

รายวิชา คณิตศาสตร์

รหัสวิชา ค23102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หน่วยที่ 6 ความน่าจะเป็น

เรื่อง เหตุการณ์ (1)

ครูผู้สอน ครูสรวิรัตน์ เดชะชาติ



ເຫດການ (1)





จุดประสงค์การเรียนรู้
นักเรียนสามารถระบุผลลัพธ์
ของเหตุการณ์จากการทดลองสุ่ม

กลุ่มหยิบเหรียญที่มีสีแตกต่างกัน 3 เหรียญ จากการหยิบ 3 แบบ

หยิบเหรียญ 2 เหรียญพร้อมกัน

หยิบเหรียญ 2 เหรียญ หยิบทีละเหรียญแบบไม่ใส่คืน
ก่อนจะหยิบเหรียญที่สอง

หยิบเหรียญ 2 เหรียญ หยิบทีละเหรียญโดยใส่คืน
ก่อนจะหยิบเหรียญที่สอง



เหตุการณ์ (Event)

เป็นสิ่งที่เราสนใจซึ่งจะพิจารณาจากการทดลองสุ่ม
โดยกำหนดเงื่อนไขเพิ่มเติมบางประการ และเรียกผลลัพธ์
ทั้งหมดของสิ่งที่สนใจที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มนั้นว่า

ผลลัพธ์ของเหตุการณ์



ตัวอย่างที่ 1 ในการทอดลูกเต๋า 1 ลูก 1 ครั้ง



ให้นักเรียนพิจารณาเหตุการณ์และหาผลลัพธ์ของเหตุการณ์ต่อไปนี้

- 1) เหตุการณ์ที่ลูกเต๋าทิ้งขึ้นแต้มคือ
- 2) เหตุการณ์ที่ลูกเต๋าทิ้งขึ้นแต้มที่มากกว่า 3
- 3) เหตุการณ์ที่ลูกเต๋าทิ้งขึ้นแต้มที่เป็นจำนวนเฉพาะ
- 4) เหตุการณ์ที่ลูกเต๋าทิ้งขึ้นแต้มที่สอดคล้องกับสมการ

$$x^2 + 2x - 3 = 0$$



ตัวอย่างที่ 1 ในการทอดลูกเต๋า 1 ลูก 1 ครั้ง



ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นได้มี 6 แบบ คือ **1, 2, 3, 4, 5, 6**

1) เหตุการณ์ที่ลูกเต๋าทิ้งท้ายแต้มคือ

ตอบ ผลลัพธ์ทั้งหมดที่ลูกเต๋าทิ้งท้ายขึ้นแต้มคือ **1, 3, 5**

2) เหตุการณ์ที่ลูกเต๋าทิ้งท้ายขึ้นแต้มที่มากกว่า 3

ตอบ ผลลัพธ์ทั้งหมดที่ลูกเต๋าทิ้งท้ายขึ้นแต้มที่มากกว่า 3
คือ **4, 5, 6**



ตัวอย่างที่ 1 ในการทอดลูกเต๋า 1 ลูก 1 ครั้ง



ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นได้มี 6 แบบ คือ **1, 2, 3, 4, 5, 6**

3) เหตุการณ์ที่ลูกเต๋าทิ้งท้ายขึ้นแต้มที่เป็นจำนวนเฉพาะ

ตอบ ผลลัพธ์ทั้งหมดที่ลูกเต๋าทิ้งท้ายขึ้นแต้มเป็นจำนวนเฉพาะ
คือ **2, 3, 5**

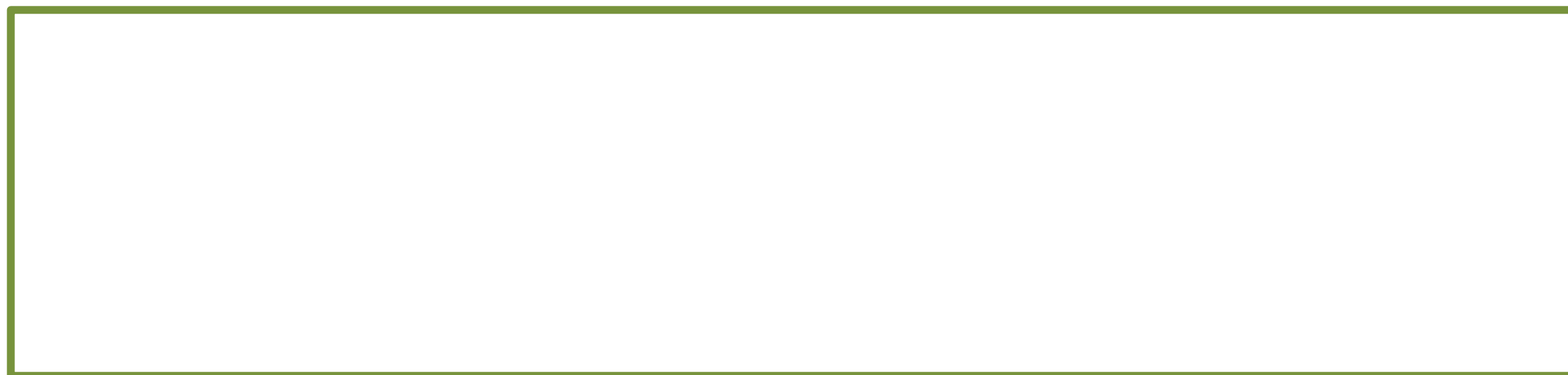


ตัวอย่างที่ 1 ในการทอดลูกเต๋า 1 ลูก 1 ครั้ง



ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นได้มี 6 แบบ คือ **1, 2, 3, 4, 5, 6**

4) เหตุการณ์ที่ลูกเต๋าทิ้งขึ้นแต้มที่สอดคล้องกับสมการ
$$x^2 + 2x - 3 = 0$$



ตัวอย่างที่ 1 ในการทอดลูกเต๋า 1 ลูก 1 ครั้ง



ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นได้มี 6 แบบ คือ **1, 2, 3, 4, 5, 6**

4) เหตุการณ์ที่ลูกเต๋าทิ้งขึ้นแต้มที่สอดคล้องกับสมการ

$$x^2 + 2x - 3 = 0$$

คำตอบคือ $x = -3, 1$

ตอบ ผลลัพธ์ทั้งหมดที่ลูกเต๋าทิ้งขึ้นแต้มที่สอดคล้องกับ
สมการ $x^2 + 2x - 3 = 0$ คือ **1**



ตัวอย่างที่ 2 โยนเหรียญบาท 1 เหรียญ 3 ครั้ง

จงหาผลลัพธ์ของเหตุการณ์ต่อไปนี้

1) เหรียญออกหัว 2 ครั้ง

2) เหรียญออกก้อยอย่างน้อย 2 ครั้ง

วิธีทำ การหาผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการโยนเหรียญบาท 1 เหรียญ 3 ครั้ง

ผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้นจาก
การโยนเหรียญครั้งที่ 1

ผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้นจาก
การโยนเหรียญครั้งที่ 2

ผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้นจาก
การโยนเหรียญครั้งที่ 3



