

Probabilités: loi normale

I - Loi binomiale

Propriété On répète n fois successivement, de manière identique et indépendante, une expérience aléatoire qui a deux issues possibles : un succès de probabilité p et un échec de probabilité $q = 1 - p$.

La variable aléatoire X égale au nombre de succès sur les n répétitions suit alors la loi binomiale $\mathcal{B}(n; p)$.

L'espérance est de plus : $E(X) = np$.

Les probabilités peuvent se calculer à l'aide d'une calculatrice ou d'un ordinateur (tableur par exemple).

Exercice 1

- Je lance un dé correctement équilibré 2 fois consécutivement, et je m'intéresse aux 6 obtenus. À l'aide d'un arbre de probabilité, compléter le tableau suivant donnant la loi de probabilité :

Événement	Obtenir 0 six	Obtenir 1 six	Obtenir 2 six
Probabilité			

- Je lance cette fois le dé 3 fois successivement. Compléter de même la loi de probabilité :

Événement : Obtenir k "face"	$k = 0$	$k = 1$	$k = 2$	$k = 3$
Probabilité				

- Je lance maintenant 60 fois ce dé.
 - Calculer la probabilité d'obtenir 10 fois six.
 - Calculer la probabilité d'obtenir moins de 5 fois six.

Exercice 2 Parmi toutes les maisons assurées dans une compagnie d'assurance, 20% ont subi un sinistre l'année dernière.

- Je prends au hasard deux dossiers de clients. Quelle est la probabilité que les maisons assurées de ces deux dossiers aient subi un sinistre ?
- Je prends au hasard 20 dossiers.

Quelle est la probabilité que 5 maisons assurées parmi ces dossiers aient subi un sinistre ?

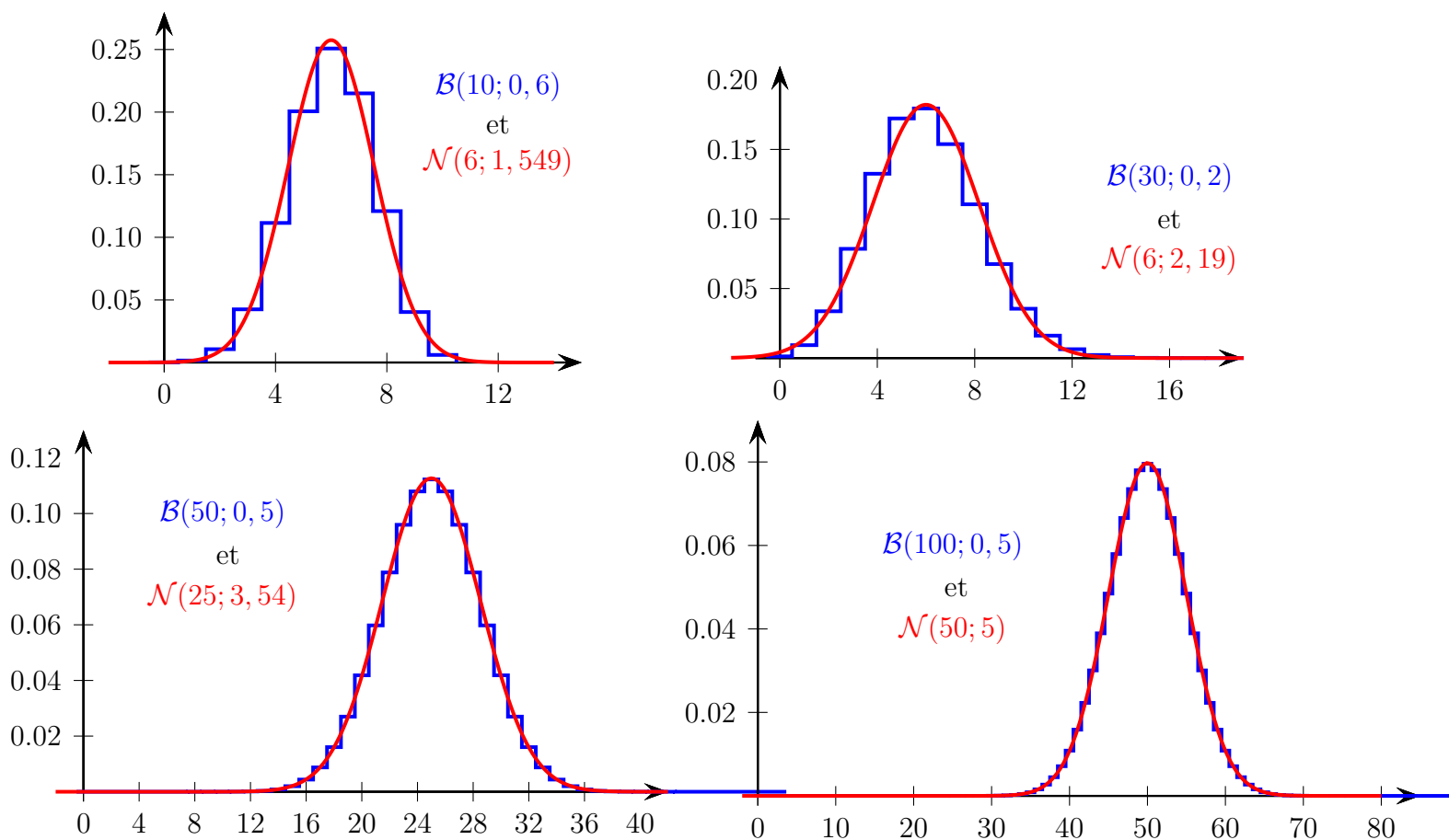
Quelle est la probabilité que moins de 5 maisons aient subi un sinistre ?

