

Définitions : Une **expérience aléatoire** est une histoire dont on connaît toutes les **issues** possibles sans savoir laquelle adviendra précisément. Lorsque les issues d'une expérience aléatoire ont toutes la même chance de se réaliser, on dit qu'elles sont **équiprobables** et chacune admet pour probabilité de réalisation le nombre $\frac{1}{\text{Nombre d'issues}}$. Un **événement** est un ensemble d'issues.

Exemples

- Expérience aléatoire : lancer d'un dé à 6 faces.
- Issues possibles : chacune des faces du dé, soit 6 issues au total.
- Issues équiprobables ? Oui (dé non truqué).
- Probabilité d'obtenir le nombre 4 : $\frac{1}{6}$
- L'événement *Obtenir un diviseur de 5* est réalisé par les issues 1 et 5. Sa probabilité vaut $\frac{2}{6}$

Remarques

- Il est équivalent de dire :
 - On a 1 chance sur 4.
 - La probabilité vaut $\frac{1}{4}$
 - La probabilité vaut 0,25.
 - La probabilité vaut 25 %
- Une probabilité est un nombre compris entre 0 (événement **impossible**) et 1 (événement **certain**).
- La somme des probabilités des issues d'une expérience aléatoire vaut 1.