



ความน่าจะเป็น

ครูสหรัฐ สีมานนท์
วิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล

PlayStation 3 developer Sony publisher Sony

© GameWallpapers.com hosted by JTLnet.com



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายของการทดลองสุ่มได้
2. เขียนเซตของแซมเปิลสเปซได้
3. เขียนเซตของเหตุการณ์ได้

ครูสหรัฐ สีมานนท์



หัวข้อการศึกษา

1. การทดลองสุ่ม
2. แซมเปิลสเปซ
3. เหตุการณ์

ครูสหรัฐ สีมานนท์



การทดลองสุ่ม

คือ การทดลองที่สามารถคาดเดาว่าผลลัพธ์อาจจะเป็นอะไรได้บ้าง แต่ขณะทดลองไม่สามารถบอกผลลัพธ์ได้แน่นอน

ครูสหรัฐ สีมานนท์



ตัวอย่างการทดลองสุ่ม

1. การโยนเหรียญบาท
2. การโยนลูกเต๋า
3. การสุ่มหยิบลูกบอล



แซมเปิลสเปซ(Sample space)

คือ เซตของผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ทั้งหมดจากการทดลองสุ่ม

เขียนแทนด้วย S



ตัวอย่างที่ 1

จงเขียนแซมเปิลสเปซของการทดลองต่อไปนี้

1. การโยนเหรียญบาท 2 เหรียญพร้อมกัน
2. การโยนเหรียญบาท 1 เหรียญพร้อมกับลูกเต๋า 1 ลูก



ตัวอย่างที่ 2

กล่องใบหนึ่งมีลูกบอล สีแดง ขาว และสีม่วง อย่างละ 1 ลูก ที่ขนาดเท่ากัน

จงเขียนแซมเปิลสเปซ

คำถาม



ตัวอย่างที่ 2(ต่อ)

1. สุ่มหยิบลูกบอลพร้อมกัน 2 ลูก
2. สุ่มหยิบลูกบอล 2 ลูก
หยิบทีละลูก และใส่คืนก่อนหยิบ
ลูกที่สอง



เหตุการณ์ (Event)

เซตที่เป็นสับเซตของแซมเปิลสเปซ
หรือ เซตของสิ่งที่คุณทดลองสนใจ
เขียนแทนด้วย “E”



ตัวอย่างที่ 3

1. โยนเหรียญบาท 3 เหรียญ พร้อม
กัน 1 ครั้ง จงเขียนเหตุการณ์ของ
ผลลัพธ์ที่เกิด ด้านหัว 2 หัว



ตัวอย่างที่ 4

1. โยนลูกเต๋า 2 ลูก พร้อมกัน 1 ครั้ง
จงเขียนเหตุการณ์ที่ผลรวมของแต้ม
น้อยกว่า 5