II - Loi normale

1) Approximation de la loi binomiale

Théorème Pour n suffisamment grand, on peut remplacer les probabilités associées à la loi binomiale $\mathcal{B}(n; p)$ par celles de la loi normale $\mathcal{N}(\mu; \sigma)$ avec $\mu = np$ et $\sigma = \sqrt{np(1-p)}$.

En pratique, on approche les probabilités de la loi binomiale par celles de la loi normale lorsque

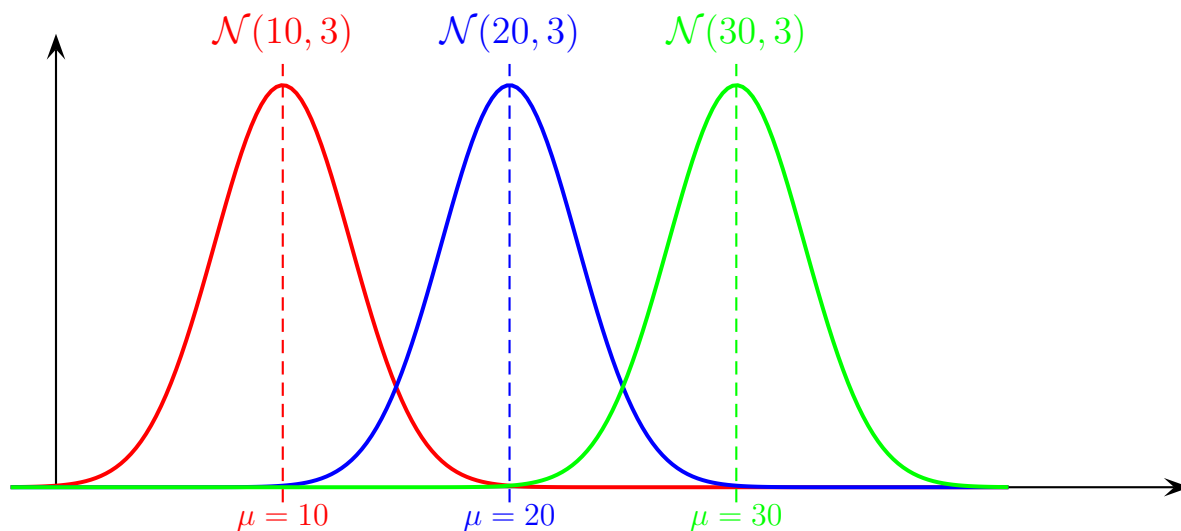


Voir aussi : <https://xymaths.fr/Informatique-Programmation/Calcul/Loi-binomiale.php>

