

## المتغير العشوائي

الثانية سلك بكالوريا علوم تجريبية

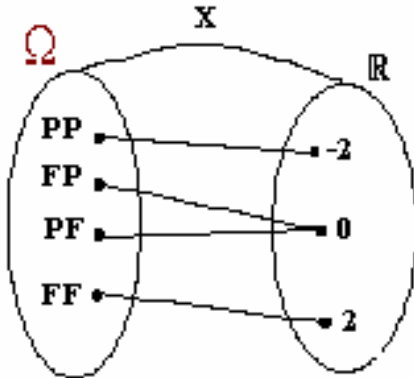
### I- المتغير العشوائي

#### 1- نشاط تمهيدي

نعتبر اللعبة : يرمي اللاعب قطعة نقود مرتين متتاليتين  
يربح اللاعب درهما (+1) عن كل وجه F ظهر و يخسر درهما (-1) عن كل وجه P ظهر  
حدد كون الإمكانات  
أتمم الجدول

FF	PF	FP	PP	نتيجة التجربة
				الربح
				الاحتمال

و بهذا نحصل على التطبيق X



التطبيق X يسمى متغير عشوائي.

لنرمز للحدث " ربح x درهما " بـ  $(X = x)$  .

أكتب بتفصيل  $(X = -2)$  ;  $(X = 0)$  ;  $(X = 2)$

الجواب  $(X = -2) = \{PP\}$  ;  $(X = 0) = \{FP; PF\}$  ;  $(X = 2) = \{FF\}$

أتمم الجدول

2	0	-2	x
			$p(X = x)$

### a-2 - تعريف

ليكن  $(\Omega; p)$  فضاء احتماليا منتهيا .

كل تطبيق من  $\Omega$  نحو  $\mathbb{R}$  يسمى متغيرا عشوائيا .

### b- كتابة ورموز

\*- مجموعة الصور بالتطبيق X نرمز لها بـ  $X(\Omega)$  .

بما أن  $\Omega$  منتهية فان  $X(\Omega)$  منتهية  $\text{card}X(\Omega) \leq \text{card}\Omega$  .

نكتب عادة  $X(\Omega)$  على الشكل  $X(\Omega) = \{x_1; x_2; x_3; \dots; x_n\}$  حيث  $x_1 < x_2 < x_3 < \dots < x_n$

\*- نرمز للحدث " X تأخذ قيمة  $x_i$  " بـ  $(X = x_i)$

\*- الكتابة  $(X \leq x_i)$  تعني X تأخذ قيمة أصغر من أو تساوي  $x_i$

\*- الكتابة  $(X < x_i)$  تعني X تأخذ قيمة أصغر قطعاً من  $x_i$

\*- الكتابة  $(X \geq x_i)$  تعني X تأخذ قيمة أكبر من أو تساوي  $x_i$

\*- الكتابة  $(x_i < X < x_j)$  تعني X تأخذ قيمة محصورة قطعاً بين  $x_i$  و  $x_j$

**تمرين** يحتوي كيس على 6 كرات بيضاء و 3 سوداء . نسحب من الكيس 3 كرات تانيا .  
ليكن  $X$  المتغير العشوائي الذي يربط كل سحبة بعدد الكرات البيضاء المسحوبة .  
-1 حدد  $X(\Omega)$  .

-2 أحسب  $p(X=0)$   $p(X=1)$   $p(X=2)$   $p(X=3)$   $p(X \leq 2)$   $p(X > 1)$

**الجواب** لدينا  $card \Omega = C_9^3$

-1  $X(\Omega) = \{0;1,2,3\}$

-2 الحدث  $(X=1)$  هو الحصول على كرة واحدة بيضاء  $card(X=1) = C_6^1 C_3^2$

ومنه  $p(X=1) = \frac{C_6^1 C_3^2}{C_9^3} = \frac{3}{14}$

$p(X=0) = \frac{1}{84}$   $p(X=2) = \frac{15}{28}$   $p(X=3) = \frac{5}{21}$

- لدينا  $(X \leq 2) = (X=0) \cup (X=1) \cup (X=2)$

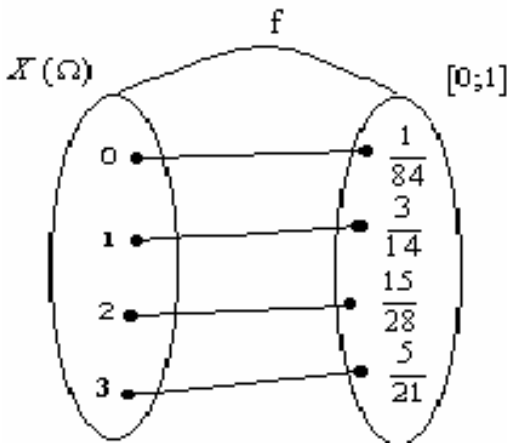
ومنه  $p(X \leq 2) = p(X=0) + p(X=1) + p(X=2) = \frac{64}{84}$

