

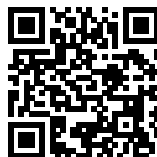
- *Tous les exercices mentionnés sont ceux du chapitre 12 du manuel (à partir de la page 307).*
- *Toutes les vidéos sont celles d'Yvan Monka.*

Dans le cahier de cours, commencez un nouveau chapitre : *Chapitre 10 — Variables aléatoires*¹.

1 Définitions

Définition. Recopiez dans votre cahier de cours les deux définitions de la page 310, ainsi que les deux définition de la page 311.

[http://
youtu.be/
2Ge_4hc1PnI](http://youtu.be/2Ge_4hc1PnI)



Exemple. Lisez, comprenez, et recopiez dans votre cahier de cours la partie « Application et Méthode » de la page 311.

Exercice.

- Exercices 6, 7, 17 (manipulation de la loi de probabilité).
- Exercices 43, 45.
- Exercice 39.

1. Oui, il manque le chapitre 9 ; nous le ferons après le 10.

2 Espérance et Écart-type

Définition. Recopier dans votre cours la définition de la page 312 du manuel.

[http://
youtu.be/
AcWVxHgtWp4](http://youtu.be/AcWVxHgtWp4)



Définition. Recopier dans votre cours la définition suivante :

Soit un jeu dont le gain est modélisé par une variable aléatoire X . Le jeu est dit équitable si l'espérance de X est nulle.

En d'autres termes : Un jeu est équitable si son gain moyen est 0.

Exemple. Recopier la partie *Application et méthode* de la page 312 du manuel.

Exercice.

- Exercice 67, 68.
- Exercice 14.
- Exercices 15, 29, 64.

[http://
youtu.be/
_oPnmvYhJpI](http://youtu.be/_oPnmvYhJpI)



Bilan

Faire l'exercice du fichier 1-10VariablesAleatoires-Bilan1.pdf (qui n'existe pas encore au moment où j'écris ces lignes).

Me rendre le travail par l'ENT ou par courriel.