Dénombrements

Dénombrer, c'est déterminer le nombre d'éléments d'un ensemble. C'est déterminer (compter) le nombre de cas liés à une situation donnée.

I. Premiers exemples : le principe multiplicatif et tirages successifs avec remise

Exemple 1:

Au restaurant, on compose un menu par le choix d'une entrée parmi les 5 entrées proposées, puis d'un plat parmi 4 plats proposés, enfin d'un dessert parmi les 6 desserts proposés. Quel est le nombre de menus différents possible ?

On peut ainsi composer $5 \times 4 \times 6 = 120$ menus différents.

On parle de principe multiplicatif.

Exemple 2:

On lance quatre fois successivement un dé à six faces. On note à chaque fois le numéro de la face supérieure. On forme ainsi un nombre à quatre chiffres, la place de chacun étant fixée par son ordre d'apparition.

Quel est le nombre total de résultats possible ?

On obtient ainsi $6 \times 6 \times 6 \times 6 = 6^4 = 1296$ résultats possibles.

La situation qui précède et les situations qui suivent peuvent toutes être assimilées à des tirages de boules dans une urne.

Dans l'exemple précédent, la situation est exactement la même que celle où on aurait 6 boules (indiscernables) numérotées de 1 à 6 dans une urne.

On tire une boule au hasard. On note son numéro. *On la remet dans l'urne*. On tire une deuxième boule au hasard, etc. Et ce, 4 fois, ce qui représente les quatre lancers de dés.

On parle de tirages successifs avec remise.

Remarque : dans le cas de tirages successifs avec remise, la <u>puissance d'un nombre</u> est au cœur des calculs.

E.C.P.1 – Jean PERRIN

II. Tirages successifs sans remise

Exemple 3:

Combien de "mots" peut-on écrire à l'aide de quatre lettres différentes ? (Un "mot" est une succession de lettres qui ne se trouve pas nécessairement dans le dictionnaire)

Il y a : $26 \times 25 \times 24 \times 23$ mots possibles (inutile de calculer).

Dans cet exemple, tout se passe « comme si » nous disposions d'une urne dans laquelle il y aurait 26 boules « numérotées » de A à Z (ou de 1 à 26, comme vous voulez).

On tire une boule au hasard. On note sa lettre / son numéro. *On ne la remet pas dans l'urne* (on la « jette »). On tire une deuxième boule au hasard (il n'y a alors plus que 25 boules dans l'urne), etc. Et ce, 4 fois, ce qui représente les quatre lettres.

Exemple 4:

Quel est le nombre d'arrivées possibles d'une course à 5 participants ? (On admet qu'il n'y a pas d'ex-æquo)

Il y a $5\times4\times3\times2\times1=120$ arrivées possibles.

Définition : Factorielle d'un entier naturel

Soit *n* un entier naturel supérieur ou égal à 2.

Le nombre "factorielle n" est le produit de tous les entiers naturels de 1 à n; on le note n!. Ainsi, on a $n! = 1 \times 2 \times ... \times n$. Par convention, on a 0! = 1 et 1! = 1.

Remarque : les réponses aux deux exemples précédents s'écrivent aussi 5 ! et $\frac{26!}{22!}$.

E.C.P.1 – Jean PERRIN

III. Tirages simultanés

1. Les nombres "p parmi n"

Exemple 5:

Anaïs (A), Bertrand (B), Camille (C), Dominique (D) et Émilie (E) participent à l'éléction du délégué de classe. Combien de combinaison de délégués peut-on avoir à l'issue de l'élection ?

Dans cette question, il s'agit de choisir deux personnes au hasard parmi cinq. *Ces deux personnes jouent le même rôle et sont aussi importantes l'une que l'autre*. Il ne s'agit donc pas de tirages successifs car, par exemple, A puis B donne le même résultat que B puis A. Il y a donc *simultanéité*.

Dans cette situation, le *nom* de la réponse est le nombre <u>2 parmi 5</u>. On le note $\binom{5}{2}$.

Ce nombre porte également le nom de <u>coefficient binomial</u> (on verra plus loin pourquoi).

Comment le calculer ? Voici trois méthodes.

Méthode 1 : "à la main"

Quelles sont toutes les combinaisons possibles ?

N'oublions pas que AB et BA représente la même combinaison.

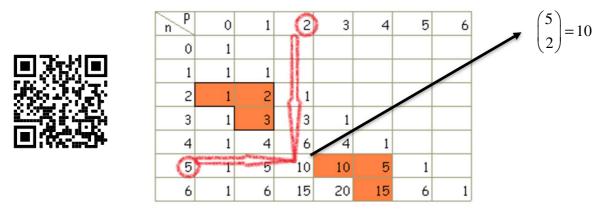
AB; AC; AD; AE; BC; BD; BE; CD; CE et DC.

Il y a donc 10 combinaisons possibles. $\binom{5}{2} = 10$.

Cette méthode est évidemment fastidieuse et risquée. Il est nécessaire d'autres méthodes dans le cas général.

Méthode 2 : "le triangle de Pascal"

Cette méthode donne une méthode de construction « magique » des nombres "parmi".



Le triangle de Pascal

Règle de « construction » :

Un nombre "parmi" est obtenu en ajoutant celui qui est au-dessus à celui qui est à gauche de celui qui est au-dessus.

