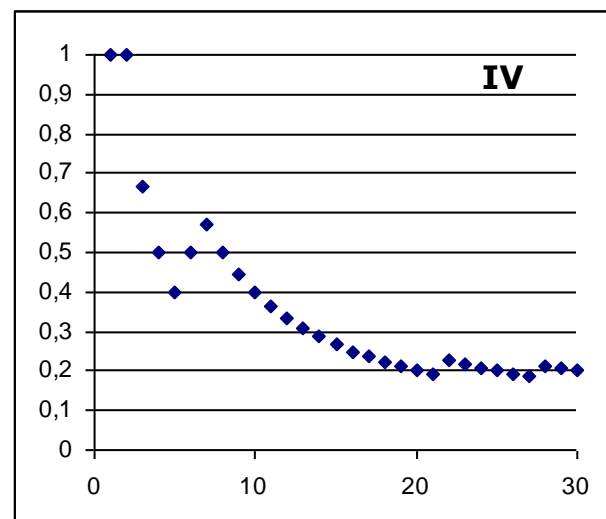
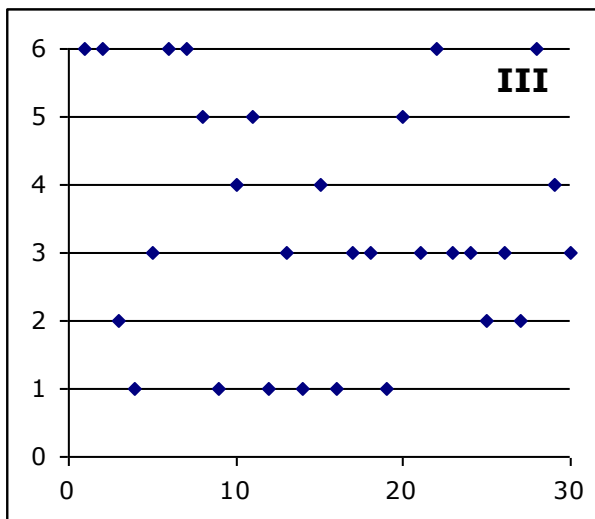
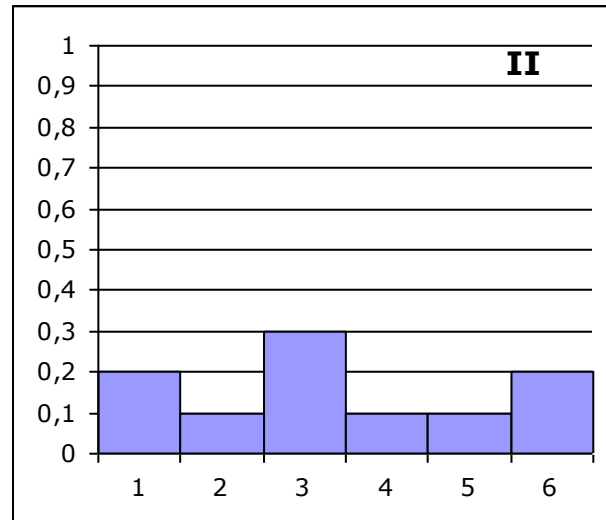
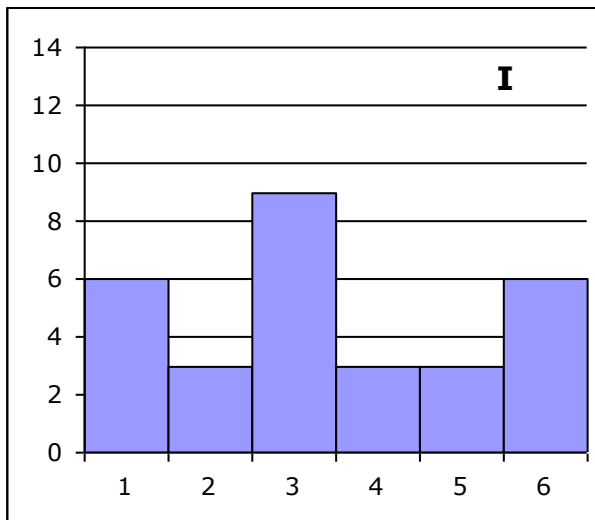


MATHE 364

06.08. Simulation von Zufallsexperimenten



Die Diagramme **I** bis **IV** stellen dieselbe Computersimulation eines Spielwürfels dar.

Ergänze mindestens drei Lückentexte mit Hilfe eines geeigneten Diagramms.

Die Augenzahlen ___ und ___ traten beide gleich häufig auf.

Der Modalwert, das ist der häufigste Wert, ist die Augenzahl _____. Sie trat insgesamt ___ mal auf, das entspricht einer relativen Häufigkeit von ___ %.

