

Exercice 1 (QCM). Un exercice est composé de trois questions à choix multiple. Chaque question a quatre propositions de réponses, dont une seule est correcte.

Une réponse correcte rapporte 2 points ; une réponse incorrecte en enlève 1. Un score final négatif est ramené à zéro.

Un élève répond au hasard à ce QCM ; on note X la variable aléatoire associée au nombre de points gagnés.

1. Dresser l'arbre de probabilités correspondant à cette expérience : (a) tracer les branches ; (b) calculer et écrire les probabilités ; (c) écrire, pour chaque chemin : sa probabilité, le nombre de réponses correctes, et le nombre de points gagnés par l'élève (par exemple, la branche tout en bas devrait être : probabilité : $1/8$; nombre de réponses correctes : 0 ; nombre de points : 0).
2. En utilisant l'arbre de la question précédente, recopier et compléter le tableau suivant, pour déterminer la loi de probabilité de X .

Réponses correctes	0	1	2	3
Nombre de points				
Probabilité				

3. Calculer l'espérance et la variance de X .
4. Quelle est la note moyenne qu'obtiendraient un grand nombre de candidats répondant au hasard ?

Exercice 2 (Jeu infini). *Cet exercice est hors-programme.*

Une kermesse propose le jeu suivant : un joueur lance un dé équilibré à six faces. Si 2, 3, 4, 5 ou 6 est obtenu, il gagne le nombre de bonbons indiqués sur le dé et le jeu s'arrête. Si 1 est obtenu, il gagne un bonbon, et relance le dé pour le même jeu.

Par exemple : une joueuse lance le dé et obtient 1 : elle gagne un bonbon et rejoue. Elle fait à nouveau 1 : elle gagne un second bonbon. Elle relance le dé et obtient 3 : elle gagne trois bonbons et le jeu s'arrête. Elle a gagné au total 5 bonbons.

L'objet de l'exercice est de calculer l'espérance de la variable aléatoire X associée au nombre de bonbons gagnés à ce jeu. La formule vue en cours ne peut pas être utilisée car le nombre de lancers n'étant pas limité, l'univers est infini.

On fait alors l'hypothèse suivante : sur un 1, plutôt que relancer le dé, on gagne $1 + E(X)$, c'est-à-dire 1 plus le gain moyen obtenu sur le second lancer (qui est identique au gain moyen du jeu). Les valeurs prises par la variable aléatoire X sont alors $\{1 + E(X), 2, 3, 4, 5, 6\}$.

1. Dresser la loi de probabilité de X .
2. En utilisant la formule de l'espérance vue en cours, montrer que $E(X) = \frac{21+E(X)}{6}$.
3. Résoudre l'équation pour déterminer $E(X)$.

Pour être rigoureux, avec cette méthode, nous n'avons pas prouvé que $E(X)$ est égale à la valeur trouvée à la question précédente : nous avons seulement montré que *si l'espérance $E(X)$ existe*, elle est égale à cette valeur.

4. *Difficile.* Modifier cette expérience aléatoire, ou en inventer une nouvelle, telle que la résolution de l'équation obtenue par la même méthode qu'à la question ?? ne donne pas un résultat correct. Expliquer l'erreur en termes non mathématiques : Quelles caractéristiques de l'expérience aléatoire font que le résultat n'est pas correct ?