

On lance deux fois un dé équilibré à six faces. À chaque lancer, on gagne 4 € si le résultat est un nombre impair, on perd 3 € si le résultat est un 2 et sinon on perd 9 €.

On appelle G la variable aléatoire égale au gain algébrique en euro obtenu en fin de partie.

Donner les valeurs prises par la variable aléatoire G .

On donnera la liste séparée par des point-virgules. S'il n'y en a aucun, écrire **Aucun**.

-18; -12; -6; -5; 1; 8

Correct 😊

Valider

Donner la loi de probabilité de G en complétant le tableau suivant.

On donnera les valeurs prises par la variable aléatoire dans l'ordre croissant.

g_i	-18	-12	-6	-5	1	8
$P(G = g_i)$	$\frac{4}{36}$	$\frac{4}{36}$ $\frac{2}{36} + \frac{2}{36}$	$\frac{1}{36}$	$\frac{12}{36}$ $\frac{6}{36} + \frac{6}{36}$	$\frac{6}{36}$ $\frac{3}{36} + \frac{3}{36}$	$\frac{9}{36}$

regroupe deux branches à l'arrivée de l'arbre

Correct 😊

Pour commencer, on fait un arbre à 2 niveaux puisqu'il y a deux lancers du dé. À chaque fois 3 branches partent de chaque nœud puisqu'il y a 3 gains possibles : -9 € (on perd), -3 € (on perd), 4 € (on gagne).
Donc à l'arrivée, il y a $3^2 = 9$ branches.

