CALCOLO DELLE PROBABILITÀ (MODULO UNICO)

(Prof. L. Bertini, G. Nappo, F. Spizzichino)

Corso di Laurea in Matematica

Si prega di scrivere il proprio nome su ogni foglio e di giustificare le risposte.

A. Si consideri un mazzo di carte italiane (40 carte numerate da 1 a 10 per ognuno dei quattro semi: denari, coppe, spade e bastoni) ben mischiato. Si volta la prima carta del mazzo che risulta essere il 7 di bastoni. Si prendono poi le successive 3 carte.

- 1. Calcolare la probabilità che le 3 carte siano i rimanenti tre 7.
- 2. Calcolare la probabilità che le 3 carte siano tutte di bastoni.
- 3. Gli eventi di cui si è calcolata la probabilità nei punti 1 e 2 sono indipendenti?
- 4. Calcolare la probabilità che tra le 3 carte vi sia l'asso (= 1) di bastoni.
- 5. <u>Sapendo</u> che le 3 carte sono tutte di bastoni calcolare la probabilità che tra esse vi sia <u>l'asso di</u> bastoni.
- 6. <u>Sapendo</u> che tra le 3 carte vi è l'asso di bastoni calcolare la probabilità che siano tutte di bastoni

B. Alessio e Bruno lanciano ripetutamente un dado equo: Alessio lancia un dado amaranto mentre Bruno lancia un dado blu. Alessio continua a lanciare finché il dado amaranto non risulta uguale a 1 o 2; Bruno finché il dado blu non risulta uguale a 4,5 o 6. Si considerino lanci diversi indipendenti.

- 1. Calcolare la probabilità che Alessio effettui n lanci. Calcolare la probabilità che Bruno effettui m lanci.
- 2. Calcolare la probabilità che Alessio e Bruno effettuino entrambi 3 lanci
- 3. Calcolare la probabilità che Alessio e Bruno effettuino lo stesso numero di lanci.

Carlo vince n euro se Alessio fa n lanci e, contemporaneamente, perde 2m euro (ovvero vince -2m euro) se Bruno fa m lanci. [Si consiglia di esprimere la vincita algebrica di Carlo in funzione delle variabili aleatorie X e Y che rappresentano il numero di lanci effettuati, rispettivamente, da Alessio e Bruno.]

- 4. Calcolare il valore di attesa e, **facoltativamente**, la varianza della vincita di Carlo. Esprimere il valore di attesa della vincita in lire invece che in euro (si ricorda che 1 euro = 1937 lire circa).
- 5. [Facoltativo] Calcolare la probabilità che Carlo vinca 0 euro.
- C. Siano X, Y due variabili aleatorie a valori in $\{0, 1, 2\}$ tali che

$$\mathbb{P}(X = 0, Y = 1) = \mathbb{P}(X = 1, Y = 0) = 0$$

$$\mathbb{P}(X = 2, Y = 1) = 1/4$$

mentre $\mathbb{P}(X=i,Y=j)=1/8$ per i rimanenti valori di $i,j\in\{0,1,2\}$.

- 1. Calcolare la distribuzione marginale di X.
- 2. Calcolare $\mathbb{E}(X)$ e $\mathbb{E}(X \cdot Y)$.

Sia Z una variabile aleatoria a valori in $\{0,1\}$ tale che $\mathbb{P}(\{Z=0\} | \{X=i\}) = (i+1)/7$ per $i \in \{0,1,2\}$

- 3. Calcolare la distribuzione di Z.
- 4. Calcolare $\mathbb{P}(\{X=2\}|\{Z=0\})$.