

Diskreta variabler

Ofta vill man beräkna sannolikheten för att något inträffar ett visst *antal* gånger. Och ofta återkommer samma resonemang men med nya siffror.

Antag t.ex. att vi har ett lotteri med 1000 lotter varav 100 är vinster. Då följer

- sannolikheten att få vinst på 1 lott *likformig fördelning*,
- sannolikheten att få 3 vinster bland 10 dragna lotter *binomialfördelning*,
- antalet lotter som måste tas innan sannolikheten för att någon av dem är vinst blir $\geq \frac{1}{2}$ *geometrisk fördelning*.

Därför vill man ha generella regler för hur olika situationer ska behandlas (dvs hur olika sannolikheter ska beräknas).

Definition 1 *Innan experimentet utförts kallas det hypotetiska antalet i fråga **stokastisk variabel** (betecknas vanligen med stora bokstäver X, Y, Z etc., i Vännman dock med grekiska bokstäver ξ, η etc.). Efter att experimentet utförts kallas det observerade antalet **observation** (betecknas med motsvarande liten bokstav x, y, z etc.).*

Definition 2 *En stokastisk variabel som bara kan anta ett uppräkneligt (numrerbart) antal utfall kallas **diskret**.*

Olika stokastiska variabler är olika på så sätt att sannolikheten för att variabeln antar olika värden *fördelar* sig olika. Namnet på den huvudregel för hur en stokastisk variabel uppträder kallas **fördelning**. För varje fördelning finns en sannolikhetsfunktion som matematiskt explicit uttrycker hur sannolikheter ska beräknas.

Läs Exempel 3.3 om binomialfördelning och Exempel 3.4 om Poissonfördelning.

Definition 3 *Låt X vara en diskret stokastisk variabel som antar med värdemängd $\{x_1, x_2, \dots, x_k, \dots\}$ där $x_1 < x_2 < \dots < x_k < \dots$. **Sannolikhetsfunktionen** p för X är definierad $p(x_k) = P(X = x_k)$. **Fördelningsfunktionen** F för X är definierad $F(x_k) = P(X \leq x_k) = \sum_{i=1}^k p(x_i)$. Var och en av dessa två beskriver fullständigt fördelningen för X .*

Vanliga diskreta fördelningar

(Diskret) likformig fördelning

Betecknas $X \in Likf(n)$.

$$p(x) = \begin{cases} \frac{1}{n} & x = 1, 2, \dots, n \\ 0 & \text{annars} \end{cases}$$

Ger lika stor sannolikhet åt alla utfall. Den som gäller om man ej har någon information. (Ex. kasta tärning.)

Binomialfördelning

Betecknas $X \in Bin(n, p)$.

$$p(x) = \binom{n}{p} p^x (1-p)^{n-x}, \quad x = 0, 1, \dots, n$$

X är antalet lyckade delförsök i ett experiment bestående av n oberoende upprepningar av ett delförsök. Varje delförsök lyckas med sannolikhet p . (Ex. lotteri: dra x vinster då n lotter köps.)

Poissonfördelning

Betecknas $X \in Poi(\lambda)$.

$$p(x) = e^{-\lambda} \frac{\lambda^x}{x!}, \quad x = 0, 1, 2, \dots$$

X är antalet gånger som en återkommande händelse inträffar under ett visst tidsintervall: i genomsnitt λ gånger. (Ex. Bilar som passerar på en väg, en partikel som sönderfaller.)

Geometrisk fördelning

Betecknas $X \in Geo(p)$.

$$p(x) = (1-p)^{x-1} p, \quad x = 1, 2, 3, \dots$$

X är antalet försök som behövs innan en händelse med sannolikhet p inträffar. (Ex. antal gånger man måste spela för att få kåk i given då man spelar poker, antal lotter man måste ta för att få en vinstlott.)

(Obs Behöver ej läsa om hypergeometrisk fördelning.)

Läs Sats 3A och Exempel 3.6.

