



Stochastik

Barth, Friedrich

München, [20]03

Aufgaben

[urn:nbn:de:hbz:466:1-83580](#)

3. Das Ziehen aus einer Urne. Eine Urne enthalte rote und schwarze Kugeln, von denen eine gezogen wird. Als Ergebnisse kommen dann in Frage »rot« und »schwarz«. Urnen sind besonders beim Losziehen beliebt.

4. Das Drehen eines Glücksrads. Auf einem Glücksrad sind Sektoren etwa durch Zahlen gekennzeichnet. Ergebnisse sind dann diese Zahlen, in unserem Beispiel der Figur 12.1 die Zahlen 1, 2 und 3.

Das Roulette verwendet eine Art Glücksrad mit den Zahlen 0, 1, 2, ..., 36, für die je gleich große Sektoren vorgesehen sind.

Der Einfluß des Zufalls ist aber nicht nur bei Glücksspielen, sondern auch bei »ernsthaften« Experimenten spürbar:

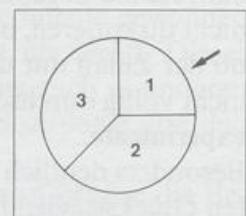


Fig. 12.1 Glücksrad

- 1.** Bestimmung der Fallbeschleunigung. Die möglichen Ergebnisse sind (benannte) Dezimalzahlen, deren Stellenzahl von der Meßgenauigkeit abhängt.

2. Bestimmung der Anzahl der Atome eines radioaktiven Präparats, die in einer Sekunde zerfallen. Die möglichen Ergebnisse sind die ganzen Zahlen von 0 bis zur Anzahl N der Atome des Präparats.

3. Umfrage zum Bekanntheitsgrad eines Politikers. Fragt man 1000 Personen, so sind die möglichen Ergebnisse für den in Prozenten angegebenen Bekanntheitsgrad 0%, 0,1%, 0,2%, ..., 99,9%, 100%.

4. Qualitätskontrolle der Industrie. Die möglichen Ergebnisse einer Einzelprüfung sind z. B. »brauchbar« oder »unbrauchbar«. Man kann aber auch die gesamte Prüfung von z. B. 1000 Stück als Experiment auffassen; mögliche Ergebnisse für den Anteil der unbrauchbaren Stücke sind $0, \frac{1}{1000}, \frac{2}{1000}, \dots, 1$.

Aufgaben

- 1.** Leibniz (1646–1716)* dachte, daß sich beim Werfen mit 2 Würfeln genauso oft die Augensumme 11 wie die Augensumme 12 ergibt. Führe folgendes Experiment durch: Wurf 2 Würfel 100mal und notiere eine 0, wenn die Augensumme 2 bis 10 ist, eine 1, wenn sie 11 ist, und eine 2, wenn sie 12 ist.
 - 2.** Galilei (1564–1642)* wurde das Problem vorgelegt**, wieso beim Werfen mit 3 Würfeln die Augensumme 10 leichter zu erreichen sei als die Augensumme 9. Führe dazu folgendes Experiment durch: Wurf mit 3 Würfeln 100mal und notiere eine 0, wenn die Augensumme nicht 10 oder 9 ist, eine 1 bei Augensumme 10 und eine 2 bei Augensumme 9.
 - 3.** Bis ins 17.Jh. glaubten Glücksspieler, es sei ebenso leicht, bei 4maligem Werfen eines Würfels mindestens einmal eine Sechs zu erhalten wie bei 24maligem Werfen von 2 Würfeln einen Sechser-Pasch (d. h. eine Doppelsechs). Untersuche das Problem anhand von Tabelle 10.1 folgendermaßen:
 - a) Teile die ersten 100 angegebenen Augenzahlen in Vierergruppen ein. Notiere eine 0, wenn die Vierergruppe keine Sechs enthält, andernfalls eine 1.
 - b) Fasse zwei untereinanderstehende Zahlen der Zeilen 1 und 2, 3 und 4 usw. als Ergebnis eines Doppelwurfs auf. Teile diese Doppelwürfe in 24er-Gruppen ein; es ergeben sich 25 Gruppen. Notiere eine 0, wenn eine solche Gruppe keinen Sechser-Pasch enthält, andernfalls eine 1.
- Beachte, daß die Ergebnisse nur für den Würfel gelten, mit dem Tabelle 10.1 erstellt wurde!

* Siehe Seite 394ff.

** Vermutlich von Cosimo II. de' Medici (1590–1621), dem Großherzog von Toskana (1609–1621)