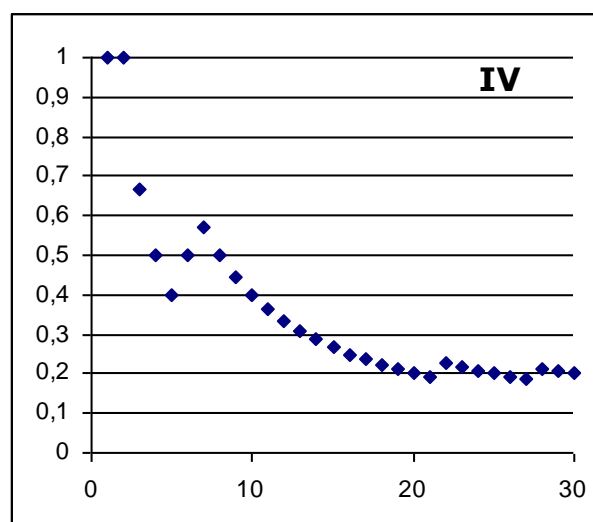
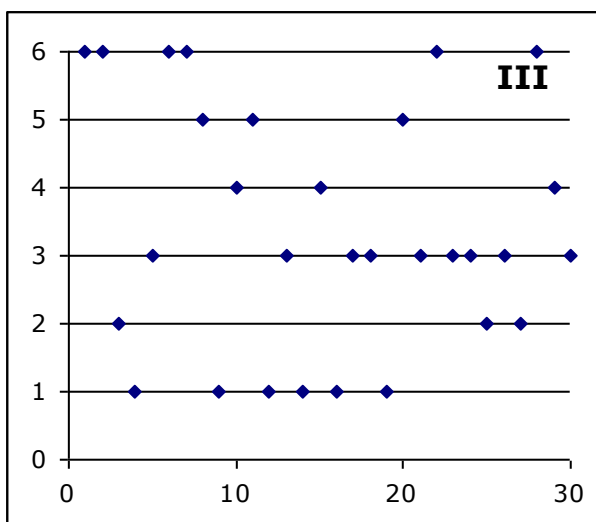
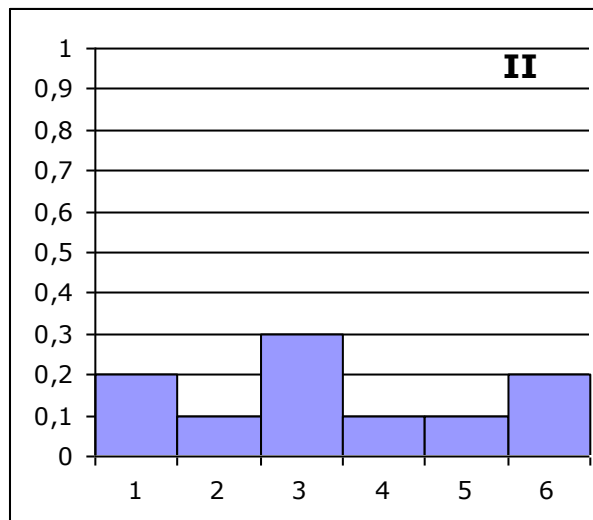
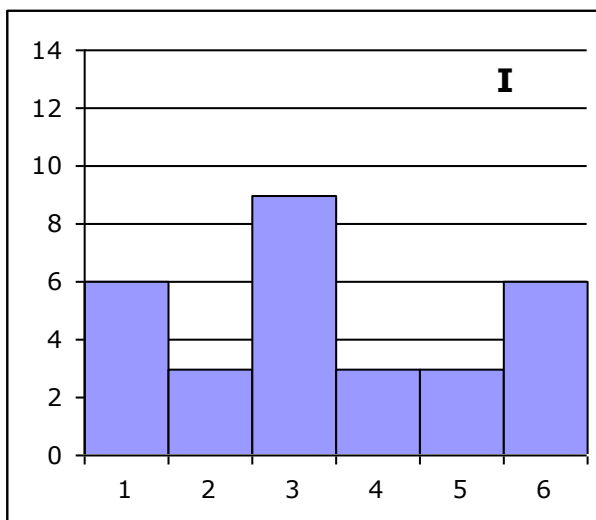
Die drei niedrigsten Säulen gehören zu den Augenzahlen ___, ___ und ___, die alle gleich häufig auftraten, nämlich jeweils ___ mal, das entspricht ___ %.

Die Diagramme ___ und ___ stellen relative Häufigkeiten dar, das Diagramm ___ absolute Häufigkeiten und Diagramm ___ die erzielte Augenzahl bei jedem Wurf.

Diagramm ___ stellt die relative Häufigkeit der Augenzahl ___ im Verlauf der Simulation dar.

Der Würfel wurde insgesamt _____ mal geworfen.

Im ersten Wurf wurde eine ___ geworfen, im letzten Wurf ___.



Die Diagramme **I** bis **IV** stellen dieselbe Computersimulation eines Spielwürfels dar.

Ergänze mindestens drei Lückentexte mit Hilfe eines geeigneten Diagramms.

Die Augenzahlen **1** und **6** traten beide gleich häufig auf.

Der Modalwert, das ist der häufigste Wert, ist die Augenzahl **3**. Sie trat insgesamt **9** mal auf, das entspricht einer relativen Häufigkeit von **30** %.

Die drei niedrigsten Säulen gehören zu den Augenzahlen **2**, **4** und **5**, die alle gleich häufig auftraten, nämlich jeweils **3** mal, das entspricht **10** %.

Die Diagramme **II** und **IV** stellen relative Häufigkeiten dar, das Diagramm **I** absolute Häufigkeiten und Diagramm **III** die erzielte Augenzahl bei jedem Wurf. Diagramm **IV** stellt die relative Häufigkeit der Augenzahl **6** im Verlauf der Simulation dar.

Der Würfel wurde insgesamt **30** mal geworfen. Aus dem Maßstab der Rechtsachse in Diagramm **III** und **IV**, notfalls auch aus der Summe der Längen aller Säulen. Im ersten Wurf wurde eine **6** geworfen, im letzten Wurf **3**. Die 6 erkennt man in Diagramm **III** aus dem Datenpunkt (1 | 6) oder in Diagramm **IV** aus dem Datenpunkt (1 | 1). Die 3 erkennt man in Diagramm **III** aus dem Datenpunkt (30 | 3).