

Feuille info_26 : Révisions

Ce n'est pas tout le programme, on reste sur l'essentiel.

1. Ecrire ou utiliser une fonction.
2. Manipulation d'une liste ou d'une liste de listes.
3. La méthode des rectangles.
4. La méthode d'Euler.
5. L'algorithme de dichotomie.
6. Simulation des lois usuelles.
7. Simuler une expérience aléatoire.
8. Estimer l'espérance d'une variable aléatoire.
9. Estimer la probabilité d'un événement.

Ce que je laisserais dans un premier temps.

1. Algorithmes de tri.
2. Algèbre et `numpy.linalg`