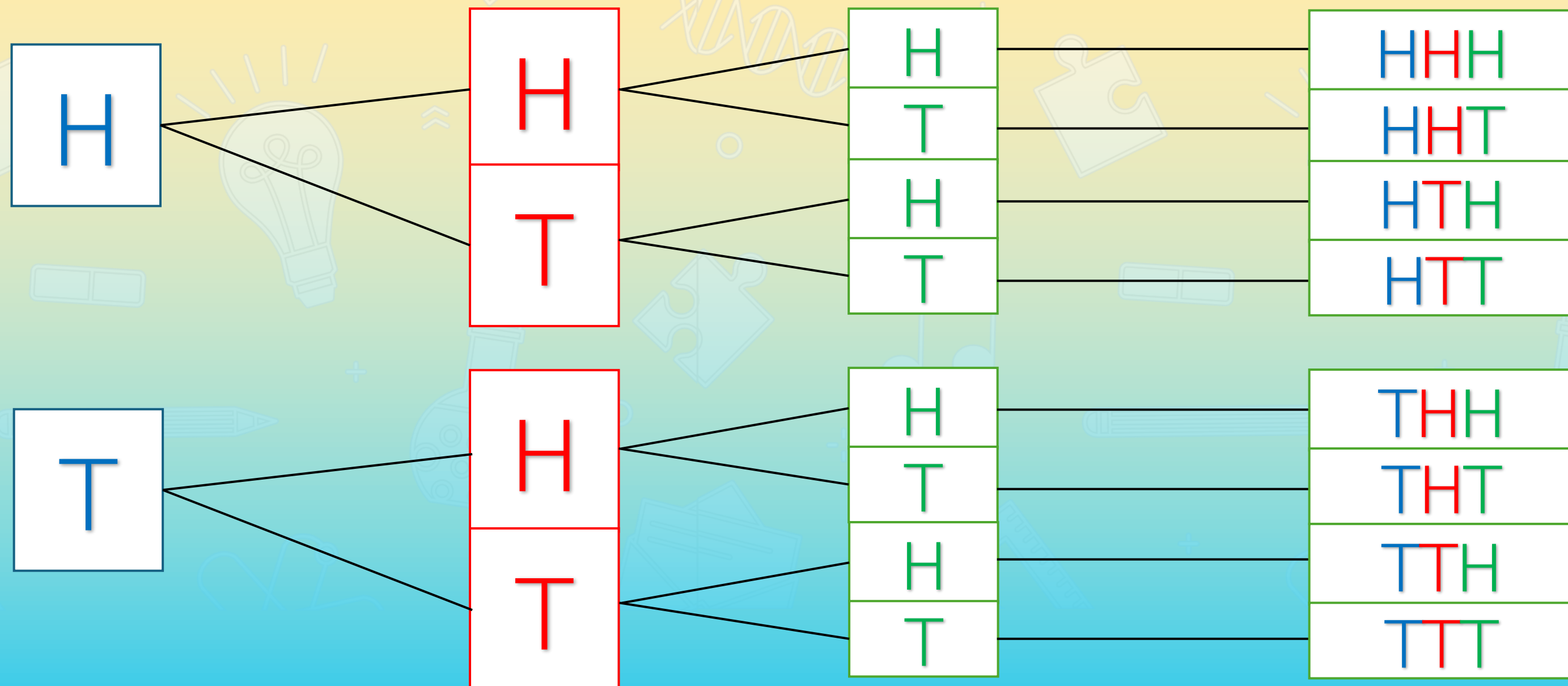


ผลลัพธ์ที่อาจจะ
เกิดขึ้นจากการ
โยนเหรียญ
ครั้งที่ 1

ผลลัพธ์ที่อาจจะ
เกิดขึ้นจากการ
โยนเหรียญ
ครั้งที่ 2

ผลลัพธ์ที่อาจจะ
เกิดขึ้นจากการ
โยนเหรียญ
ครั้งที่ 3

ผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้น
จากการโยนเหรียญ
ทั้งสามครั้ง



ตัวอย่างที่ 2

โยนเหรียญบาท 1 เหรียญ 3 ครั้ง

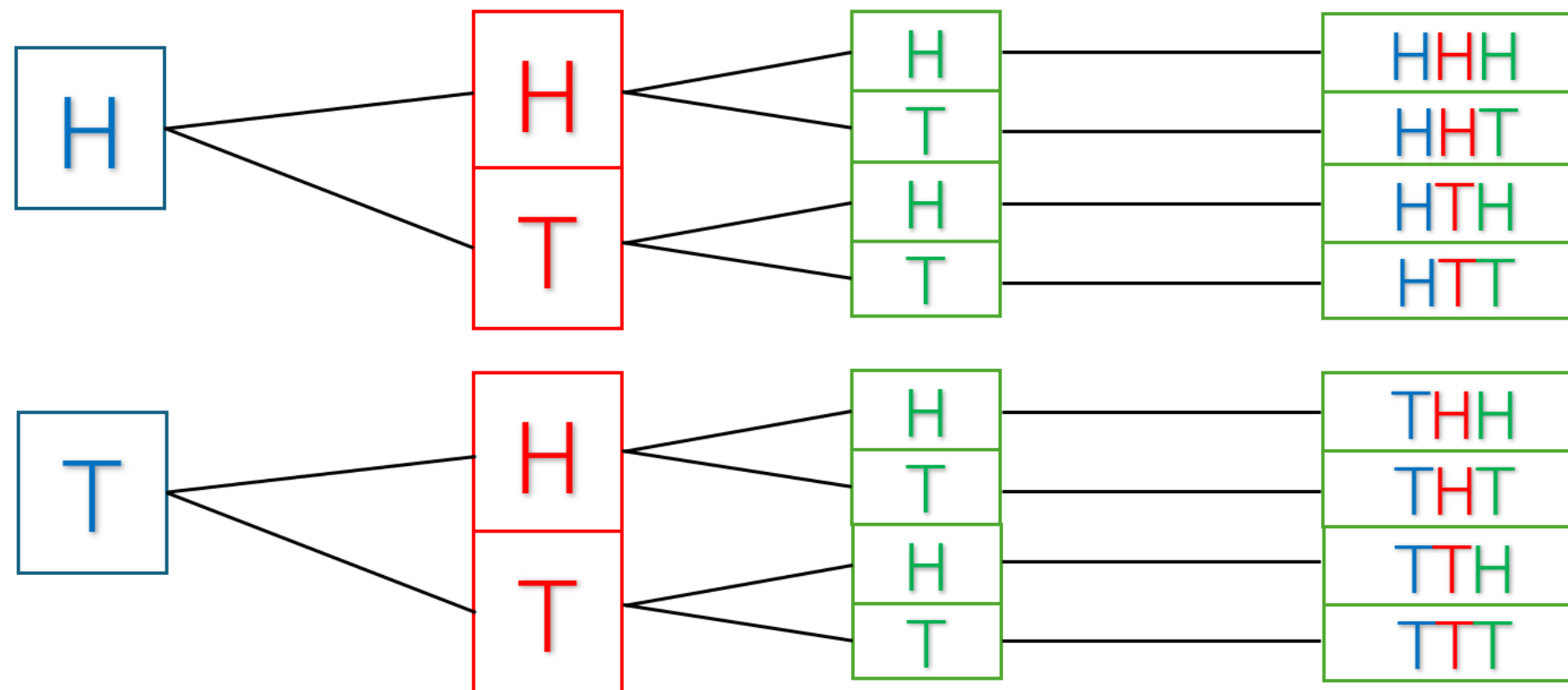


ผลลัพธ์ที่อาจจะ
เกิดขึ้นจากการ
โยนเหรียญครั้ง
ที่ 1

ผลลัพธ์ที่อาจจะ
เกิดขึ้นจากการ
โยนเหรียญครั้ง
ที่ 2

ผลลัพธ์ที่อาจจะ
เกิดขึ้นจากการ
โยนเหรียญครั้ง
ที่ 3

ผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้น
จากการโยนเหรียญทั้งสาม
ครั้ง



ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น
จากการทดลองสุ่ม

ข้างต้น

มี **8 แบบ** คือ

HHH, HHT, HTH, HTT,
THH, THT, TTH, TTT

ตัวอย่างที่ 2

โยนเหรียญบาท 1 เหรียญ 3 ครั้ง



ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี **8 แบบ** คือ

HHH, HHT, HTH, HTT, THH, THT, TTH, TTT

1) เหตุการณ์เหรียญออกหัว 2 ครั้ง

มีผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่เหรียญออกหัว 2 ครั้ง

มี **3 แบบ** คือ **HHT, HTH, THH**



ตัวอย่างที่ 2

โยนเหรียญบาท 1 เหรียญ 3 ครั้ง



ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี **8 แบบ** คือ

HHH, HHT, HTH, HTT, THH, THT, TTH, TTT

2) เหตุการณ์เหรียญออกก้อยอย่างน้อย 2 ครั้ง

มีผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่เหรียญออกก้อยอย่างน้อย

2 ครั้ง มี **4 แบบ** คือ **HTT, THT, TTH, TTT**



ตัวอย่างที่ 3 สุ่มหยิบลูกปิงปอง 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ลูก จากกล่องที่มีลูกปิงปอง อยู่ 4 ลูก แต่ละลูกมีหมายเลขกำกับเป็น 1, 2, 3 และ 4 ลูกละหนึ่งหมายเลข โดยเมื่อ หยิบลูกปิงปองครั้งที่ 1 แล้วใส่กลับคืนลงกล่อง จากนั้นจึงหยิบครั้งที่ 2

จงหาผลลัพธ์ของเหตุการณ์ต่อไปนี้

- 1) หยิบครั้งที่ 1 แล้วได้ลูกปิงปองหมายเลข 2
- 2) หยิบครั้งที่ 2 แล้วได้ลูกปิงปองหมายเลข 5
- 3) หยิบครั้งที่ 2 แล้วได้ลูกปิงปองที่มีหมายเลขเป็นจำนวนคู่หรือจำนวนคี่
- 4) ผลบวกของหมายเลขบนลูกปิงปองทั้งสองที่หยิบได้เท่ากับ 5
- 5) ผลคูณของลูกปิงปองที่หยิบได้น้อยกว่าหรือเท่ากับ 4



ตัวอย่างที่ 3 สุ่มหยิบลูกปิงปอง 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ลูก จากกล่องที่มีลูกปิงปอง อยู่ 4 ลูก แต่ละลูกมีหมายเลขกำกับเป็น 1, 2, 3 และ 4 ลูกละหนึ่งหมายเลข โดยเมื่อ หยิบลูกปิงปองครั้งที่ 1 แล้วใส่กลับคืนลงกล่อง จากนั้นจึงหยิบครั้งที่ 2

ครั้งที่ 2 \ ครั้งที่ 1	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				



ตัวอย่างที่ 3 สุ่มหยิบลูกปิงปองที่มีหมายเลขกำกับเป็น 1, 2, 3 และ 4 โดยเมื่อหยิบลูกปิงปองครั้งที่ 1 แล้วใส่กลับคืนลงกล่อง จากนั้นจึงหยิบครั้งที่ 2

ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี 16 แบบ คือ (1, 1), (1, 2), (1, 3), (1, 4), (2, 1), (2, 2), (2, 3), (2, 4), (3, 1), (3, 2), (3, 3), (3, 4), (4, 1), (4, 2), (4, 3), (4, 4)

1) เหตุการณ์ที่หยิบครั้งที่ 1 แล้วได้ลูกปิงปองหมายเลข 2

ผลลัพธ์ของเหตุการณ์มี 4 แบบ คือ (2, 1), (2, 2), (2, 3), (2, 4)



ตัวอย่างที่ 3 สุ่มหยิบลูกปิงปองที่มีหมายเลขกำกับเป็น 1, 2, 3 และ 4 โดยเมื่อหยิบลูกปิงปองครั้งที่ 1 แล้วใส่กลับคืนลงกล่อง จากนั้นจึงหยิบครั้งที่ 2

ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี 16 แบบ คือ (1, 1), (1, 2), (1, 3), (1, 4), (2, 1), (2, 2), (2, 3), (2, 4), (3, 1), (3, 2), (3, 3), (3, 4), (4, 1), (4, 2), (4, 3), (4, 4)

2) หยิบครั้งที่ 2 แล้วได้ลูกปิงปองหมายเลข 5

ผลลัพธ์ของเหตุการณ์มี 0 แบบ คือ ไม่มีเหตุการณ์ที่หยิบครั้งที่ 2 แล้วได้ลูกปิงปองหมายเลข 5



ตัวอย่างที่ 3 สุ่มหยิบลูกปิงปองที่มีหมายเลขกำกับเป็น 1, 2, 3 และ 4 โดยเมื่อหยิบลูกปิงปองครั้งที่ 1 แล้วใส่กลับคืนลงกล่อง จากนั้นจึงหยิบครั้งที่ 2

ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี 16 แบบ

คือ (1, 1), (1, 2), (1, 3), (1, 4), (2, 1), (2, 2), (2, 3), (2, 4),
(3, 1), (3, 2), (3, 3), (3, 4), (4, 1), (4, 2), (4, 3), (4, 4)

3) เหตุการณ์ที่หยิบครั้งที่ 2 แล้วได้ลูกปิงปองที่มีหมายเลขเป็นจำนวนคู่ หรือจำนวนคี่ ผลลัพธ์ของเหตุการณ์มี 16 แบบ คือ (1, 1), (1, 2), (1, 3), (1, 4), (2, 1), (2, 2), (2, 3), (2, 4), (3, 1), (3, 2), (3, 3), (3, 4), (4, 1), (4, 2), (4, 3), (4, 4)



ตัวอย่างที่ 3 สุ่มหยิบลูกปิงปองที่มีหมายเลขกำกับเป็น 1, 2, 3 และ 4 โดยเมื่อหยิบลูกปิงปองครั้งที่ 1 แล้วใส่กลับคืนลงกล่อง จากนั้นจึงหยิบครั้งที่ 2

ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี 16 แบบ คือ (1, 1), (1, 2), (1, 3), (1, 4), (2, 1), (2, 2), (2, 3), (2, 4), (3, 1), (3, 2), (3, 3), (3, 4), (4, 1), (4, 2), (4, 3), (4, 4)

4) เหตุการณ์ที่ผลบวกของหมายเลขบนลูกปิงปองทั้งสอง ที่หยิบได้เท่ากับ 5 ผลลัพธ์ของเหตุการณ์มี 4 แบบ คือ (1, 4), (2, 3), (3, 2), (4, 1)



ตัวอย่างที่ 3 สุ่มหยิบลูกปิงปองที่มีหมายเลขกำกับเป็น 1, 2, 3 และ 4 โดยเมื่อหยิบลูกปิงปองครั้งที่ 1 แล้วใส่กลับคืนลงกล่อง จากนั้นจึงหยิบครั้งที่ 2

ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี 16 แบบ คือ (1, 1), (1, 2), (1, 3), (1, 4), (2, 1), (2, 2), (2, 3), (2, 4), (3, 1), (3, 2), (3, 3), (3, 4), (4, 1), (4, 2), (4, 3), (4, 4)

5) เหตุการณ์ที่ผลคูณของลูกปิงปองที่หยิบได้น้อยกว่าหรือเท่ากับ 4 ผลลัพธ์ของเหตุการณ์มี 8 แบบ คือ (1, 1), (1, 2), (1, 3), (1, 4), (2, 1), (2, 2), (3, 1), (4, 1)



ตัวอย่างที่ 4 สุ่มหยิบบัตร 2 ใบ โดยใบที่หนึ่งหยิบจากกล่องที่หนึ่งและใบที่สอง โดยกล่องที่หนึ่งมีบัตรแสดงจำนวน -3, 2 และ 5 อย่างละ 1 ใบ และกล่องที่สองมีบัตรแสดงจำนวน -2, 1 และ 4 อย่างละ 1 ใบ

จงหาผลลัพธ์ของเหตุการณ์ต่อไปนี้

- 1) ผลบวกของจำนวนที่แสดงบนบัตรทั้งสองใบที่หยิบได้เป็นจำนวนเต็มลบ
- 2) ผลคูณของจำนวนที่แสดงบนบัตรทั้งสองใบที่หยิบได้เป็นจำนวนเต็มบวก
- 3) จำนวนที่แสดงบนบัตรใบที่สองมากกว่าจำนวนที่แสดงบนบัตรใบที่หนึ่ง
- 4) ค่าสัมบูรณ์ของจำนวนที่แสดงบนบัตรใบที่หนึ่งและใบที่สองเท่ากัน



ตัวอย่างที่ 4 สุ่มหยิบบัตร 2 ใบ โดยใบที่หนึ่งหยิบจากกล่องที่หนึ่งและใบที่สองโดยกล่องที่หนึ่งมีบัตรแสดงจำนวน -3, 2 และ 5 อย่างละ 1 ใบ และกล่องที่สองมีบัตรแสดงจำนวน -2, 1 และ 4 อย่างละ 1 ใบ

ครั้งที่ 1 \ ครั้งที่ 2	-2	1	4
-3			
2			
5			



ตัวอย่างที่ 4 สุ่มหยิบบัตรจากกล่อง 2 ใบ โดยกล่องที่หนึ่งมีบัตรแสดงจำนวน -3, 2 และ 5 อย่างละ 1 ใบ และกล่องที่สองมีบัตรแสดงจำนวน -2, 1 และ 4

ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี 9 แบบ คือ
 $(-3, -2), (-3, 1), (-3, 4), (2, -2), (2, 1), (2, 4), (5, -2), (5, 1), (5, 4)$

1) เหตุการณ์ที่ผลบวกของจำนวนที่แสดงบนบัตรทั้งสองใบ
ที่หยิบได้เป็นจำนวนเต็มลบ ผลลัพธ์ของเหตุการณ์มี 2 แบบ คือ
 $(-3, -2), (-3, 1)$



ตัวอย่างที่ 4 สุ่มหยิบบัตรจากกล่อง 2 ใบ โดยกล่องที่หนึ่งมีบัตรแสดงจำนวน -3, 2 และ 5 อย่างละ 1 ใบ และกล่องที่สองมีบัตรแสดงจำนวน -2, 1 และ 4

ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี 9 แบบ คือ
 $(-3, -2), (-3, 1), (-3, 4), (2, -2), (2, 1), (2, 4), (5, -2), (5, 1), (5, 4)$

2) เหตุการณ์ที่ผลคูณของจำนวนที่แสดงบนบัตรทั้งสองใบที่หยิบได้
เป็นจำนวนเต็มบวก ผลลัพธ์ของเหตุการณ์มี 5 แบบ คือ
 $(-3, -2), (2, 1), (2, 4), (5, 1), (5, 4)$



ตัวอย่างที่ 4 สุ่มหยิบบัตรจากกล่อง 2 ใบ โดยกล่องที่หนึ่งมีบัตรแสดงจำนวน -3, 2 และ 5 อย่างละ 1 ใบ และกล่องที่สองมีบัตรแสดงจำนวน -2, 1 และ 4

ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี 9 แบบ คือ
 $(-3, -2), (-3, 1), (-3, 4), (2, -2), (2, 1), (2, 4), (5, -2), (5, 1), (5, 4)$

3) เหตุการณ์ที่ จำนวนที่แสดงบนบัตรใบที่สองมากกว่าจำนวนที่แสดงบนบัตรใบที่หนึ่ง ผลลัพธ์ของเหตุการณ์มี 4 แบบ คือ
 $(-3, -2), (-3, 1), (-3, 4), (2, 4)$



ตัวอย่างที่ 4 สุ่มหยิบบัตรจากกล่อง 2 ใบ โดยกล่องที่หนึ่งมีบัตรแสดงจำนวน -3, 2 และ 5 อย่างละ 1 ใบ และกล่องที่สองมีบัตรแสดงจำนวน -2, 1 และ 4

ผลลัพธ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มข้างต้น มี 9 แบบ คือ
 $(-3, -2), (-3, 1), (-3, 4), (2, -2), (2, 1), (2, 4), (5, -2), (5, 1), (5, 4)$

4) เหตุการณ์ที่ค่าสัมบูรณ์ของจำนวนที่แสดงบนบัตรใบที่หนึ่งและใบที่สองเท่ากัน ผลลัพธ์ของเหตุการณ์มี 1 แบบ คือ $(-2, 2)$



แบบฝึกหัด 4 : เหตุการณ์ (1)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ความน่าจะเป็น
รายวิชา คณิตศาสตร์ รหัสวิชา ค23102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนผลลัพธ์ทั้งหมดที่ได้จากการทดลองสุ่มและผลลัพธ์ทั้งหมดของเหตุการณ์
สถานการณ์ : สุ่มลูกบิลเลียด 2 ใบ จากกล่องที่มีลูกบิลเลียดจำนวน 1, 2, 3, 4 และ 5 อย่างละหนึ่งใบ
ของทางผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่มีเลขบวกของจำนวนบนใบที่ทั้งสองใบเท่ากับ 6 จากการทดลองสุ่ม
ต่อไปนี้
ก) ลูกบิลเลียด 2 ใบ ที่เหมือนกัน

ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่มีเลขบวกของจำนวนบนใบที่ทั้งสองใบเท่ากับ 6 เมื่อสุ่มลูกบิลเลียด 2 ใบ พร้อมกัน มี _____ แบบ
คือ _____

แบบฝึกหัด 4



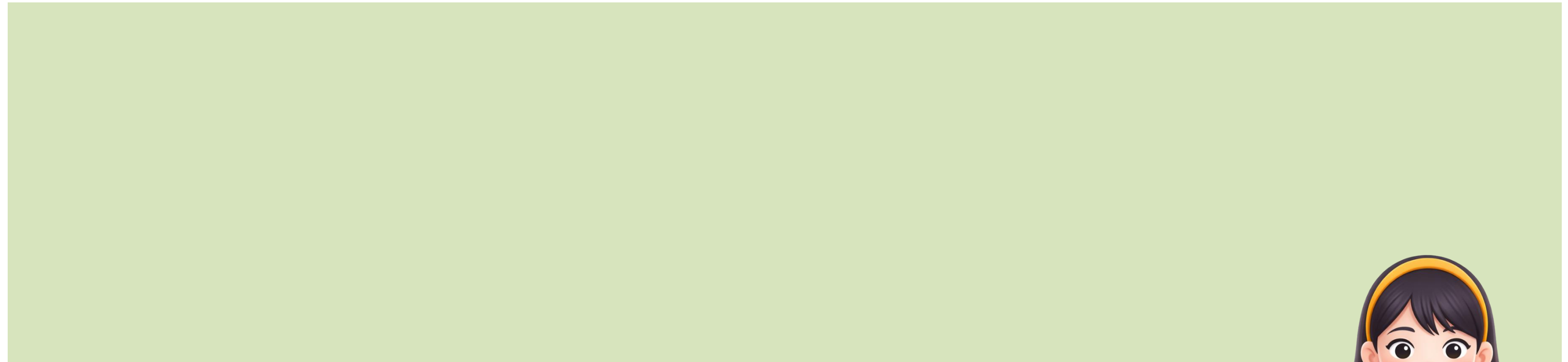
เหตุการณ์ (1)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนผลลัพธ์ทั้งหมด
ที่ได้จากการทดลองสุ่มและผลลัพธ์ทั้งหมด
ของเหตุการณ์



สถานการณ์ : สุ่มหยิบบัตร 2 ใบ จากกล่องที่มีบัตรแสดงจำนวน 1, 2, 3 และ 4 อย่างละหนึ่งใบ
จงหาผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่มีผลบวกของจำนวนบนบัตรทั้งสองใบเท่ากับ 6 จากการทดลองสุ่มต่อไปนี้

1. หยิบบัตร 2 ใบ พร้อมกัน



ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่ผลบวกของจำนวนบนบัตรทั้งสองใบเท่ากับ 6
เมื่อหยิบบัตร 2 ใบ พร้อมกัน มี _____ แบบ คือ _____



สถานการณ์ : สุ่มหยิบบัตร 2 ใบ จากกล่องที่มีบัตรแสดงจำนวน 1, 2, 3 และ 4 อย่างละหนึ่งใบ
จงหาผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่มีผลบวกของจำนวนบนบัตรทั้งสองใบเท่ากับ 6 จากการทดลองสุ่มต่อไปนี้

2. หยิบบัตรทีละใบแบบไม่ใส่คืน

ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่ผลบวกของจำนวนบนบัตรทั้งสองใบเท่ากับ 6
เมื่อหยิบบัตรทีละใบแบบไม่ใส่คืน มี _____ แบบ คือ _____

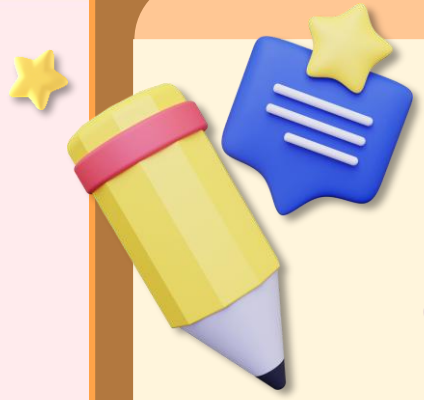


สถานการณ์ : สุ่มหยิบบัตร 2 ใบ จากกล่องที่มีบัตรแสดงจำนวน 1, 2, 3 และ 4 อย่างละหนึ่งใบ
จงหาผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่มีผลบวกของจำนวนบนบัตรทั้งสองใบเท่ากับ 6 จากการทดลองสุ่มต่อไปนี้

3. หยิบบัตรทีละใบแบบใส่คืน

ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่ผลบวกของจำนวนบนบัตรทั้งสองใบเท่ากับ 6
เมื่อหยิบบัตรทีละใบแบบใส่คืน มี _____ แบบ คือ _____





สรุปท้ายบทเรียน

เหตุการณ์ (Event)

เป็นสิ่งที่เราสนใจซึ่งจะพิจารณาจากการทดลองสุ่ม โดยกำหนดเงื่อนไขเพิ่มเติมบางประการ และ เรียกผลลัพธ์ทั้งหมดของสิ่งที่สนใจที่เกิดขึ้นจากการทดลองสุ่มนั้นว่า ผลลัพธ์ของเหตุการณ์





บทเรียนครั้งต่อไป

เหตุการณ์ (2)

ดาวน์โหลดข้อมูลได้ที่ www.dltv.ac.th





สิ่งที่ต้องเตรียม

แบบฝึกหัด 5 : เหตุการณ์ (2)