2) Loi normale

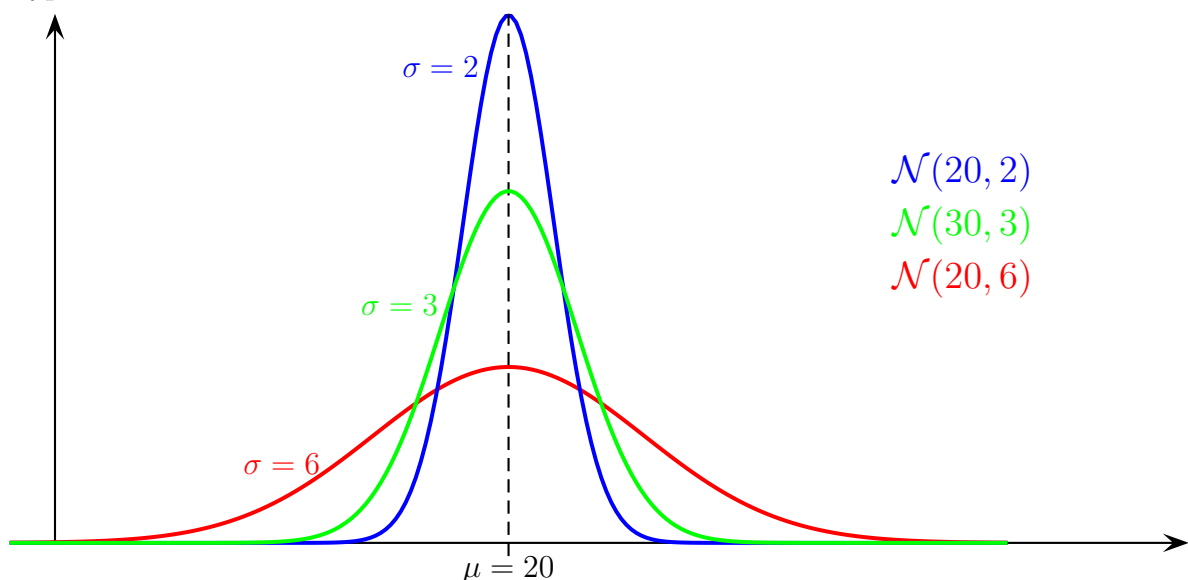
La loi normale a deux paramètres :

— son espérance, ou moyenne, μ



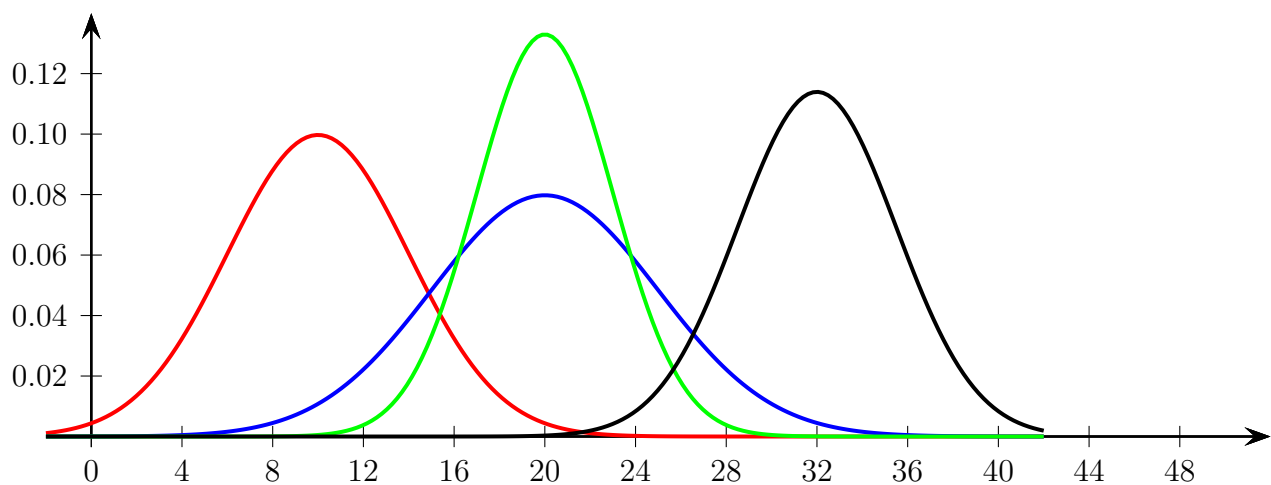
La courbe est "centrée en μ " : plus précisément, la courbe est symétrique par rapport à la droite d'équation $x = \mu$.

