13.2 KEBARANGKALIAN TEORI MELIBATKAN KESUDAHAN SAMA BOLEH JADI.

Ruang Sampel ialah set semua kesudahan yang mungkin dalam satu eksperimen. Ruang Sampel ditandakan dengan simbol S.

1. Padankan eksperimen dengan ruang sampel yang berikut.

a	Melambung sekeping duit syiling adil.		S={1,2,3,4,5,6}
b	Melambung sebiji dadu yang adil.		S={angka, gambar}
c	Memilih nombor genap kurang daripada 10.		S={2, 4, 6, 8}
d	Memilih integer positif kurang daripada 10.		S={1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9}

2. Tentukan ruang sampel dan bilangan unsur dalam ruang sampel bagi peristiwa di bawah.

	Peristiwa	Ruang Sampel	Bilangan unsur dalam ruang sampel
a	Satu nombor positif kurang daripada 5 dipilih.	S={0,1,2,3,4}	n(S)=5
b	Satu nombor perdana kurang daripada 10 dipilih.	S=	n(S)=
c	Satu huruf daripada perkataan 'BEST'.	S=	n(S)=

3 **Rajah di bawah menunjukkan lapan keping kad berhuruf.**

H	E	K	S	A	G	O	N

Sekeping kad dipilih secara rawak daripada lapan keping kad berhuruf itu.

Tulis ruang sampel dengan menggunakan tatatanda set.

LIVEWORKSHEETS