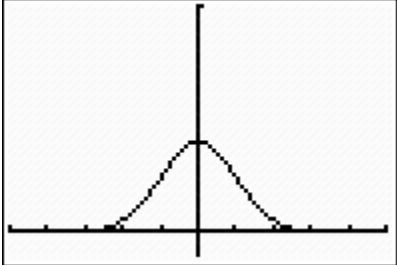
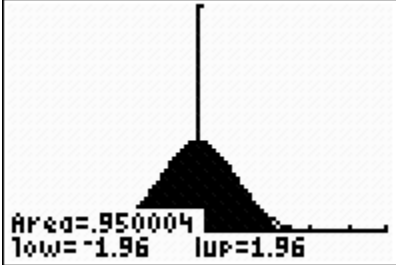


## Loi normale et logiciels

La variable aléatoire  $X$  suit une loi normale  $(m, \sigma^2)$

### CALCULATRICE TI

<p>Fonction densité de la loi normale</p> <p>Anglais : 2ND DISTR normalpdf(<math>X, m, \sigma</math>)</p> <p>Français : 2ND DISTR normalFdp(<math>X, m, \sigma</math>)</p>	<pre>Plot1 Plot2 Plot3 \Y1 normalpdf(X, 0, 1) \Y2=</pre> 
<p>Calcul de <math>P(a \leq X \leq b)</math></p> <p>Anglais : 2ND DISTR normalcdf(<math>a, b, m, \sigma</math>)</p> <p>Français : 2ND DISTR normalFRép(<math>a, b, m, \sigma</math>)</p>	<pre>normalcdf(-1.96, 1.96, 0, 1) .9500043497</pre>
<p>Anglais : 2ND DISTR DRAW ShadeNorm(<math>a, b, m, \sigma</math>)</p> <p>Français : 2ND DISTR DESS OmbreNorm(<math>a, b, m, \sigma</math>)</p>	<pre>ShadeNorm(-1.96, 1.96, 0, 1)</pre> 
<p>Obtenir valeur telle que <math>P(X \leq \text{valeur}) = \text{probabilité}</math></p> <p>Anglais : 2ND DISTR invNorm(<i>probabilité</i>, <math>m, \sigma</math>)</p>	<pre>invNorm(0.975, 0, 1) 1.959963986</pre>