ดาวน์โหลดข้อมูลได้ที่ www.dltv.ac.th





เจलय

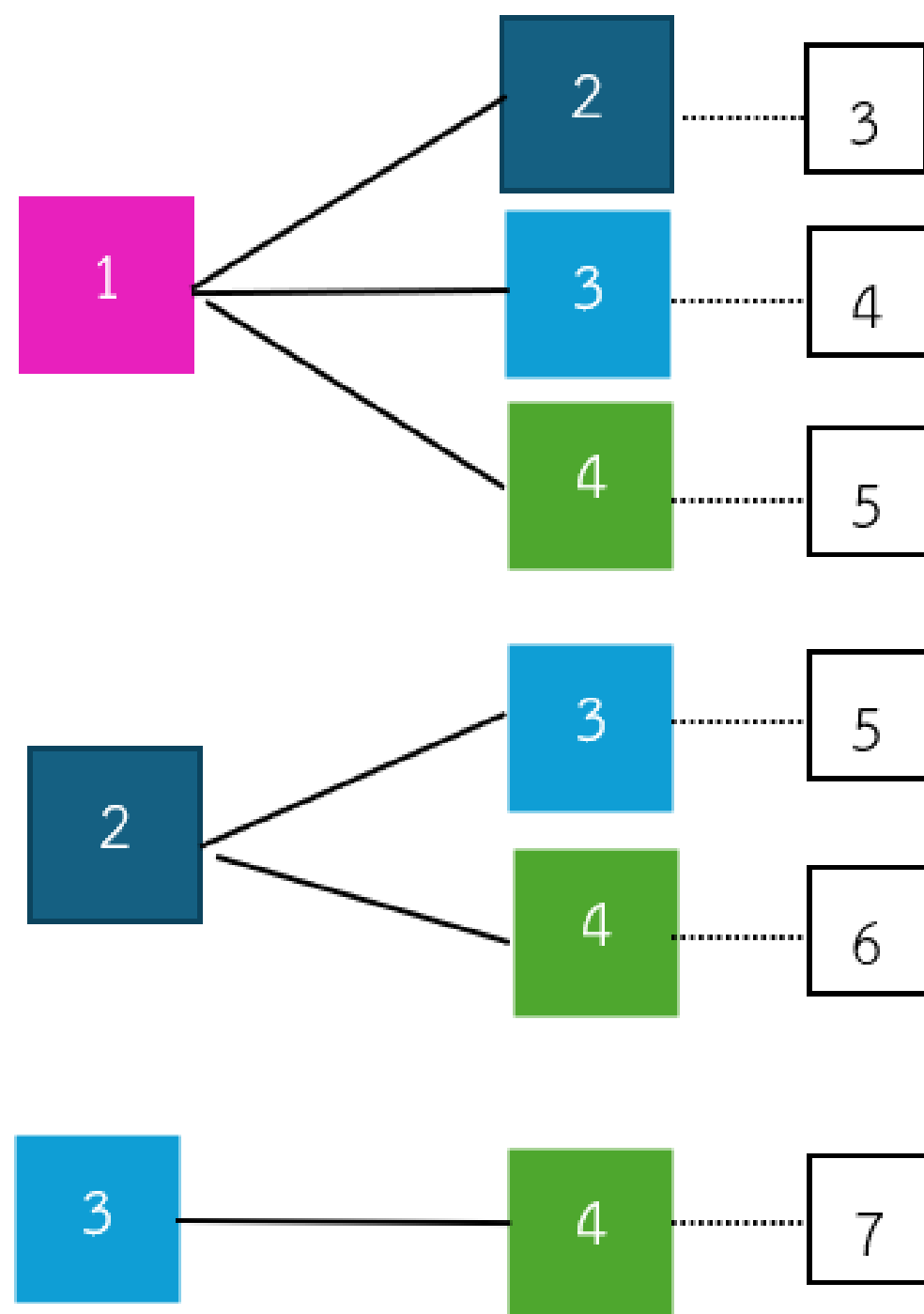
แบบฝึกหัด 4

เหตุการณ์ (1)



หยิบบัตรใบที่ 1 และ 2

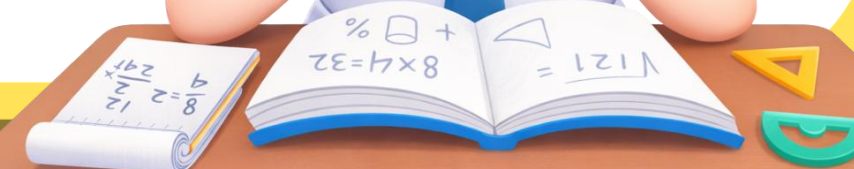
ผลบวก



1. หยิบบัตร 2 ใบ พร้อมกัน

ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่ผลบวก
ของจำนวนบนบัตรทั้งสองใบเท่ากับ 6
เมื่อหยิบบัตร 2 ใบ พร้อมกัน

