

définitions :

- Une **expérience aléatoire** est une expérience dont le résultat (appelé « **issue** ») ne peut pas être déterminé à l'avance.

Exemple (utilisé pour cette page de cours) : le lancer d'un dé à 6 faces non truqué

- Un **événement** est une condition qui, selon l'issue, est réalisée ou non. Il peut être réalisé par aucune, une ou plusieurs issues de l'expérience.

Exemples d'événements : « obtenir un nombre impair » ; « obtenir 8 » ; « obtenir 5 »

- Si, dans une expérience, toutes les issues ont la même chance de se produire (on dit qu'il y a « **équiprobabilité** »), la probabilité d'un événement A est égale à

$$P(A) = \frac{\text{nombre d'issues favorables à } A}{\text{nombre d'issues possibles}}$$

Exemple : Si A est l'événement « obtenir 4 ou 5 », alors $P(A) = \frac{2}{6} = \frac{1}{3}$.

- Un **événement certain** est un événement qui se réalise à coup sûr ; sa probabilité est 1.

Exemple : « obtenir un nombre inférieur à 7 »

- Un **événement impossible** est un événement qui ne peut pas se réaliser ; sa probabilité est 0.

Exemple : « obtenir 11 »

- Un **événement élémentaire** est un événement constitué d'une seule issue.

Exemple : « obtenir 2 »

- L'**événement contraire** d'un événement est l'événement qui se réalise lorsque l'autre ne l'est pas.

Exemple : « obtenir un nombre inférieur à 4 » et « obtenir 5 ou 6 » sont des événements contraires