

NÉV: ..... NEPTUN-KÓD: ..... SZAK: .....

ELŐADÓ: Bálint Péter

GYAKVEZ.: .....

**Valószínűségszámítás ZH2, 2021. nov. 25.**

**A csoport, 8:05 – 8:50**

*Munkaidő: 45 perc. Nem-programozható, internet nélküli kalkulátor használható.*

*Az elérhető maximum (a bónusz feladattal együtt): 24 pont, de már 20 pont is 100%-os eredménynek számít.*

1. Egy számítógépes kalandjátékban egy hobbit, egy tünde és egy törp kártyánk van. A három kártya értéke egymástól független, mindegyik normális eloszlású 30 várható értékkel és 4 szórással. Egy sárkánnyal kell megküzdeni, melynek energiaszintje a kártyák értékétől független, normális eloszlású 100 várható értékkel és 4 szórással. Akkor győzzük le a sárkányt, ha a három kártya összértéke meghaladja a sárkány energiaszintjét. Számoljuk ki ennek a valószínűségét. Használja a standard normális eloszlás táblázatát a hátoldalon. (7 pont)
2. Az  $(X, Y)$  valószínűségi változók együttes eloszlása egyenletes a  $(0, 0)$ ;  $(1, 0)$ ;  $(2, 1)$ ;  $(1, 1)$  csúcspontú paralelogrammán. Határozzuk meg  $X$  peremsűrűség-függvényét. (6 pont)
3. Egy 30 fős társaság kő-papír-olló körjátékot játszik a következő szabályok szerint. Leülnek egy nagy körbe, és mindannyian egyszerre, egymástól függetlenül,  $\frac{1}{3} - \frac{1}{3} - \frac{1}{3}$  valószínűséggel választanak a három lehetőség közül. Ezek után mindenki összehasonlítja a saját választását a bal és a jobb oldali szomszédjával is. A kő legyőzi az ollót, az olló a papírt, a papír a követ. Győzelem esetén a játékos kap a szomszédjától egy petákat, vereség esetén fizet neki egy petákat, döntetlen esetén nincs kettőjük között pénzmozgás. Ugyanígy jár el a másik szomszédjával is. Jelölje  $\xi$ , hogy hány olyan játékos van, aki 2 petákkal lesz gazdagabb.  $\mathbb{E}\xi = ?$  (7 pont)

Bónusz: Határozzuk meg az előző feladatban szereplő  $\xi$  valószínűségi változó szórását. (4 pont)



NÉV: ..... NEPTUN-KÓD: ..... SZAK: .....

**Valószínűségszámítás ZH2, 2021. nov. 25.**

**B csoport, 9:05 – 9:50**

*Munkaidő: 45 perc. Nem-programozható, internet nélküli kalkulátor használható.*

*Az elérhető maximum (a bónusz feladattal együtt): 24 pont, de már 20 pont is 100%-os eredménynek számít.*

1. Egy nyári táborban 400 gyereket üdültetnek. Mindegyikük, egymástól függetlenül, 0.2 valószínűséggel kaphat napszúrás a tábor ideje alatt. Annak valószínűsége, hogy ugyanaz a gyerek többször is napszúrás kapjon, elhanyagolható. A napszúrás tüneteit egy tablettával hatékonyan lehet kezelni. Hány ilyen tablettát vigyenek magukkal a tábor szervezői, ha azt szeretnék, hogy 98% valószínűséggel mindenkinek, aki napszúrás kap, jusson belőle? Használjon normális közelítést, standard normális eloszlás táblázat a hátoldalon! (7 pont)
2. Az  $(X, Y)$  valószínűségi változók együttes eloszlása egyenletes a  $(0, 0); (1, 0); (2, 1); (1, 1)$  csúcspontú paralelogrammán. Határozzuk meg  $Y$  peremsűrűség-függvényét. (6 pont)
3. Egy 30 fős társaság kő-papír-olló körjátékot játszik a következő szabályok szerint. Leülnek egy nagy körbe, és mindannyian egyszerre, egymástól függetlenül,  $\frac{1}{3} - \frac{1}{3} - \frac{1}{3}$  valószínűséggel választanak a három lehetőség közül. Ezek után mindenki összehasonlítja a saját választását a bal és a jobb oldali szomszédjával is. A kő legyőzi az ollót, az olló a papírt, a papír a követ. Győzelem esetén a játékos kap a szomszédjától egy petákot, vereség esetén fizet neki egy petákot, döntetlen esetén nincs kettőjük között pénzmozgás. Ugyanígy jár el a másik szomszédjával is. Jelölje  $\eta$ , hogy hány olyan játékos van, aki *pontosan* 1 petákkal lesz gazdagabb.  $\mathbb{E}\eta = ?$  (7 pont)

Bónusz: Határozzuk meg az előző feladatban szereplő  $\eta$  valószínűségi változó szórását. (4 pont)

