

سلسلة 1	حساب الاحتمالات	السنة 2 بكالوريا علوم رياضية
	<p><b>تمرين 1:</b> يحتوي كيس على كرتين بيضاوين و ثلاثة كرات سوداء و أربع كرات خضراء يسحب لاعب عشوائيا كرة من الكيس: فإذا كانت بيضاء فهو رابح وإذا كانت سوداء فهو خاسر وإذا كانت خضراء لا يعيدها إلى الكيس و يسحب كرة ثانية فإذا كانت بيضاء فهو رابح وإذا كانت سوداء أو خضراء فهو خاسر.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) احسب احتمال أن يكون اللاعب رابحا</li> <li>2) علما أن اللاعب قد ربح، ما هو احتمال أن يكون قد ربح من المرة الأولى</li> </ol> <p><b>تمرين 2:</b> نعتبر 3 صناديق <math>C_1</math> و <math>C_2</math> و <math>C_3</math> بحيث يحتوي الصندوق <math>C_1</math> على كرة بيضاء و أربع كرات سوداء و يحتوي <math>C_2</math> على كرتين بيضاوين و ثلاثة كرات سوداء و يحتوي <math>C_3</math> على ثلاثة كرات بيضاء و كرتين سوداويين. نضع هذه الصناديق داخل صندوق آخر ونفترض أنه لا يمكن التمييز بينها باللمس نختار عشوائيا صندوقا ونسحب عشوائيا وتانيا كرتين منه</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) احسب احتمال الحصول على كرتين سوداويين</li> <li>2) احسب احتمال الحصول على كرتين لهما نفس اللون</li> <li>3) احسب احتمال الحصول على كرتين بيضاوين أو أن يكون السحب من الصندوق <math>C_3</math>.</li> <li>4) احسب احتمال اختيار الصندوق <math>C_1</math> علما أن الكرتان المسحوبتان سوداويين</li> <li>5) احسب احتمال اختيار الصندوق <math>C_2</math> علما أن الكرتان المسحوبتان مختلفتا اللون</li> <li>6) نعتبر المتغير العشوائي <math>X</math> الذي يربط كل سحبة بعدد الكرات البيضاء المسحوبة اعط قانون <math>X</math> ثم احسب <math>E(X)</math></li> </ol>	
	<p><b>تمرين 3:</b> يحتوي صندوق على 5 كرات بيضاء و 4 كرات سوداء لا يمكن التمييز بينها باللمس. نعتبر نردا متوازنا يحمل 6 أوجه مرقمة كما يلي : 3.2.2.1.1.1 نرمي النرد في الهواء : إذا حصلنا على الرقم 1 نسحب من الصندوق كرتين تانيا ، و إذا حصلنا على الرقم 2 نسحب من الصندوق كرتين بالتتابع و بدون إحلال، و إذا حصلنا على الرقم 3 نسحب من الصندوق كرتين بالتتابع و بإحلال</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) احسب احتمال الحصول على كرتين لهما نفس اللون</li> <li>2) إذا علمت أن الكرتين مختلفتي اللون فما هو احتمال أن يكون السحب تانيا</li> <li>3) نعتبر المتغير العشوائي <math>X</math> الذي يربط كل سحبة بعدد الكرات السوداء المسحوبة اعط قانون <math>X</math> ثم احسب <math>E(X)</math></li> </ol>	