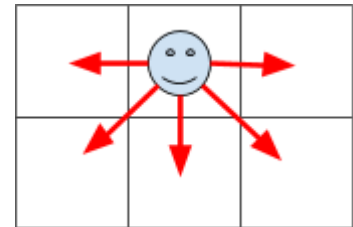


## Atividades Complementares - MAT7\_24PES02

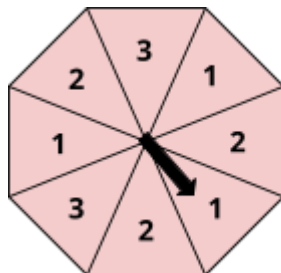
Gustavo gosta de se divertir com um jogo de computador. Nesse jogo, a primeira jogada é sempre realizada pelo computador de forma aleatória, onde a peça pode fazer 5 movimentos: andar para a frente, para o lado esquerdo ou direito, para a diagonal esquerda ou direita. Gustavo observou que nos últimos 40 jogos o movimento inicial de “andar para a frente” se repetiu 11 vezes. Analise e compare a probabilidade obtida a partir dessa observação e a probabilidade clássica do jogo ser iniciado por esse movimento.



**Participe! Ao final você tem grandes possibilidades de dobrar o valor ganho!**

Maria irá participar de um programa em que cada participante precisa responder a dez perguntas, ganhando 50 reais por resposta certa, para em seguida girar uma roleta e assim descobrir com quantos reais ficará no final.

Maria sempre acompanha esse programa e observou que no último ano participaram 45 pessoas e a roleta parou 18 vezes no “ganha o dobro”. Estime a probabilidade de Maria perder parte ou tudo do que ganhou e avalie a informação apresentada na propaganda do programa.



- 1 → Ganha o dobro
- 2 → Fica com a metade
- 3 → Perde tudo

[Desafio] Carolina tem 140 músicas gravadas em seu celular que são reproduzidas de modo aleatório. Os ritmos gravados são: rock, sertanejo e pagode. Ela percebeu que das 33 músicas que escutou, 9 eram de pagode e 11 eram sertanejas. Assim, Carolina fez uma estimativa da probabilidade de escutar rock na próxima música. Calcule quantas músicas de rock Carolina tem gravadas em seu celular, sabendo-se que essa estimativa ficou com uma diferença positiva de, aproximadamente, 9,4% da probabilidade clássica.