— son écart type σ

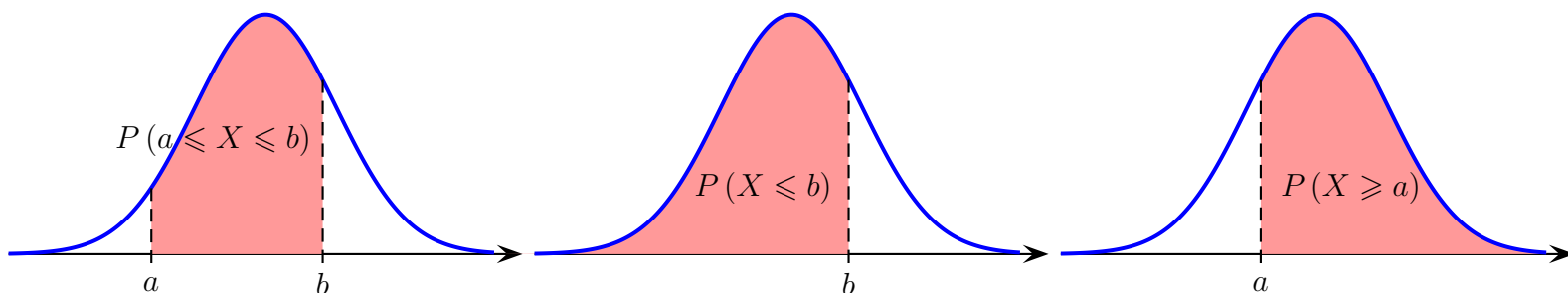


Le calcul de probabilité avec la loi normale, comme pour la loi binomiale, peut se faire avec une calculatrice ou un ordinateur.

Exercice 3 Identifier sur le graphique suivant les courbes des lois $\mathcal{N}(20; 5)$, $\mathcal{N}(10; 4)$, $\mathcal{N}(32; 2, 5)$ et $\mathcal{N}(20; 3)$.



La probabilité associée à la loi normale normale est l'aire sous la courbe :

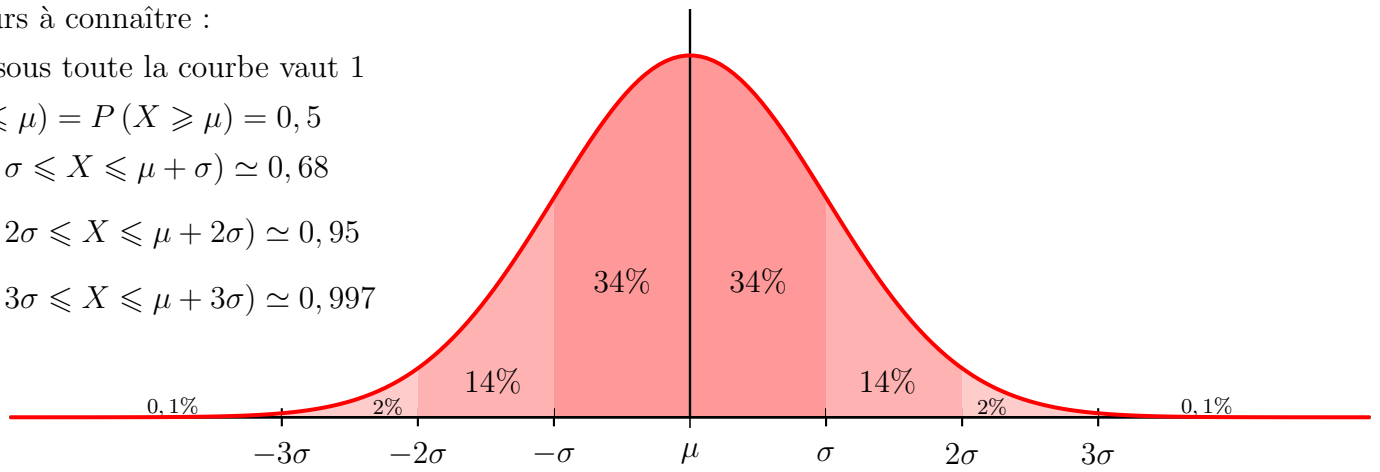


Exercice 4 On considère une variable aléatoire X qui suit la loi normale $\mathcal{N}(10; 2)$. Représenter graphiquement et donner les probabilités :