Väntevärde och varians

Den teoretiska tyngdpunkten av en fördelning kallas *väntevärde*. Den teoretiska spridningsgraden av en fördelning anges av *variansen*.

Definition 4 Låt X vara en diskret stokastisk variabel med sannolikhetsfunktion $p(x)$. **Väntevärdet** för X är $\mu = E(X) = \sum_x xp(x)$. **Variansen** för X är $\sigma^2 = V(X) = \sum_x (x - \mu)^2 p(x)$.

Räkneregler

- $E(a + bX) = a + bE(X)$
- $V(a + bX) = b^2V(X)$
- $E(X + Y) = E(X) + E(Y)$
- $X \perp Y \Rightarrow V(X + Y) = V(X) + V(Y)$
- $V(X) = E(X^2) - E(X)^2$
- $E(g(x)) = \sum_x g(x)p(x)$

Dessa räkneregler kan som övning visas genom att använda definitionerna av väntevärde och varians. Gör det!

Lös uppgifterna i “Exempel på diskreta variabler” som kan laddas ned från kurs-hemsidan!

Exempel Antag att vi kastar häftstift och vinner 2 kr varje gång det landar med spik nedåt men förlorar 1 kr varje gång spiken hamnar uppåt. Häftstiftet hamnar med spiken nedåt i genomsnitt 37 gånger av 100. Vad är den förväntade vinsten inför ett kast?

Lösning: Den totala vinsten från 100 kast varav x kast hamnar nedåt är

$$2x + (-1)(100 - x) = 3x - 100$$

Den genomsnittliga vinsten per kast är

$$\frac{\text{Total vinst}}{\text{Totalt antal kast}} = \frac{3x - 100}{100} = 0.03x - 1$$

Eftersom $x = 37$ i detta exempel så är den förväntade vinsten på ett kast $0.03 \cdot 37 - 1 = 0.11$ kr.

Vi kan också se det som $\frac{\text{Total vinst}}{\text{Totalt antal kast}} = \frac{2x + (-1)(100 - x)}{100} = 2 \cdot \frac{x}{100} + (-1)(1 - \frac{x}{100})$. Eftersom $\frac{x}{100}$ är andelen kast av de 100 som hamnar med spiken nedåt så är $E(\frac{X}{100}) = P(\text{spiken nedåt på ett kast})$ varmed värdet av $P(\text{spiken nedåt på ett kast})$ är just $\frac{37}{100} = 0.37$. Låt nu Y vara vinsten vid ett kast med häftstiftet. Då har vi i allmänhet att

$$E(Y) = \sum_y yp(y) = 2P(\text{nedåt}) + (-1)P(\text{uppåt}) = 2 \cdot 0.37 - (1 - 0.37) = 0.11$$

Tolkningen av begreppet väntevärde är att det är “det värde man kan förvänta sig inför utförandet av experimentet”. Denna formulering är dock i många fall inte helt rättvisande eftersom man kan förvänta sig att antingen förlora 1 kr eller vinna 2 kr men definitivt inte att vinna 0.11 kr. Dvs väntevärdet 0.11 återfinns inte i utfallsrummet för vinsten $\{-1, 2\}$. Inte desto mindre kan väntevärdet sägas vara “tyngdpunkten i fördelningen för Y ”. \square

Övning Visa att

- $X \in \text{Likf}(n) \Rightarrow E(X) = \frac{n+1}{2}$ och $V(X) = \frac{n^2-1}{12}$
- $X \in \text{Bin}(n, p) \Rightarrow E(X) = np$ och $V(X) = np(1-p)$
(Tips: Använd $x \binom{n}{x} = n \binom{n-1}{x-1}$ för alla $n \geq x \geq 1$ och binomialsatsen.)
- $X \in \text{Poi}(\lambda) \Rightarrow E(X) = \lambda$ och $V(X) = \lambda$
(Tips: $\sum_{x=0}^{\infty} \frac{\lambda^x}{x!} = e^\lambda$)
- $X \in \text{Geo}(p) \Rightarrow E(X) = \frac{1}{p}$ och $V(X) = \frac{1-p}{p^2}$