

## 4. Übung, Lösungsskizzen

## Präsenzübungen

## 1. allgem. Permutationsf.

$$\frac{n!}{k_1! k_2! \dots k_m!}$$

- a) Jedes Ergebnis des 25-fachen Münzwurfs ist eine Permutation der 25 Symbole

5x Zahl  $\rightarrow$  20x Adler

$$\frac{25!}{5! 20!} = \frac{25 \cdot 24 \cdot 23 \cdot 22 \cdot 21}{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5} = 53130$$

- b) Ziehen von 5 aus 25, ohne Zurückkl., o.B.d.R.

$$\binom{25}{5} = \frac{25!}{5! 20!} = \text{s.o.}$$

- c) Zu jeder Zahl-Adler-Kette mit 5x Zahl kann man genau eine Zahlziehung zuordnen. In der Zahl-Adler-Kette stehen die 5 Zahlen an 5 Positionen 1 bis 25. Diese Positionen sind genau die 5 Zahlen, die gezogen werden.

Zwei Mengen sind gleich mächtig, wenn es eine umkehrbar eindeutige Zuordnung zwischen den Elementen der beiden Mengen gibt.

2. i)  $\tau$  ii)  $f$  iii)  $f$  iv)  $f$  v)  $\tau$  vi)  $f$

3a) In RUNDEN besagt der 2. Parameter, auf wie viele Stellen h.d. Komma gerundet wird. 0: Runden auf ganze Zahlen

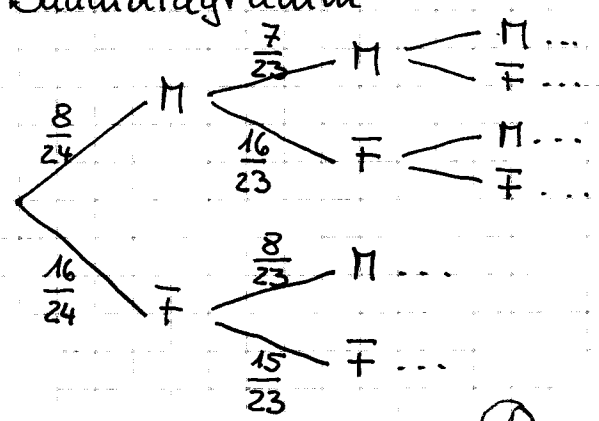
b) i) Es kann auch 0 auftauchen, z.B. Zufallsz ist 0,01  $\rightarrow$   $\cdot 6$  ergibt 0,06  $\rightarrow$  Runden ergibt 0

ii) Die Häufigkeiten für 1 bis 5 sind gleich, die für 6 geringer, da nur 5,5 ... 5,99... auf 6 gerundet wird.

(siehe Übung 1 Aufg 7)

### Hausübungen

#### 4. Baumdiagramm



Pfad MMFFFF

$$\frac{8 \cdot 7 \cdot 6 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 3}{24 \cdot 23 \cdot 22 \cdot 21 \cdot 20 \cdot 19} = \frac{2 \cdot 14 \cdot 13}{3 \cdot 23 \cdot 11 \cdot 19} = \frac{364}{14421} \approx 0,02524$$

Es gibt  $\frac{6!}{2!4!}$  Pfade mit 2M und 4F (allg. Permutationsf.),

also  $\frac{6 \cdot 5}{2} = 15$  Pfade

$w^>$  für 2M und 4F ist  $15 \cdot 0,02524 \approx 0,379$

Die  $w^>$  liegt gut über  $\frac{1}{3}$ .

5. Die  $W^j$  wird berechnet nach  $\frac{\text{günstige Mögl.}}{\text{alle Möglichk.}}$

alle Möglichkeiten: 1 2 3 4 5 ... 21  
← 7xA 7xB 7xC →

Die sieben A, B, C werden in ein 21-Tupel geschrieben und permutiert. Alle Permut.:  $\frac{21!}{7!7!7!}$

günstige Möglichk: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ... 21  
CCC ← 7A 7B 4C →

Die drei Freundinnen sind Platz 1, 2, 3. Dort wird fest ein C geschrieben. Auf die übrigen 18 Plätze werden 7A 7B und 4C geschrieben und permutiert

$\frac{18!}{7!7!4!}$   $W^j$  für Prüfer C an 1, 2, 3:

$$\frac{18!}{7!7!4!} \cdot \frac{7!7!7!}{21!} = \frac{7!}{4!} \cdot \frac{1}{19 \cdot 20 \cdot 21} = \frac{7 \cdot 6 \cdot 5}{4 \cdot 3 \cdot 2} = \frac{1}{38}$$

Die  $W^j$  für den Wunschprüfer an alle drei Freund. ist  $\frac{1}{38}$  (Das hier ist eine unständliche Lösung) (2)

6. Die vorhandenen Kugeln werden angeordnet  
s s w w w b b b b b und durchnummeriert.  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Die Formel zu D2 bestimmt eine (Platz-)Zahl von 1 bis 10  $(A^2 + B^2 + C^2)$  ist Summe aller Kugeln. Diese Nummer wird gezogen.

Wenn diese Nummer <sup>(D2)</sup> kleiner gleich Zahl der schwarzen Kugeln ( $A^2$ ) dann ist es eine schwarze Kugel, ansonsten ist diese Nummer (D2) kleiner gleich der Zahl der schwarzen und weißen zusammen ( $A^2 + B^2$ ) so ist es eine weiße Kugel ansonsten

ist es eine blaue Kugel. (1)

Formel in F2, neue Anzahl für die schwarzen Kugeln: Wenn in E2 die Farbkodierung „s“ steht, dann verringere die alte Anzahl (A2) um 1, ansonsten übernimm sie unverändert. (1)

Analog müssen dann sein:

Formel in G2: = WENN(E2 = "w"; B2-1; B2)

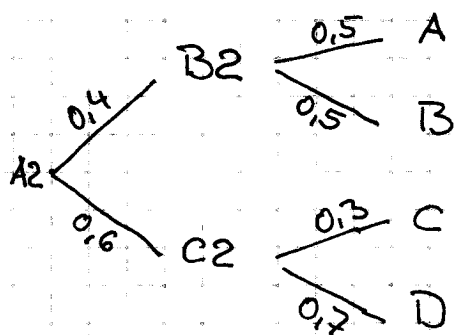
Formel in H2: = WENN(E2 = "b"; C2-1; C2) (1)

7. D2: Wenn  $A2 < 0,4$  und  $B2 < 0,5$ , dann 1

E2: Wenn  $A2 < 0,4$  und  $B2 \geq 0,5$ , dann 1

F2: Wenn  $A2 \geq 0,4$  und  $C2 < 0,3$ , dann 1

Diese Bedingungen für die 1 kann man in ein Baumdiagramm übersetzen: Interpretat. (1)



Nach der Pfadregel ergibt sich

$P(A) = 0,4 \cdot 0,5 = 0,20$

$P(B) = 0,4 \cdot 0,5 = 0,20$

$P(C) = 0,6 \cdot 0,3 = 0,18$

$P(D) = 0,6 \cdot 0,7 = 0,42$

Um diese W'en auf einem Glücksrad zu realisieren, müssen die Sektoren die Größe haben

A:  $0,2 \cdot 360^\circ = 72^\circ$       Ebenso B

C:  $0,18 \cdot 360^\circ = 64,8^\circ$       D:  $0,42 \cdot 360^\circ = 151,2^\circ$  (1)

b) In G2 muss der unterste Zweig realisiert werden

= WENN(A2 < 0,4; 0; WENN(C < 0,3; 0; 1)) (1)