- a) $P(X \leq 10)$ b) $P(X \geq 10)$ c) $P(X \leq 6)$ d) $P(8 \leq X \leq 12)$ e) $P(6 \leq X \leq 14)$

Des valeurs à connaître :

- L'aire sous toute la courbe vaut 1
- $P(X \leq \mu) = P(X \geq \mu) = 0,5$
- $P(\mu - \sigma \leq X \leq \mu + \sigma) \simeq 0,68$
- $P(\mu - 2\sigma \leq X \leq \mu + 2\sigma) \simeq 0,95$
- $P(\mu - 3\sigma \leq X \leq \mu + 3\sigma) \simeq 0,997$



Exercice 5 On considère la loi $\mathcal{N}(20; 2)$. Sans calculatrice (mais vérifier avec...), donner les probabilités

- a) $P(X \leq 20)$ b) $P(18 \leq X \leq 22)$ c) $P(16 \leq X \leq 24)$ d) $P(X \leq 16)$ e) $P(X \geq 24)$

Exercice 6 Une variable aléatoire sur la loi normale $\mathcal{N}(6; 3)$. On donne de plus $P(X \leq 3) = 0,1587$ et $P(X \leq 4) = 0,2525$.

Donner sans calculatrice (mais vérifier après avec...) les probabilités $P(X \geq 3)$ et $P(3 \leq X \leq 4)$.

Exercice 7 Un modèle d'écran tactile, conçu et produit par une certaine marque, a une durée de vie annoncée de 4 ans.

En fait la durée de vie de ces écrans peut être modélisée par une variable aléatoire X qui suit la loi normale d'espérance 4 ans et d'écart type 1 an.

J'ai un téléphone sur lequel se trouve un écran de ce modèle.

- Déterminer la probabilité pour qu'il ne tombe pas en panne avant 4 ans.
- Déterminer la probabilité qu'il tombe en panne moins de 2 ans après l'avoir acheté.
- Déterminer la probabilité qu'il tombe en panne moins de 1 an après l'avoir acheté.
- Déterminer la probabilité qu'il fonctionne correctement pendant au moins 8 ans.

Exercice 8 Une entreprise produit des cylindres de diamètre 32 mm.

Des mesures effectuées montrent que le diamètre de ces cylindres correspond à une variable aléatoire Y qui suit la loi normale $\mathcal{N}(32; 0,4)$.

Dans la chaîne de production et de montage, les cylindres dont le diamètre est inférieur à 30,5 mm et ceux dont le diamètre est supérieur à 33 mm sont inutilisables par la suite, et doivent donc être mis au rebut.

- Calculer la probabilité pour qu'un cylindre ne soit pas mis au rebut.
- L'entreprise produit 10 000 cylindres par jour. Quel nombre en jette-t'elle chaque jour ?

Exercice 9 Une entreprise commercialise des batteries miniatures dont l'autonomie correspond à une variable aléatoire X qui suit la loi normale d'espérance $\mu = 12$ heures et d'écart type $\sigma = 2$ heures.

Calculer la probabilité qu'une batterie, prise au hasard, ait une autonomie :

- inférieure ou égale à 8 heures
- inférieure ou égale à 16 heures
- supérieure ou égale à 8 heures
- comprise entre 8 heures et 16 heures

Exercice 10 Soit X une variable aléatoire qui suit la loi normale $\mathcal{N}(30; 2)$.

Donner la probabilité $P(26 \leq X \leq 34)$.

Propriété L'intervalle $[\mu - 2\sigma ; \mu + 2\sigma]$ est l'intervalle de fluctuation à 95% de la variable aléatoire qui suit la loi normale $\mathcal{N}(\mu, \sigma)$:
dans 95% des cas, la variable aléatoire prend une valeur dans cet intervalle.