

Rachunek Prawdopodobieństwa i Statystyka - Zestaw 2

1. Na płaszczyznę naniesiono siatkę kwadratową o boku a . Na płaszczyznę rzucono losowo monetę o promieniu $r < \frac{a}{2}$. Znaleźć prawdopodobieństwo tego, że moneta nie upadnie na ani jeden bok kwadratu. Proszę otrzymany wynik potwierdzić numerycznie.
2. Do komputera nadchodzą dwa sygnały z równym prawdopodobieństwem w czasie $[0, T]$. Jeśli przyjdą odległe w czasie o mniej niż τ to komputer zawiesza się. Jakie jest prawdopodobieństwo zawieszenia komputera ?
3. Wiadomo, że na pewną chorobę choruje 1 osoba na 1000. Test wykrywający tę chorobę daje następujące wyniki:
 - pozytywny - z prawdopodobieństwem 95% gdy badana jest chora osoba, (jest to tzw. czułość testu)
 - negatywny - z prawdopodobieństwem 5% gdy badana jest chora osoba,
 - pozytywny - z prawdopodobieństwem 5% gdy badana jest zdrowa osoba,
 - negatywny - z prawdopodobieństwem 95% gdy badana jest zdrowa osoba, (jest to tzw. swoistość testu)

Jakie jest prawdopodobieństwo, że osoba u której wyszedł pozytywny wynik rzeczywiście jest chora?

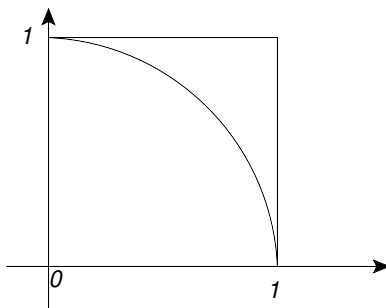
4. Osoba z poprzedniego zadania powtórzyła test i otrzymała znowu wyniki pozytywny. Jakie jest teraz prawdopodobieństwo, że osoba jest rzeczywiście chora? Jak zmieni się ono przy trzecim powtórzeniu testu (z wynikiem pozytywnym)?
5. Pewna osoba z prawdopodobieństwem 0.5 dziedziczy chorobę genetyczną. Swoistość testu wykrywającego tę chorobę wynosi 0.8, a jego czułość 0.9. Proszę policzyć prawdopodobieństwo, że osoba choruje gdy:
 - wykonała jeden test (wynik ujemny)
 - wykonała dwa testy (wyniki kolejno ujemny i dodatni)
 - wykonała trzy testy (wyniki kolejno ujemny, dodatni, ujemny)
 - wykonała trzy testy (wyniki kolejno ujemny, dodatni, dodatni)
 - wykonała trzy testy (wyniki kolejno dodatni, ujemny, ujemny)

6. Zadanie komputerowe dla chętnych, aspirujących do podwyższenia oceny z całości kursu.

Proszę dokonać numerycznej symulacji zadania 7 z zestawu 1. W tym celu:

- a). Proszę uruchomić generator liczb pseudolosowych wbudowany w używany język i (jeśli występuje) zapoznać się z rolą ziarna generatora. W efekcie powinniście Państwo generować liczby pseudolosowe o rozkładzie jednorodnym w przedziale $(0,1)$ różne dla kolejnych uruchomień programu.
 - b). Zasymulować pojedyncze wyciąganie trzech kart z tali 52 zwracając informację czy wśród wylosowanych kart jest trefl.
 - c). Powtórzyć losowanie z pkt. b) wielokrotnie, i zbadać ile powtórzeń losowania należy wykonać aby osiągnąć granicę (z dokładnością 0.1%) częstotliwości odpowiadającą prawdopodobieństwu wyznaczonemu w zadaniu 7 z zestawu 1.
7. Zadanie komputerowe dla chętnych, aspirujących do podwyższenia oceny z całości kursu.

Napisać program (np. w języku C) wykorzystujący standardowy generator liczb pseudolosowych do wyznaczenia liczby π . Można to zrobić w następujący sposób: założmy, że strzelamy do kwadratowej tarczy o rozmiarze 1×1 i sprawdzamy czy punkt trafienia leży w ćwiartce koła o środku w jednym (wybranym) z rogów tarczy i promieniu $R=1$. Z definicji prawdopodobieństwa geometrycznego wynika, że prawdopodobieństwo P trafienia w ćwiartkę koła wynosi $P = \frac{1}{4}\pi$. Aby zbadać to numerycznie program powinien generować dwie liczby pseudolosowe z przedziału $(0, 1)$, które opisują miejsce trafienia w tarczę. Następnie sprawdzamy czy odległość punktu trafienia od wybranego rogu tarczy jest mniejsza niż 1. Powtarzając strzelanie do tarczy N razy możemy numerycznie znaleźć wartość $P^{num} = \frac{N_t}{N}$, gdzie N_t oznacza ilość trafień w ćwiartkę koła i stąd wyliczyć π . Proszę wyznaczyć liczbę π dla różnych wartości N , np: $N = 10, 10^2, 10^3, 10^5$.



8. Rzucamy dwoma rozróżnialnymi monetami (np. nr 1 i nr 2). Niech zdarzenie A oznacza wypadnięcie orła na monecie nr 1, zdarzenie B oznacza wypadnięcie orła na monecie nr 2, a zdarzenie C oznacza wypadnięcie orła dokładnie na jednej monecie. Proszę sprawdzić niezależność zdarzeń A i B , A i C , B i C oraz A i B i C .