

# Speed Winner

A probabilidade de um determinado evento ocorrer depende de quantos resultados possíveis existem para o acontecimento. Se num evento tiver apenas 1 resultado possível, a chance para o efeito é sempre 1 (ou 100%). Quando houver mais que 1 possibilidade do produto e não tanto com isso muda! Um exemplo simples são os lançamentos da moeda: Quais são as possibilidades? Scientific American : artigo; figuramos como tal: A probabilidade de sair cem em 100 um rolo de 100, então a chance de sair cem é 1/100 uma chance de 1%. Se saiu 99 vezes em 100, isso não muda a chance de sair cem em 100. Um exemplo simples são os lançamentos da moeda: Quais são as possibilidades? Scientific American : artigo; figuramos como tal: A probabilidade de sair cem em 100 um rolo de 100, então a chance de sair cem é 1/100 uma chance de 1%. Se saiu 99 vezes em 100, isso não muda a chance de sair cem em 100.

Converter número decimal em porcentagem

Decimal	Porcentagem
0.01	1%
0.02	2%
0.03	3%
0.04	4%
0.05	5%
0.06	6%
0.07	7%
0.08	8%
0.09	9%
0.10	10%
0.11	11%
0.12	12%
0.13	13%
0.14	14%
0.15	15%
0.16	16%
0.17	17%
0.18	18%
0.19	19%
0.20	20%
0.21	21%
0.22	22%
0.23	23%
0.24	24%
0.25	25%
0.26	26%
0.27	27%
0.28	28%
0.29	29%
0.30	30%
0.31	31%
0.32	32%
0.33	33%
0.34	34%
0.35	35%
0.36	36%
0.37	37%
0.38	38%
0.39	39%
0.40	40%
0.41	41%
0.42	42%
0.43	43%
0.44	44%
0.45	45%
0.46	46%
0.47	47%
0.48	48%
0.49	49%
0.50	50%
0.51	51%
0.52	52%
0.53	53%
0.54	54%
0.55	55%
0.56	56%
0.57	57%
0.58	58%
0.59	59%
0.60	60%
0.61	61%
0.62	62%
0.63	63%
0.64	64%
0.65	65%
0.66	66%
0.67	67%
0.68	68%
0.69	69%
0.70	70%
0.71	71%
0.72	72%
0.73	73%
0.74	74%
0.75	75%
0.76	76%
0.77	77%
0.78	78%
0.79	79%
0.80	80%
0.81	81%
0.82	82%
0.83	83%
0.84	84%
0.85	85%
0.86	86%
0.87	87%
0.88	88%
0.89	89%
0.90	90%
0.91	91%
0.92	92%
0.93	93%
0.94	94%
0.95	95%
0.96	96%
0.97	97%
0.98	98%
0.99	99%
1.00	100%

Autor: jamescall.com  
Assunto: Speed Winner  
Palavras-chave: Speed Winner  
Tempo: 2024/8/16 11:28:17