

# roleta mimica

<div>

<h2>O Que &#201; Um Exemplo de Probabilidades de 50 50?</h2>

<p>No mundo das probabilidades, um exemplo cl&#225;ssico de uma situa&#231

&#227;o de 50 50 &#233; o lan&#231;amento de uma moeda. Suponha que voc&#234; t

enha uma moeda justa e decida lan&#231;&#225;-la 10 vezes. Em teoria, as chances

de sair cara ou coroa roleta mimica cada lan&#231;amento s&#227;o e

xatamente 50%, ou seja, uma probabilidade de 50 50.</p>

<p>Para demonstrar isso, vamos realizar uma simula&#231;&#227;o utilizando

um gerador de n&#250;meros aleat&#243;rios. Suponha que a moeda possua dois lad

os: <strong>Cara</strong> e <strong>Coroa</strong>. A ta

bela abaixo apresenta os resultados aleat&#243;rios de 10 lan&#231;amentos:</

p>

<table>

<thead>

<tr>

<th>Lan&#231;amento</th>

<th>Resultado</th>

</tr>

</thead>

<tbody>

<tr>

<td>1</td>

<td>Cara</td>

</tr>

<tr>

<td>2</td>

<td>Coroa</td>

</tr>

<tr>

<td>3</td>

<td>Cara</td>

</tr>

<tr>

<td>4</td>

<td>Cara</td>

</tr>

<tr>

<td>5</td>

<td>Coroa</td>

</tr>

<tr>

<td>6</td>

<td>Cara</td>

</tr>

<tr>

<td>7</td>

<td>Coroa</td>

</tr>

<tr>

<td>8</td>

<td>Cara</td>

</tr>

<tr>

<td>9</td>