

**TD 2**

Variabes aléatoires, lois, espérance.

**Exercice 1** *Votre premier couplage*

Soit  $p \in [0, 1]$ . Soit  $X$  et  $Y$  deux variables aléatoires de Bernoulli de paramètre  $p$  (c'est-à-dire que  $\mathbb{P}(X = 0) = \mathbb{P}(Y = 0) = 1 - p$  et  $\mathbb{P}(X = 1) = \mathbb{P}(Y = 1) = p$ ) définies sur le même espace probabilisé. Que peut être la loi de la variable aléatoire  $Z := \max(X, Y)$  ?

**Exercice 2** *Lois de variables aléatoires*

Soient  $X, Y$  et  $Z$  trois variables aléatoires définies sur un espace de probabilité  $(\Omega, \mathcal{F}, \mathbb{P})$ .

1. On suppose que  $X = Y$  p.s. Montrer que  $X$  et  $Y$  ont même loi. Montrer que la réciproque est fausse.
2. On suppose que  $X$  et  $Y$  ont même loi.
  - (a) Soit  $f : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$  une fonction borélienne. Montrer que les variables aléatoires  $f(X)$  et  $f(Y)$  ont même loi.
  - (b) Montrer que les variables aléatoires  $XZ$  et  $YZ$  n'ont pas nécessairement même loi.

**Exercice 3** *Méthode du premier moment*

1. Soit  $G = (V, E(G))$  un graphe fini ayant au moins  $r$  sommets. On dit qu'un sous-graphe  $H = (V, E(H))$  de  $G$  est  $r$ -parti s'il existe une partition  $V = \cup_{i=1}^r A_i$  ( $A_i$  disjoints) telle que si  $x, y \in A_i$ ,  $xy \notin E(H)$ . Montrer qu'il existe un sous-graphe  $H$  qui soit  $r$ -parti, avec  $\#E(H) \geq \frac{r-1}{r} \#E(G)$ .
2. (*Plus longue sous-suite croissante*) Pour  $n \geq 1$  et  $\sigma \in \mathfrak{S}_n$ , on pose

$$L(\sigma) = \sup_{I \subset [n], \sigma|_I \text{ croissante}} \#I$$

Soit  $\sigma_n$  un élément uniforme de  $\mathfrak{S}_n$ . Montrer qu'il existe  $c$  tel que  $\mathbb{P}(L(\sigma_n) > c\sqrt{n}) \rightarrow 0$ , et que  $\limsup \frac{1}{\sqrt{n}} \mathbb{E}[L(\sigma_n)] \leq c$ .

**Exercice 4** *Des probabilités à l'espérance*

Soit  $X$  une variable aléatoire positive. Soit  $p > 0$ . Montrer que

$$\mathbb{E}[X^p] = \int_0^\infty px^{p-1} \mathbb{P}[X > x] dx.$$

Quel est le lien entre  $X \in L^p$  et  $\mathbb{P}(|X| > x) = o(x^r)$  ?

**Exercice 5** *Le problème des chapeaux*

1. Soit  $(\Omega, \mathcal{F}, \mathbb{P})$  un espace de probabilité et  $A_1, \dots, A_n$  des événements. Montrer la formule de Poincaré (ou "d'inclusion-exclusion") :

$$\mathbb{P}\left(\bigcup_{i=1}^n A_i\right) = \sum_{k=1}^n (-1)^{k-1} \sum_{1 \leq j_1 < \dots < j_k \leq n} \mathbb{P}(A_{j_1} \cap \dots \cap A_{j_k}).$$

2. On considère un groupe de  $n$  personnes, chacun possédant un chapeau. On met tous les chapeaux dans un vestiaire sombre, si bien que les personnes en partant viennent l'une après l'autre prendre au hasard un chapeau (la  $i$ -ième personne prend l'un des  $n - i + 1$  chapeaux présents avec la même probabilité).

- (a) Modéliser ce problème en termes probabilistes. Quelle est dans ce cadre la probabilité pour qu'une personne au moins retrouve son chapeau ? Calculer la limite de cette probabilité quand  $n \rightarrow \infty$ .
- (b) En reformulant ce problème en terme de groupe symétrique  $Sym(n)$ , calculer la probabilité qu'une variable aléatoire  $X$  à valeurs dans  $Sym(n)$  uniforme (i.e. pour tout  $\sigma \in Sym(n), \mathbb{P}(X = \sigma) = 1/n!$ ) ne possède pas de point fixe.

**Exercice 6** *Paradoxe de Bertrand*

Soit  $\mathcal{C}$  un cercle de rayon 1. On se propose, par trois méthodes différentes de calculer la probabilité qu'une corde de  $\mathcal{C}$  choisie « au hasard » soit plus longue que le côté du triangle équilatéral inscrit, c'est-à-dire  $\sqrt{3}$ . On note  $\mathcal{E}$  l'ensemble des cordes de  $\mathcal{C}$

1. *Extrémités aléatoires* : Construire une variable aléatoire  $X$  à valeurs dans  $\mathcal{E}$  qui correspond à tirer aléatoirement de façon uniforme et de façon indépendante chaque extrémité de la corde  $X$ . Calculer  $\mathbb{P}(\text{long}(X) \geq \sqrt{3})$ .
2. *Milieu aléatoire* : Construire une variable aléatoire  $Y$  à valeurs dans  $\mathcal{E}$  qui correspond à tirer le milieu de la corde  $X$  de façon uniforme. Calculer  $\mathbb{P}(\text{long}(Y) \geq \sqrt{3})$ .
3. *Rayon aléatoire* : Construire une variable aléatoire  $Z$  à valeurs dans  $\mathcal{E}$  qui correspond à tirer un rayon de  $\mathcal{C}$  aléatoirement de façon uniforme, puis de choisir un point aléatoirement de façon uniforme sur ce rayon, qui sera le milieu de la corde  $Z$ . Calculer  $\mathbb{P}(\text{long}(Z) \geq \sqrt{3})$ .