

6. Identifiquem os dados (com cores por exemplo) e escrevam todos os resultados possíveis, através de uma tabela de dupla entrada.

		1	2	3	4	5	6
		1					
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						

7. Organizem um quadro o número de casos favoráveis para cada resultado

Resultado	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Casos favoráveis											

8. Podemos finalmente concluir se há algum jogador em vantagem.

APROXIMAÇÃO FREQUENCISTA DE PROBABILIDADE

Define-se *probabilidade* (definição frequencista) de um acontecimento A e representa-se por P(A) como sendo o valor obtido para a frequência relativa da realização de A, num grande número de repetições da experiência aleatória.

DEFINIÇÃO CLÁSSICA DE PROBABILIDADE OU DE LAPLACE

Dado o espaço de resultados E constituído por um número finito **n** de elementos, todos eles *igualmente possíveis*, define-se **Probabilidade de um acontecimento A** e representa-se por **P(A)**, como sendo a razão entre o número de resultados **favoráveis** a A (resultados que compõem A) e o número de resultados **possíveis** (resultados que constituem E)

$$P(A) = \frac{n^{\circ} \text{ casos favoráveis } A}{n^{\circ} \text{ casos possíveis}}$$

Adaptado de Martins, M. Eugénia Graça; Monteiro, Cecília; Viana, José Paulo; Turkman, M. Antónia Amaral, *Probabilidades e Combinatória, 12º Ano*. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação, Departamento do Ensino Secundário.