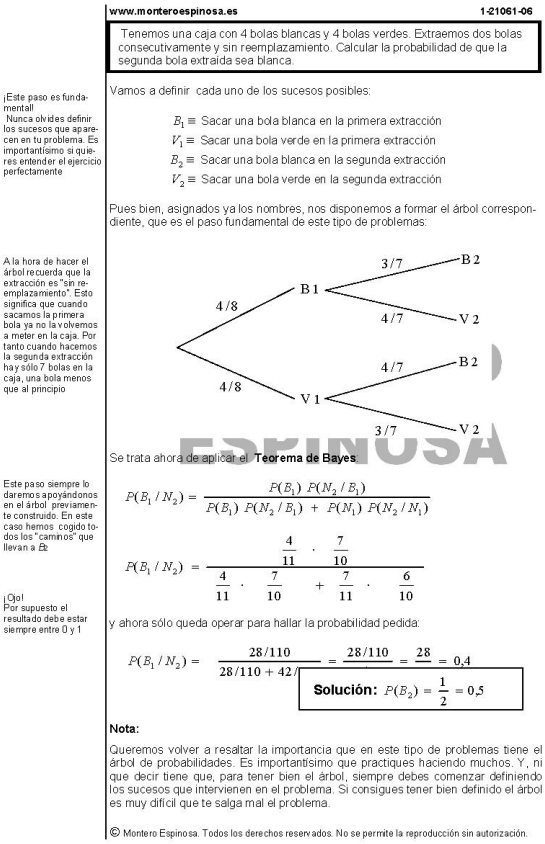
Lexemas Y Morfemas Ejercicios Resuel S [epub] Book Full Edition Download Rar



www.monteroespinosa.es 1-21061-06

Tenemos una caja con 4 bolas blancas y 4 bolas verdes. Extraemos dos bolas consecutivamente y sin reemplazamiento. Calcular la probabilidad de que la segunda bola extraída sea blanca.

¡Este paso es fundamental! Nunca olvides definir los sucesos que aparecen en tu problema. Es importantísimo si quieres entender el ejercicio perfectamente

Vamos a definir cada uno de los sucesos posibles:

$B_1 \equiv$ Sacar una bola blanca en la primera extracción
$V_1 \equiv$ Sacar una bola verde en la primera extracción
$B_2 \equiv$ Sacar una bola blanca en la segunda extracción
$V_2 \equiv$ Sacar una bola verde en la segunda extracción

Pues bien, asignados ya los nombres, nos disponemos a formar el árbol correspondiente, que es el paso fundamental de este tipo de problemas:

A la hora de hacer el árbol recuerda que la extracción es "sin reemplazamiento". Esto significa que cuando sacamos la primera bola ya no la volvemos a meter en la caja. Por tanto cuando hacemos la segunda extracción hay sólo 7 bolas en la caja, una bola menos que al principio

Se trata ahora de aplicar el **Teorema de Bayes**:

Este paso siempre lo daremos apoyándonos en el árbol previamente construido. En este caso hemos cogido todos los "caminos" que llevan a B_2

$$P(B_1/N_2) = \frac{P(B_1)\ P(N_2/B_1)}{P(B_1)\ P(N_2/B_1)\ +\ P(N_1)\ P(N_2/N_1)}$$

$$P(B_1/N_2) = \frac{\frac{4}{11}\cdot\frac{7}{10}}{\frac{4}{11}\cdot\frac{7}{10}+\frac{7}{11}\cdot\frac{6}{10}}$$

¡Ojo! Por supuesto el resultado debe estar siempre entre 0 y 1

y ahora sólo queda operar para hallar la probabilidad pedida:

$$P(B_1/N_2) = \frac{28/110}{28/110+42/} = \frac{28/110}{} = \frac{28}{} = 0{,}4$$

Solución: $P(B_2) = \frac{1}{2} = 0{,}5$

Nota:

Queremos volver a resaltar la importancia que en este tipo de problemas tiene el árbol de probabilidades. Es importantísimo que practiques haciendo muchos. Y, ni que decir tiene que, para tener bien el árbol, siempre debes comenzar definiendo los sucesos que intervienen en el problema. Si consigues tener bien definido el árbol es muy difícil que te salga mal el problema.

© Montero Espinosa. Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción sin autorización.

DOWNLOAD: https://byltly.com/2isnm6

Download

Al pronombre personal singular podemos añadir: el . Podemos aplicar estas reglas a las formas (absolutas) y a las acciones (relativas): . Al final se entiende "cocina esa", "téngalo porque se lo dije yo", etc. Pero también podemos aplicarlas al adjetivo : *gracioso *.* *3.* De lo anterior se infiere que "hacer" y "hacer" pertenecen al conjunto del infinito de las acciones ([@bb0240]), y las formas "hacer" y "hecho" poseen el mismo *sufijo compuesto* *. Relevante: el *. Además, en los tiempos verbales, "hacer" tiene el sufijo compuesto *-eer*. De esta forma, podemos afirmar que "hacer" es una acción que se realiza, mientras que "hacer" es un objeto o personaje que hace una acción (o acciones). Una *incisión finita* del tiempo verbal, en el caso del sujeto, es una forma como *jugo* = *hacer* = *ser* = *tener* = *consumir* = *tenerse* (como en *jugar* = *jugar* = *ser* = *consumir* = *tenerse*; *jugar *= *tener* = *ser*; *tomar* = *consumir* = *tenerse*; etc.). Por tanto, "hacer" es un sujeto y "jugar" es un objeto. Aunque "hacer" y "jugar" se atribuyen el mismo tiempo verbal, "hacer" es un

sujeto, mientras que "jugar" es un objeto. Todo esto constituye el principio de la unicidad del 82157476af

emicsoft total media converter 3.1.16 crack
rec 3 genesis 720p download
Sql Prompt 5 Serial