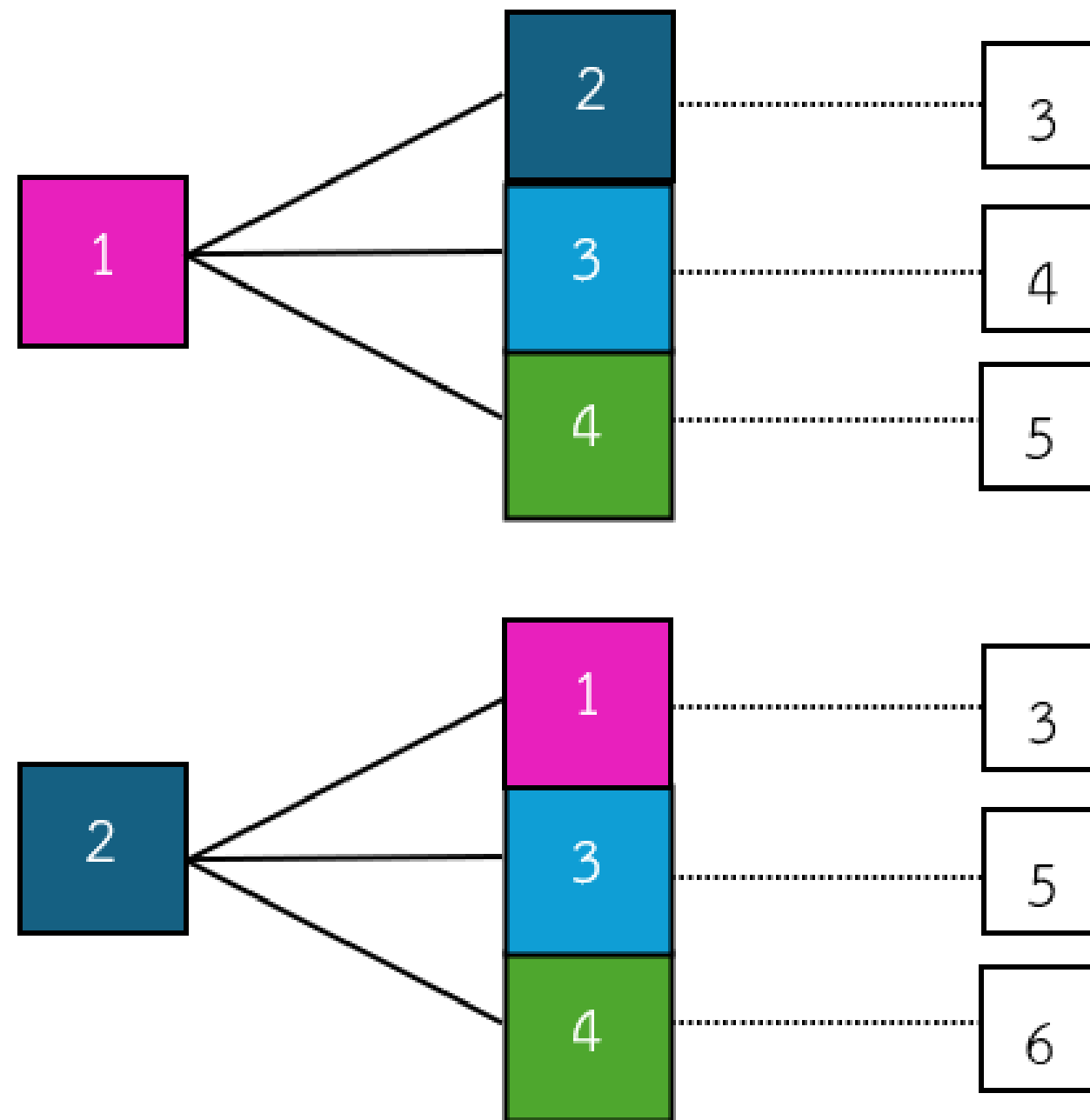
มี 1 แบบ คือ 2 กับ 4



หีบบัตรใบที่ 1

หีบบัตรใบที่ 2

ผลบวก



2. หีบบัตรที่ละใบแบบไม่ใส่คืน

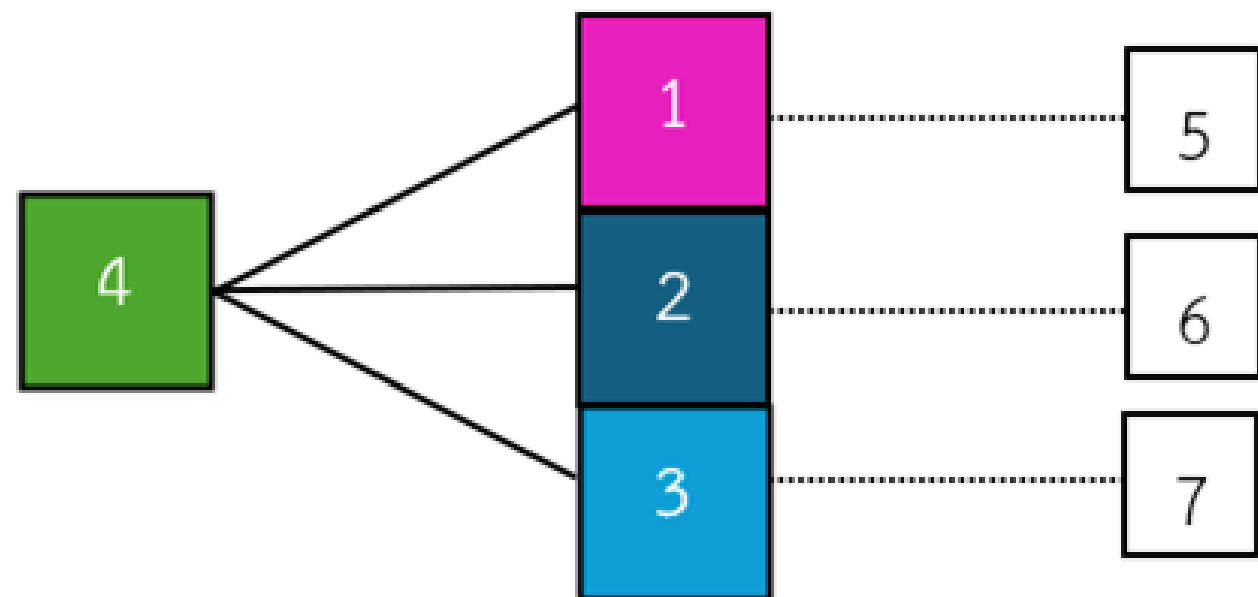
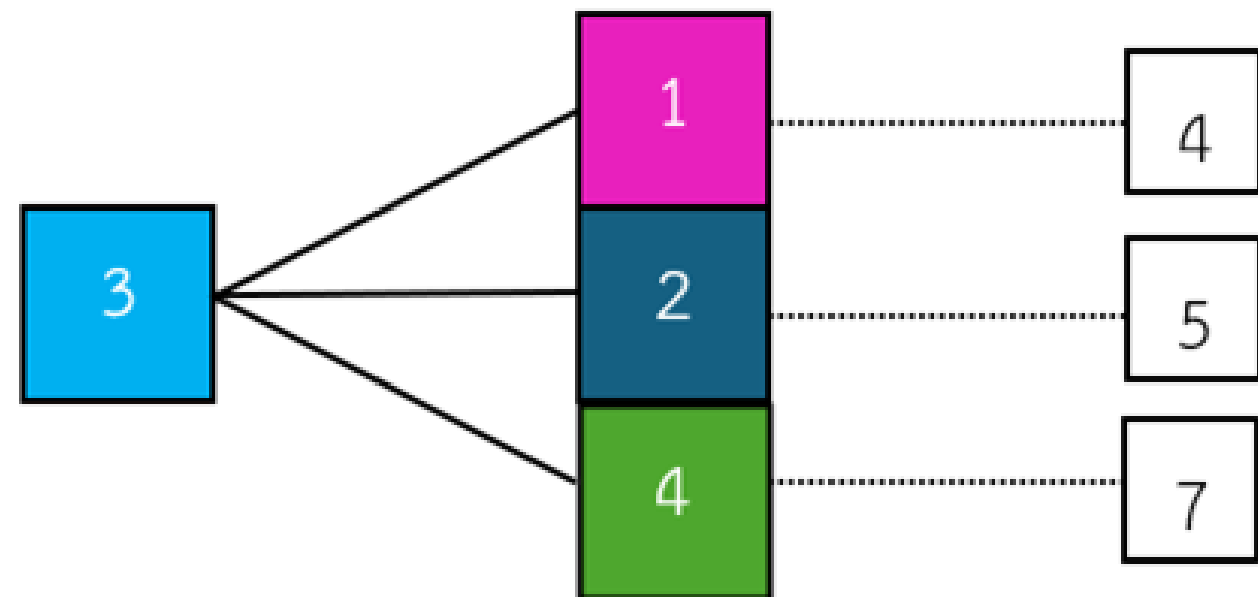


2. หยิบบัตรที่ละใบแบบไม่ใส่คืน

ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่ผลบวก
ของจำนวนบนบัตรทั้งสองใบเท่ากับ 6

