

- 31 a.** On peut s'intéresser à la variable aléatoire  $G$  qui, à chaque lancer de deux pièces, associe le gain algébrique.
- b.** Les valeurs prises par  $G$  sont 1 et  $-1$ .
- c.** Les issues de l'expérience aléatoire correspondant à l'événement  $\{G = -1\}$  sont les issues FF, FP, PF en notant F « obtenir face » et P « obtenir pile ».