

# 统计

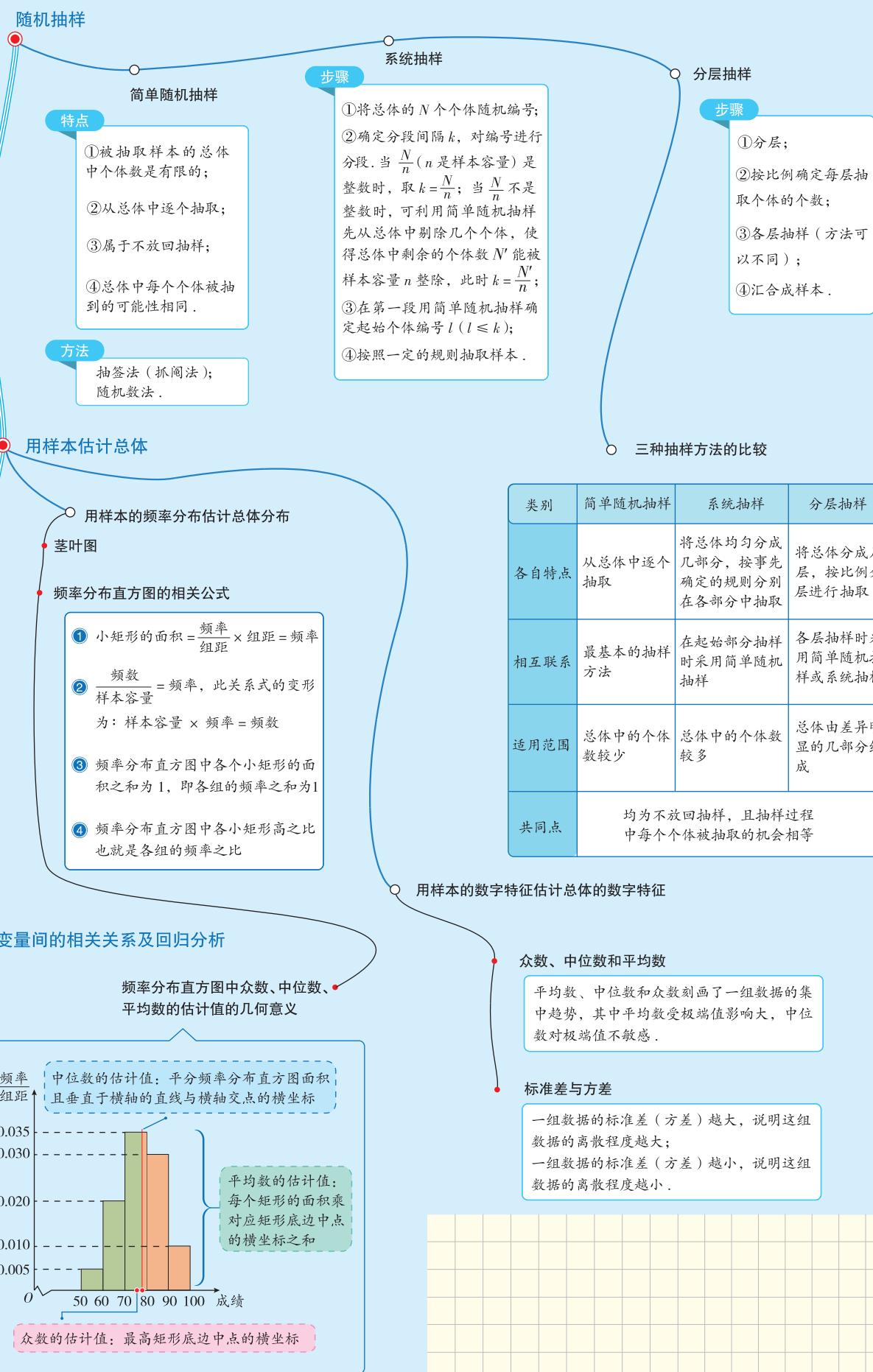
图例

统计知识主线

统计二级知识线索

三级知识线索

- 一级知识点
- 二级知识点
- 三级知识点



## 随机事件的概率



## 古典概型



## 特征



试验中所有可能出现的基本事件只有有限个；  
每个基本事件出现的可能性相等。

## 概率公式

$$P(A) = \frac{\text{事件 } A \text{ 包含的基本事件的个数 } (m)}{\text{基本事件的总数 } (n)}$$

## 利用公式法求解古典概型概率的步骤

- ① 算出所有基本事件的个数  $n$ ；
- ② 求出事件  $A$  包含的基本事件个数  $m$ ；
- ③ 代入公式  $P(A) = \frac{m}{n}$  求解。

## 事件的关系及符号表示

- ① 包含关系： $B \subseteq A$  (或  $A \supseteq B$ )；
- ② 相等关系： $A = B$ ；
- ③ 并事件 (和事件)： $A \cup B$  (或  $A + B$ )；
- ④ 交事件 (积事件)： $A \cap B$  (或  $AB$ )；
- ⑤ 互斥事件： $A \cap B = \emptyset$ ；
- ⑥ 对立事件： $A \cap B = \emptyset$  且  $P(A \cup B) = P(A) + P(B) = 1$ 。

## 概率的几个基本性质

- ①  $0 \leq P(A) \leq 1$ ；
- ② 必然事件发生的概率为 1，不可能事件发生的概率为 0；
- ③ 事件  $A, B$  互斥，则  $P(A \cup B) = P(A) + P(B)$ ；  
事件  $A, B$  对立，则  $A \cup B$  为必然事件， $P(A \cup B) = 1$ ,  $P(A) = 1 - P(B)$ 。

## 复杂事件的概率求法

**直接法：**将所求的事件表示成一些彼此互斥的事件的和，运用互斥事件的概率加法公式计算。

**间接法：**先求复杂事件的对立事件的概率，再用对立事件的概率公式  $P(A) = 1 - P(\bar{A})$  计算，即运用逆向思维（正难则反），特别是“至多”“至少”型题目，用间接法求解一般会比较简便。

## 几何概型

## 定义

如果某个事件发生的概率只与构成该事件区域的长度（面积或体积）成比例，则称这样的概率模型为几何概型。

## 特征

- ① 无限性：试验结果的个数是无限的；
- ② 等可能性：每一个结果发生的可能性相等。

## 概率公式

$$P(A) = \frac{\text{构成事件 } A \text{ 的区域长度} \quad (\text{面积或体积})}{\text{试验的全部结果所构成的区域长度} \quad (\text{面积或体积})}.$$

## 利用公式法求解几何概型概率的步骤

- 第一步 明确取点的区域  $\Omega$ ；
- 第二步 确定所求事件对应的点的区域  $A$ ；
- 第三步 计算区域  $\Omega$  和区域  $A$  的几何度量  $\mu_\Omega$  和  $\mu_A$ ；
- 第四步 代入公式  $P(A) = \frac{\mu_A}{\mu_\Omega}$  求解。

# 随机变量及其分布列



随机变量及其分布列知识主线

随机变量及其分布列二级知识线索

三级知识线索

- 一级知识点
- 二级知识点
- 三级知识点