เมื่อหยิบบัตรที่ละใบแบบไม่ใส่คืน

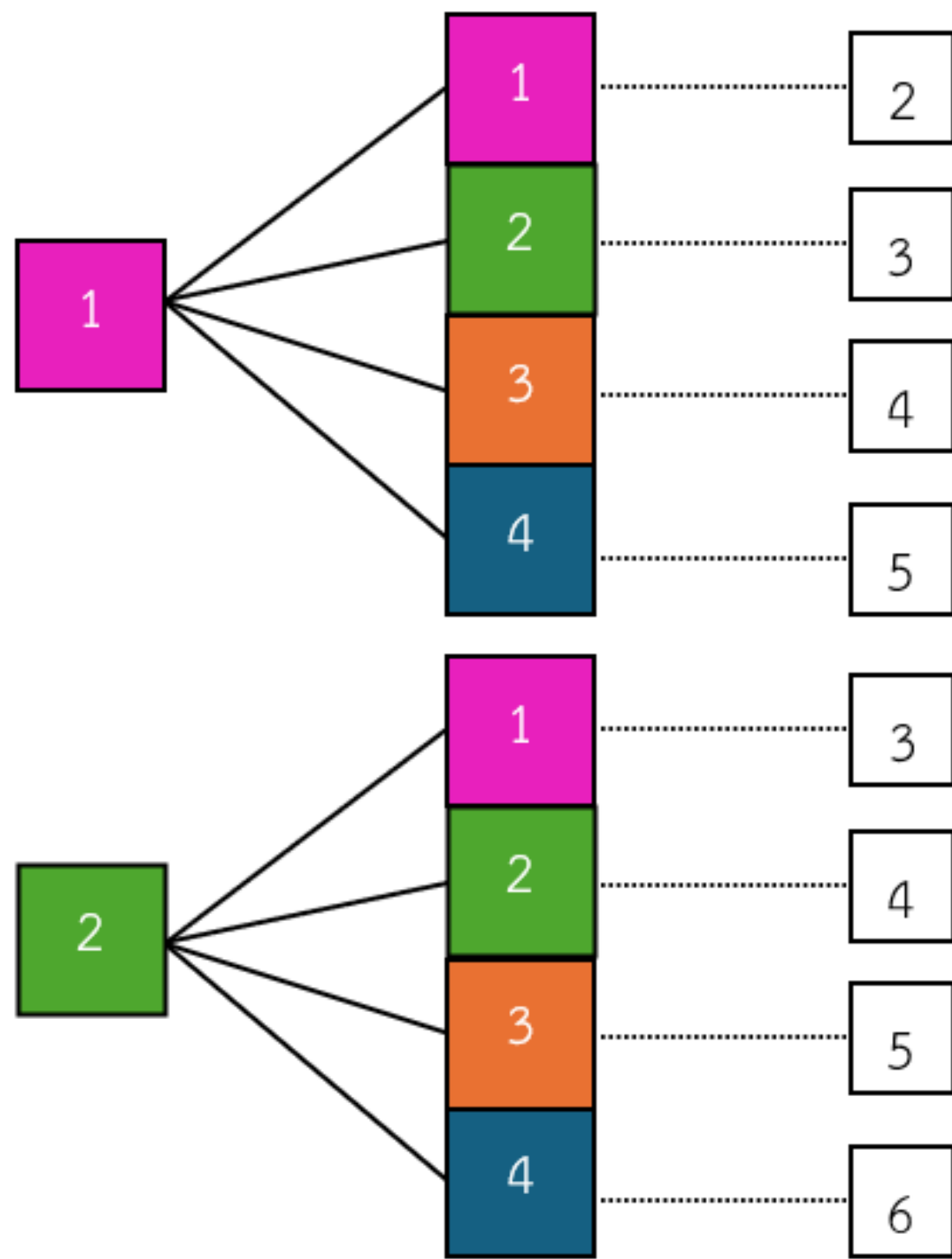
มี 2 แบบ คือ (2, 4), (4, 2)



หยิบบัตรใบที่ 1

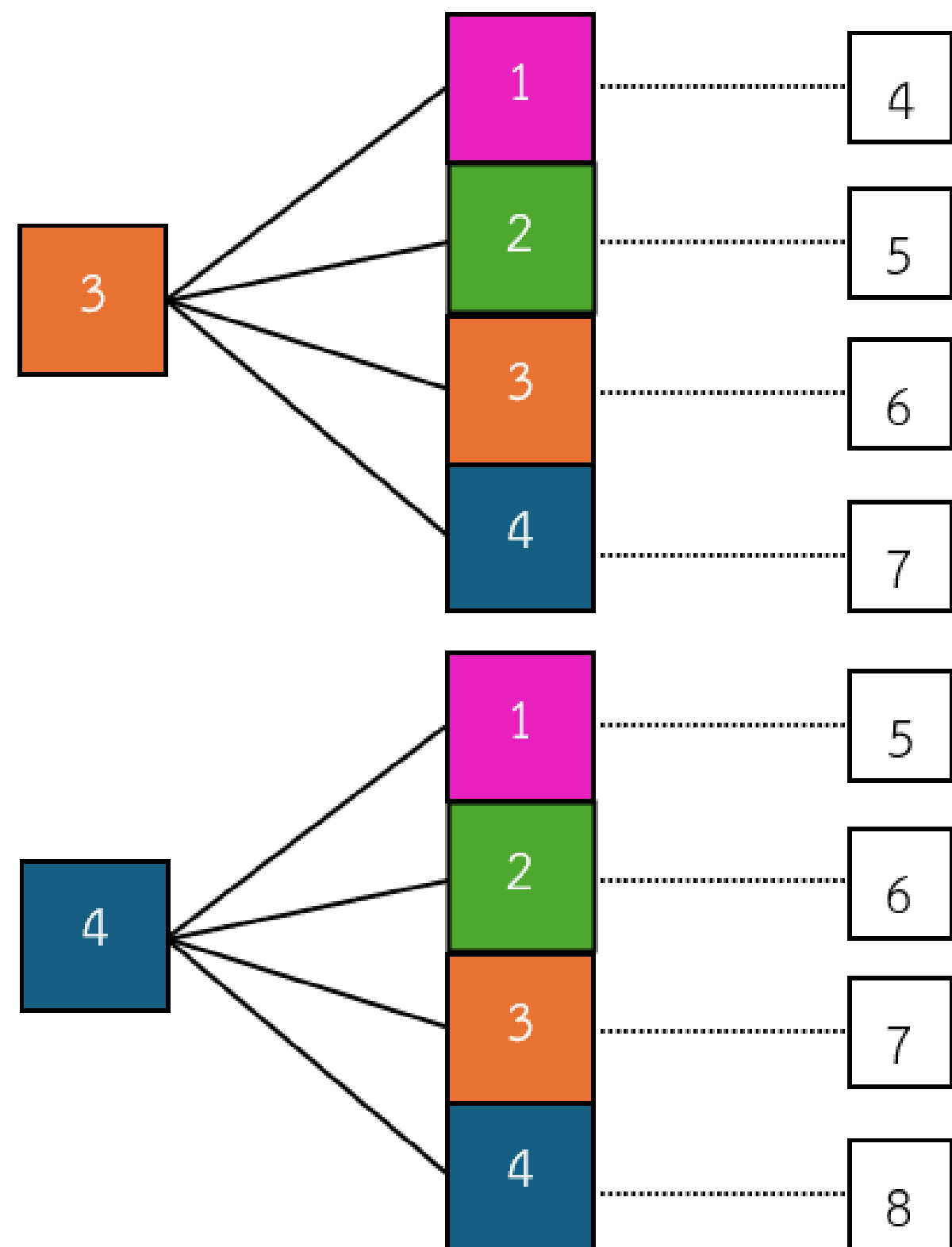
หยิบบัตรใบที่ 2

ผลบวก



3. หยิบบัตรทีละใบแบบใส่คืน





3. หยิบบัตร์ทีละใบแบบใส่คีน

ผลลัพธ์ของเหตุการณ์ที่ผลบวกของจำนวน
บนบัตร์ทั้งสองใบเท่ากับ 6

เมื่อหยิบบัตร์ 2 ใบ พร้อมกัน มี 3 แบบ

คือ (2, 4), (3, 3), (4, 2)

