

### III) Evènements

On appelle **évènement** une condition qui peut ou non être réalisée lors d'une expérience.

Exemple : lancer de dé

<b>Evènements</b>	<b>Issues possibles pour qu'il soit réalisé</b>
A = «obtenir 1»	1
B = «obtenir 5»	5
C = «obtenir un nombre pair»	2 3 4
D = «obtenir un multiple de 3»	3 6
E = «obtenir un nombre plus grand ou égal à 1»	1, 2, 3, 4, 5, 6
F = «obtenir 7»	Aucune

## Propriétés et remarques:

- ° Une probabilité est toujours comprise **entre 0 et 1**.
- ° Un événement qui a une probabilité égale à 1 est appelé **événement certain**.
- ° Un événement qui a une probabilité égale à 0 est appelé **événement impossible**.
- ° La probabilité d'un événement est la somme des probabilités des issues qui le réalisent.
- ° Si A est un événement, l'événement contraire de A est l'événement qui se réalise lorsque A ne se réalise pas. On note cet événement contraire : « non A »

Exemples : Lors d'un lancer de dé

A est l'événement : « obtenir un nombre pair »

Non A est l'événement : « obtenir un nombre impair »