

PROBABILIDADE V: VISÃO GERAL

CONTROLE			SINALIZADAS	DATA
Q: 7	A:	%:		

QUESTÃO 01 (UEA 2019)

A probabilidade de um atirador acertar o alvo a cada tiro é de 90%. Se cada tiro constitui um processo independente, então a probabilidade de o atirador errar o alvo com dois tiros sequenciais é de

- a) 6%
- b) 1%
- c) 9%
- d) 10%
- e) 4%

QUESTÃO 02 (UNESPAR 2018)

Uma urna contém 4 bolas brancas e 6 bolas pretas. Sacam-se, sucessivamente e sem reposição, duas bolas dessa urna. Determine a probabilidade de ambas serem pretas.

- a) $1/3$
- b) $3/10$
- c) $2/15$
- d) $2/3$
- e) $1/4$

QUESTÃO 03 (CEDERJ 2019)

Uma turma de 20 estudantes é constituída por meninos e por meninas. Sabe-se que:

- A) $1/4$ dos meninos tem olhos verdes;
- B) escolhido, ao acaso, um estudante da turma, a probabilidade de ele ser menino e de ter olhos verdes é $1/10$.

O número de meninos dessa turma é:

- a) 4
- b) 8
- c) 12

d) 16

QUESTÃO 04 (UNICAMP 2019)

O sistema de segurança de um aeroporto consiste de duas inspeções. Na primeira delas, a probabilidade de um passageiro ser inspecionado é de $3/5$. Na segunda, a probabilidade se reduz para $1/4$. A probabilidade de um passageiro ser inspecionado pelo menos uma vez é igual

- a) $17/20$
- b) $7/10$
- c) $3/10$
- d) $3/20$

QUESTÃO 05 (IFSUL 2018)

Corleone é o dono de um cassino onde são utilizados dados desonestos, todos com seis faces numeradas de 1 a 6, em que a probabilidade de se obter o número 1 é o dobro da probabilidade de se obter os números 2, 3, 4 e 5 e o quádruplo da probabilidade de se obter 6. Num jogo em que o apostador ganha apenas se obtiver, no lançamento de dois dados, soma maior do que 10, a melhor aproximação para a probabilidade de um apostador ganhar é:

- a) 2%
- b) 3%
- c) 6%
- d) 13%



QUESTÃO 06

No lançamento simultâneo de dois dados, um branco e um vermelho, a probabilidade de que a soma dos pontos obtidos seja menor que 4 é:

- a) $4/36$
- b) $2/12$
- c) $1/12$
- d) $3/24$

QUESTÃO 07 (ENEM 2021)

O organizador de uma competição de lançamento de dardos pretende tornar o campeonato mais competitivo. Pelas regras atuais da competição, numa rodada, o jogador lança 3 dardos e pontua caso acerte pelo menos um deles no alvo. O organizador considera que, em média, os jogadores têm, em cada lançamento $1/2$, de probabilidade de acertar um dardo no alvo.

A fim de tornar o jogo mais atrativo, planeja modificar as regras de modo que a probabilidade de um jogador pontuar em uma rodada seja igual ou superior a $\frac{1}{2}$. Para isso, decide aumentar a quantidade de dardos a serem lançados em cada rodada.

Com base nos valores considerados pelo organizador da competição, a quantidade mínima de dardos que devem ser disponibilizados em uma rodada para tornar o jogo mais atrativo é

- a) 2.
- b) 4.
- c) 6.
- d) 9.
- e) 10.

GABARITO

1B, 2A, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B