

頁數	行數	原文	修改
CH07			
146	第 3 行	用來解釋機率的理論主要有三種：一是古典的機率理論 (classical probability)；二是客觀的機率理論 (objective probability)；三是先驗的機率理論 (subjective probability)。	用來解釋機率的理論主要有三種：一是古典的機率理論 (classical probability)；二是客觀的機率理論 (objective probability)；三是主觀的機率理論 (subjective probability)。
148	倒數 第 9 行往下	(3) 先驗的機率理論 先驗的機率論是指事件發生的機率決定於人們對發生此事件的相信程度。 先驗的機率論 $P(E) = [\text{對事件}E\text{發生的信心}]$	(3) 主觀的機率理論 主觀的機率論是指事件發生的機率決定於人們對發生此事件的相信程度。 主觀的機率理論 $P(E) = [\text{對事件}E\text{發生的信心}]$
	左側邊欄	先驗的機率為對某事件發生的信賴度。	主觀的機率為對某事件發生的信賴度。
	左側邊欄	雖然先驗機率有越來越普及的趨勢，但精確度不如客觀機率。事件機率最好依客觀機率來求算。	雖然主觀機率有越來越普及的趨勢，但精確度不如客觀機率。事件機率最好依客觀機率來求算。
149	第 2 行	觀念與思考 主觀機率與客觀機率 先驗機率是人類用推理方式建構出來的機率分配，.....	觀念與思考 主觀機率與客觀機率 主觀機率是人類用推理方式建構出來的機率分配，.....
	7.2.2 第 1 行	7.2.2 三個機率理論的比較 比較這三個機率理論可知，就先驗的機率而言，.....	7.2.2 三個機率理論的比較 比較這三個機率理論可知，就古典的機率而言，.....
151	例題 7.9 第 4 行	例 7.9 玩十八仔 (擲骰子) 賭贏的機率 才辦得到，而要得到 18 點的話，唯有擲出{(6,6,6)}才行。一個骰子有 6 面，..... (說明：多一個}請刪除)	例 7.9 玩十八仔 (擲骰子) 賭贏的機率 才辦得到，而要得到 18 點的話，唯有擲出{(6,6,6)}才行。一個骰子有 6 面，.....
162	7.5 重要公式 第 5 行	7.5 重要公式 先驗的機率論 $P(E) = [\text{對事件}E\text{發生的信心}]$	7.5 重要公式 主觀的機率理論 $P(E) = [\text{對事件}E\text{發生的信心}]$

171	第 6 行	<p>解 令隨機變數 X 為每天的銷售量。趙文生可以根據過去半年的銷售資料，利用相對次數的概念，求得各個銷售量 X（隨機變量）的機率分配，……（說明：X 改小寫）</p>	<p>解 令隨機變數 x 為每天的銷售量。趙文生可以根據過去半年的銷售資料，利用相對次數的概念，求得各個銷售量 x（隨機變量）的機率分配，……</p>
172	倒數 第 2 行	<p>間斷隨機變數的機率函數</p> <p>設間斷隨機變數 X，隨機變量為 x_1, \dots, x_n，對應 x_i 的每一數值有唯一的機率與之對應，該機率值表為 $f(X = x_i)$ 或 $f(x_i)$，並滿足下列兩個條件：</p> <p>① $0 \leq f(x_i) \leq 1$</p> <p>② $\sum_{i=1}^n f(x_i) = 1$</p> <p>則 $f(x)$ 為 X 之機率函數或稱機率分配。</p>	<p>間斷隨機變數的機率函數</p> <p>設間斷隨機變數 X，隨機變量為 x_1, \dots, x_n，對應 x_i 的每一數值有唯一的機率與之對應，該機率值表為 $f(X = x_i)$ 或 $f(x_i)$，並滿足下列兩個條件：</p> <p>① $0 \leq f(x_i) \leq 1$</p> <p>② $\sum_{i=1}^n f(x_i) = 1$</p> <p>則 $f(x_i)$ 為 X 之機率函數或稱機率分配。</p>