

Le jeu de Monty-Hall

Le jeu oppose un présentateur de télévision à un candidat (le joueur). Le joueur est placé devant trois portes fermées. Derrière l'une d'entre elles, se trouve une voiture et derrière chacune des deux autres se trouve une chèvre.

Le joueur doit tout d'abord désigner une porte.

Puis le présentateur ouvre une porte qui n'est ni celle choisie par le candidat, ni celle cachant la voiture (le présentateur sait quelle est la bonne porte dès le début).

Le candidat a alors le droit d'ouvrir la porte qu'il a choisie initialement, ou d'ouvrir la troisième porte. S'il ouvre la porte derrière laquelle se trouve la voiture, il l'emporte.

On souhaite étudier les deux stratégies suivantes que le joueur peut suivre une fois que le présentateur a ouvert une porte cachant une chèvre :

(a) conserver la porte choisie initialement,

(b) changer de porte.

Quelle stratégie vous paraît gagnante ?

Exercice 1 . Simulation en Python Voici l'algorithme permettant de comparer les stratégies (a) et (b).

Le tester et préciser quelle est la stratégie gagnante ?

```

from random import *
n=int(input("nombre de tests ?"))
scorea=0#score en conservant la porte du début
scoreb=0#score en changeant la porte du début.
for i in range(n):
    #porte devant la voiture
    v=randint(1,3)
    #porte choisie par le joueur au début
    j=randint(1,3)
    #porte ouverte par le présentateur
    p=1
    while (p==v) or (p==j):#cette boucle sert juste à s'assurer que la
    porte ouverte par me présentateur ne soit ni celle du joueur, ni
    celle de la voiture.
        p=p+1
    if j==v:
        scorea=scorea+1
    else :
        scoreb=scoreb+1
print ("sans changer :", scorea, "; en changeant : ", scoreb)

```

Exercice 2 . On nomme C_1 , C_2 et V les trois portes selon qu'elles cachent la chèvre 1, 2 ou la voiture.

- [1] On considère la stratégie (a), représenter la situation par un arbre pondéré et donner la probabilité de gagner la voiture pour le joueur.
- [2] On considère maintenant la stratégie (b). Représenter l'arbre décrivant le déroulement de l'expérience puis déterminer la probabilité de de gagner la voiture pour le joueur.

La boucle for en python

Le vélo-club d'une ville compte aujourd'hui 220 adhérents. Chaque année, il y a 8% des adhérents qui quittent le club et 22 nouveaux adhérents. Le directeur a élaboré ce programme nommé *veloclub.py* en python qui calcule le nombre d'adhérents plusieurs années après.

```
nba=220
n=int(input("Combien d'années de calcul ?"))
for k in range(1,n+1):
    nba=nba*0.92+22
    print("Dans ", k, " années :",nba, " adhérents")
```

| | |
|---|--|
| <code>nba=220</code> | la variable <i>nba</i> (nombre d'adhérents) est initialisée à 220 |
| <code>n=int(input("Combien d'années de calcul ?"))</code> | récupération du nombre d'années de calculs demandés |
| <code>for k in range(1,n+1):</code> | instruction de répétition qui va demander de parcourir les instructions dans la boucle pour <i>k</i> prenant toutes les valeurs entières de 1 à <i>n</i> . Le bloc d'instruction est délimité par l'indentation vers la droite. |
| <code> nba=nba*0.92+22</code> | Calcul du nouveau nombre d'adhérents et enregistrement de la nouvelle valeur dans ma variable <i>nba</i> |
| <code> print("Dans ", k, " années :",nba, " adhérents")</code> | Affichage du résultat |

Détail de l'exécution pour $n = 4$

| Étape | <i>k</i> | <i>nba</i> | Calcul et Affichage |
|-------------------------------------|----------|-------------|---|
| Avant le début de la boucle for | | $nba = 220$ | |
| Fin de la 1 ^{re} itération | 1 | 224,4 | On a calculé $nba = 220 * 0.92 + 22$ Affichage "Dans 1 années : 224.4 adhérents" |
| Fin de la 2 ^e itération | 2 | 228,448 | On a calculé $nba = 224.4 * 0.92 + 22$ Affichage "Dans 2 années : 228.448 adhérents" |
| Fin de la 3 ^e itération | 3 | 232.172 | On a calculé $nba = 228.448 * 0.92 + 22$ Affichage "Dans 3 années : 232.17216 adhérents" |
| Fin de la 4 ^e itération | 4 | 235.598 | On a calculé $nba = 232.17216 * 0.92 + 22$ Affichage "Dans 4 années : 235.598 adhérents" |

