

3. א. נגדיר את המאורעות: A - אלי ינצח במשחק, B - אלי נעזר ביוסי

	A	\bar{A}	Σ
B	(1) 0.57	$0.6 - 0.57 = 0.03$	0.6 (נתון)
\bar{B}	(2) 0.3	$0.4 - 0.3 = 0.1$	$1 - 0.6 = 0.4$
Σ	$0.57 + 0.3 = 0.87$	$1 - 0.87 = 0.13$	1

$$(1) P(A/B) = 0.95 \Rightarrow \frac{P(A \cap B)}{0.6} = 0.95 \Rightarrow P(A \cap B) = 0.57$$

$$(2) P(A/\bar{B}) = 0.75 \Rightarrow \frac{P(A \cap \bar{B})}{0.4} = 0.75 \Rightarrow P(A \cap \bar{B}) = 0.3$$

$$P(B/\bar{A}) = \frac{P(B \cap \bar{A})}{P(\bar{A})} = \frac{0.03}{0.13} \Rightarrow P = \frac{3}{13}$$

$$(P(A/B))^3 \cdot (P(A/\bar{B}))^2 = 0.95^3 \cdot 0.75^2 \Rightarrow P = 0.4823$$

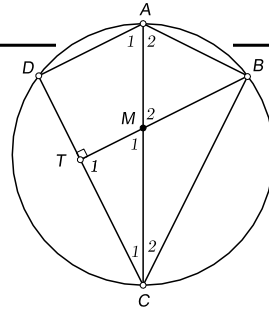
ב.

$$(1) \angle A + \angle C = 180^\circ \Rightarrow^{(2)} \angle A_1 + \angle C_1 = 90^\circ$$

$$\Rightarrow^{(3)} \angle D = 90^\circ \Rightarrow^{(4)} AC = 2R \quad (\checkmark)$$

$$(5) \angle D = \angle T_1 = 90^\circ \Rightarrow^{(6)} AD \parallel TB \Rightarrow^{(7)} \angle M_1 = \angle A_1$$

$$(8) \angle M_1 = \angle M_2, (2) \angle A_1 = \angle A_2 \Rightarrow^{(9)} \angle M_2 = \angle A_2 \Rightarrow^{(10)} BA = BM \quad (\checkmark)$$



א. 4

ב.

ג. (1) שתי צלעות AM ו- MC על ישר אחד. קדקוד הזווית שמול אותן צלעות זהה (B).

לכן לשתי הצלעות אותו גובה. מכיוון ששטחם שווה וגובהם שווה - גם הצלעות שוות.

$$AM = CM, AC = 2R \Rightarrow MA = MC = R \Rightarrow^{(11)} \checkmark$$

(2)

$$MB = MA = AB = R \Rightarrow^{(12)} \angle A_1 = 60^\circ \Rightarrow^{(2)} \angle A = 120^\circ \Rightarrow^{(1)} \angle BCD = 60^\circ$$

(1) סכום זוויות נגדיות במרובע חסום במעגל (2) אלכסון ראשי בדלתון חוצה את זוויותיו

(3) השלמה ל- 180° במשולש (4) זווית היקפית ישרה נשענת על קוטר (5) נתון + מסעיף א

(6) אם זוויות מתחלפות בישרים הנחתכים ע"י ישר שלישי, שוות זו לזו - הישרים מקבילים

(7) זוויות מתאימות במקבילים הנחתכים ע"י ישר שלישי - שוות זל"ז (8) זוויות קדקודיות שוות זל"ז

(9) כלל המעבר (10) משולש ששתיים מזוויותיו שוות זו לזו - הוא שווה שוקיים (ואותן זוויות הן זוויות

הבסיס) (11) אמצע הקוטר הוא מרכז המעגל (12) גודל זווית במשולש שווה-צלעות

סיפור קצר: פעם היו שני סינים. היום יש הרבה.