## **II- قانون احتمال متغير عشوائي**

نعتبر التمرين السابق لدينا  $X(\Omega) = \{0;1,2,3\}$

نعتبر التطبيق الذي يربط كل عنصر  $x_i$  من  $X(\Omega)$  بالعدد  $p(X=x_i)$

$X(\Omega)$	0	1	2	3
$p(X=x_i)$	$\frac{1}{84}$	$\frac{3}{14}$	$\frac{15}{28}$	$\frac{5}{21}$



التطبيق  $f$  يسمى قانون احتمال المتغير العشوائي  $X$

### **تعريف**

قانون احتمال (أو توزيع) المتغير العشوائي  $X$  هو التطبيق  $f$  الذي يربط كل عنصر  $x_i$  من  $X(\Omega)$  باحتمال الحدث  $(X=x_i)$  أي  $f(x_i) = p(X=x_i)$

**ملحوظة** يتم تحديد قانون احتمال متغير عشوائي  $X$  بتحديد  $p(X=x_i)$  و  $X(\Omega)$  لكل  $x_i$  من  $X(\Omega)$  وكتابة النتائج المحصل عليها كما يلي

$X(\Omega)$	$x_1$	$x_2$	.....	$x_n$
$p(X = x_i)$	$p_1$	$p_2$	.....	$p_n$

**تمرين** يحتوي كيس على ثلاثة بيادق تحمل العدد 2 و 5 بيادق تحمل العدد 1 و بيدين تحمل العدد 2-  
نسحب من الكيس بيدين بالتتابع و بدون احلال . ليكن  $X$  المتغير العشوائي الذي يربط كل سحبة بجداء  
العديدين المسجلين على البيدين المسحوبين .  
حدد قانون احتمال  $X$

### III- دالة التجزيء

#### 1- تعريف

ليكن  $X$  متغيرا عشوائيا معرفا على فضاء احتمالي منته  $(\Omega; p)$  .

الدالة  $F$  المعرفة على  $\mathbb{R}$  بـ  $F(x) = p(X < x) \quad \forall x \in \mathbb{R}$  تسمى دالة التجزيء للمتغير العشوائي  $X$  .

#### ملاحظة

ليكن متغيرا عشوائيا  $X$   $X(\Omega) = \{x_1; x_2; \dots; x_n\}$

إذا كان  $x \leq x_1$  فان  $(X < x) = \emptyset$  ومنه  $F(x) = p(\emptyset) = 0$

إذا كان  $x > x_n$  فان  $(X < x) = \Omega$  ومنه  $F(x) = p(\Omega) = 1$

إذا كان  $x_i < x \leq x_{i+1}$  فان  $(X < x) = (X = x_1) \cup (X = x_2) \cup \dots \cup (X = x_i)$

ومنه  $F(x) = p(X = x_1) + p(X = x_2) + \dots + p(X = x_i)$

**مثال** نعتبر التمرين السابق لدينا  $X(\Omega) = \{-4; -2; 1; 2; 4\}$

$X(\Omega)$	-4	-2	1	2	4
$p(X = x_i)$	$\frac{12}{90}$	$\frac{20}{90}$	$\frac{20}{90}$	$\frac{30}{90}$	$\frac{8}{90}$

تكن  $F$  دالة التجزيء للمتغير  $X$

إذا كان  $x \leq -4$  فان  $F(x) = p(X < x) = p(\emptyset) = 0$

إذا كان  $-4 < x \leq -2$  فان  $F(x) = p(X < x) = p(X = -4) = \frac{12}{90}$

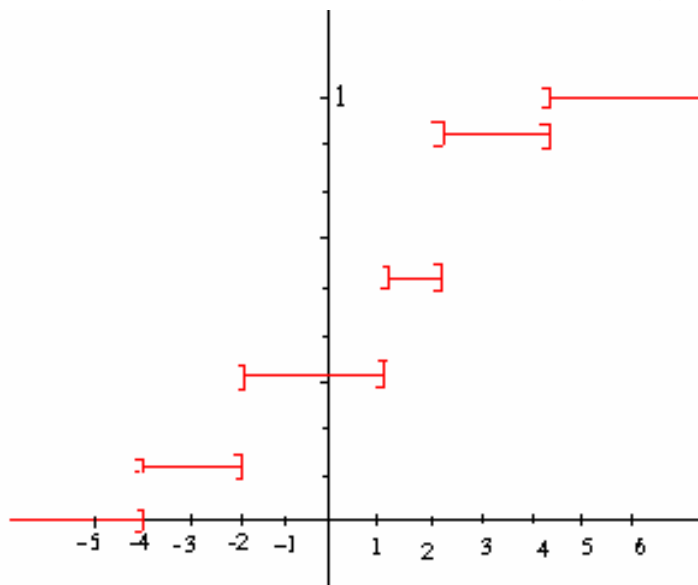
إذا كان  $-2 < x \leq 1$  فان  $F(x) = p(X < x) = p(X = -4) + p(X = -2) = \frac{32}{90}$