Mathématiquement, si
$$p$$
 vérifie $0 \le p \le n-1$, alors on a $\binom{n}{p} + \binom{n}{p+1} = \binom{n+1}{p+1}$.

Autres propriétés :

Soit *n* un entier naturel non nul :

$$\binom{n}{0} = 1$$
; $\binom{n}{n} = 1$; $\binom{n}{1} = n$;

Par symétrie, si p est un entier vérifiant $0 \le p \le n$, alors on a $\binom{n}{n-p} = \binom{n}{p}$.

Cette méthode est pratique pour les nombres "parmi" qui ne sont pas trop grands.

Mais elle devient vite fastidieuse pour des nombres plus grands. Il y a donc une troisième méthode, plus compliquée, mais qui marche « toujours ».

Méthode 3 : "par utilisation de la formule"

Soit E un ensemble non vide contenant n éléments, et p un entier naturel tel que $0 \le p \le n$.

Les nombres $\binom{n}{p}$

Le nombre de combinaisons à p éléments d'un ensemble parmi n éléments est noté $\binom{n}{p}$.

Ce nombre se lit « p parmi n ».

On a:
$$\binom{n}{p} = \frac{n!}{p! \times (n-p)!}$$
.

Dès lors :
$$\binom{5}{2} = \frac{5!}{2! \times 3!} = \frac{\overbrace{\cancel{5} \times 4 \times \cancel{3} \times \cancel{...}}^{5!}}{\underbrace{\cancel{2} \times 1}_{2!} \times \cancel{3} \times \cancel{...}} = \frac{20}{2} = 10.$$

À retenir:

$$\binom{n}{0} = \binom{n}{n} = 1 \qquad ; \qquad \binom{n}{1} = \binom{n}{n-1} = n \qquad ; \qquad \binom{n}{2} = \frac{n(n-1)}{2}$$

★ Exercice:

Calculer:
$$\begin{pmatrix} 3 \\ 0 \end{pmatrix}$$
; $\begin{pmatrix} 3 \\ 1 \end{pmatrix}$; $\begin{pmatrix} 4 \\ 3 \end{pmatrix}$; $\begin{pmatrix} 4 \\ 4 \end{pmatrix}$; $\begin{pmatrix} 5 \\ 2 \end{pmatrix}$; $\begin{pmatrix} 7 \\ 3 \end{pmatrix}$

Correction:

$$\binom{3}{0} = 1 \text{ (formule } \binom{n}{0} = 1) ; \qquad \binom{3}{1} = 3 \text{ (formule } \binom{n}{1} = n) ; \qquad \binom{4}{3} = 4 \text{ (formule } \binom{n}{n-1} = n)$$

$$\binom{4}{4} = 1 \text{ (formule } \binom{n}{n} = 1) ; \qquad \binom{5}{2} = \frac{5 \times 4}{2} = 10 \text{ (formule } \binom{n}{2} = \frac{n(n-1)}{2})$$

Par calcul:
$$\binom{7}{3} = \frac{7!}{3! \times 4!} = \frac{\cancel{7 \times 6 \times 5} \cancel{4} \times \cancel{1}}{\cancel{3 \times 2} \times \cancel{1} \times \cancel{4} \times \cancel{1}} = \frac{\cancel{7 \times \cancel{6} \times 5}}{\cancel{3} \times \cancel{2}} = 35.$$

E.C.P.1 - Jean PERRIN

Exemple d'application en théorie des jeux :

Les nombres suivants se calculent à l'aide d'une calculatrice

- Le nombre de mains au poker classique est égal à $\binom{52}{5}$ = 2 598 960.
- Le nombre de tirages possibles du loto de la Française des Jeux est égal à :

$$\underbrace{\begin{pmatrix} 49 \\ 5 \end{pmatrix}}_{\text{numéros}} \times \underbrace{\begin{pmatrix} 10 \\ 1 \end{pmatrix}}_{\text{numéros chance}} = 19\ 068\ 840\ .$$

Vous avez 1 chance sur 19 068 840 de remporter le gros lot.

- Le nombre de tirages à l'EuroMillions est égal à $\begin{pmatrix} 50 \\ 5 \end{pmatrix} \times \begin{pmatrix} 12 \\ 2 \end{pmatrix} = 139 838 160$.

Vous avez 1 chance sur 139 838 160 de remporter le gros lot.

2. Formule du binôme

Les coefficients binomiaux (les nombres "parmi", donc) apparaissent dans les développements de $(a+b)^n$ où a et b sont deux réels et n un entier naturel non nul.

La quantité a+b, constituée de deux termes, est un binôme.

$$(a+b)^1 = a+b = 1 \times a + 1 \times b = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix} \times a + \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix} \times b$$

$$(a+b)^2 = a^2 + 2ab + b^2 = {2 \choose 0} \times a^2 + {2 \choose 1} \times a \times b + {2 \choose 2} \times b^2$$

$$(a+b)^3 = a^3 + 3a^2b + 3ab^2 + b^3 = {3 \choose 0} \times a^3 + {3 \choose 1} \times a^2 \times b + {3 \choose 2} \times a \times b^2 + {3 \choose 3} \times b^3$$

Soient a et b deux réels et n un entier naturel non nul : $(a+b)^n = \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} a^{n-k} b^k$

Une vidéo à regarder jusqu'à 6'40" (les amateurs de curiosité pourront aller jusqu'à 11'30"):

