

Savoir-faire : déterminer la loi d'une variable aléatoire

Exercice : On considère le jeu suivant : on lance un dé, s'il sort 1 ou 2 on perd 1 euro, s'il sort 3, 4 ou 5 on ne gagne rien, et si on fait 6 on gagne 2 euros. On appelle X la variable aléatoire donnant le gain du joueur. Déterminer sa loi.

Calculer l'espérance d'un jeu

Exercice : On considère le même jeu que dans le savoir-faire précédent : on lance un dé, s'il sort 1 ou 2 on perd 1 euro, s'il sort 3, 4 ou 5 on ne gagne rien, et si on fait 6 on gagne 2 euros. On appelle X la variable aléatoire donnant le gain du joueur. Déterminer l'espérance du gain.