إذا كان  $1 < x \leq 2$  فان  $F(x) = p(X < x) = p(X = -4) + p(X = -2) + p(X = 1) = \frac{52}{90}$

إذا كان  $2 < x \leq 4$  فان  $F(x) = p(X < x) = p(X = -4) + p(X = -2) + p(X = 1) + p(X = 2) = \frac{82}{90}$

إذا كان  $x > 4$  فان  $F(x) = p(X < x) = p(\Omega) = 1$

#### التمثيل المياني للدالة F



**تعريف**

ليكن  $X$  متغيرا عشوائيا معرفا على فضاء احتمالي منته  $(\Omega; p)$

العدد الحقيقي  $E(X) = \sum_{i=1}^n p_i x_i$  يسمى الأمل الرياضي للمتغير العشوائي  $X$  نرسم له كذلك ب  $\bar{X}$

حيث  $X(\Omega) = \{x_1; x_2; \dots; x_n\}$  و  $p_i = p(X = x_i)$

**مثال** ليكن  $X$  متغير العشوائي . نعتبر قانون الاحتمال التالي

$X(\Omega)$	-4	-2	1	2	4
$p(X = x_i)$	$\frac{12}{90}$	$\frac{20}{90}$	$\frac{20}{90}$	$\frac{30}{90}$	$\frac{8}{90}$

$$\bar{X} = \frac{-48}{90} + \frac{-40}{90} + \frac{20}{90} + \frac{60}{90} + \frac{32}{90} = \frac{24}{90}$$

الأمل الرياضي

**V- المغامرة و الانحراف الطرازي**

**تعريف**

ليكن  $X$  متغيرا عشوائيا و  $X(\Omega) = \{x_1; x_2; \dots; x_n\}$  مجموعة القيم و  $E(X)$  الأمل الرياضي

للمتغير العشوائي  $X$

العدد  $V(X) = \sum_{i=1}^n p_i [x_i - E(X)]^2$  يسمى مغامرة  $X$  حيث  $p_i = p(X = x_i)$

العدد  $\sigma(X) = \sqrt{V(X)}$  يسمى الانحراف الطرازي ل  $X$

$$V(X) = E(X^2) - (E(X))^2 \quad V(X) = E([x_i - E(X)]^2) \quad \text{صيغة أخرى للمغامرة}$$

**VI- التوزيع الحداني**

نعتبر تجربة عشوائية مكونة من إعادة نفس الاختبار  $n$  مرة. ليكن  $A$  حدثا من هذا الاختبار بحيث  $p(A)=p$

نعلم أن الاحتمال لكي يتحقق الحدث  $A$  ,  $k$  مرة بالضبط هو  $C_n^k p^k (1-p)^{n-k}$

\*- المتغير العشوائي الذي يربط كل نتيجة بالعدد  $k$  حيث  $k$  هو عدد المرات الذي يتحقق فيه الحدث  $A$  يسمى متغيرا عشوائيا حدانيا.

العددان  $n$  و  $p$  يسميان وسيطا المتغير الحداني .

**خاصية**

$$p(X = k) = C_n^k p^k (1-p)^{n-k} \quad \text{ليكن } X \text{ متغيرا عشوائيا حدانيا وسيطاه } n \text{ و } p$$

\*- قانون احتمال المتغير العشوائي الحداني يسمى قانون حداني أو توزيع حداني .

**مبرهنة**

ليكن  $X$  متغيرا عشوائيا حدانيا وسيطاه  $n$  و  $p$

$$E(X) = np \quad V(X) = np(1-p)$$

يحتوي صندوق على 5 كرات بيضاء و 3 سوداء .

نعتبر اللعبة : يسحب اللاعب كرتين بالتتابع و بدون إحلال و يعتبر اللاعب فائزا إذا كانت الكرتين المسحوبتين بيضاويين .

لعب اللاعب هذه اللعبة 7 مرات ما هو الاحتمال لكي يفوز بها ثلاث مرات بالضبط .

ليكن  $\Omega$  كوم إمكانيات الاختبار " سحب كرتين بالتتابع و بدون إحلال "  $card \Omega = A_8^2 = 56$

$$p(A) = \frac{5}{14}$$

$$\text{card}A = A_5^2 = 20 \quad \text{" A الحصول على كرتين بيضاويتين "}$$

المتغير العشوائي الذي يربط كل نتيجة من النتائج التي يحصل عليها اللاعب بعدد المرات التي يفوز فيها هو متغير

عشوائي حداني وسيطاه 7 و  $\frac{5}{14}$

$$p(X = 3) = C_7^3 \left(\frac{5}{14}\right)^3 \left(\frac{9}{14}\right)^4 \quad \text{إذن}$$