

Exercice 1 (poids 3)

On considère les fonctions g et h définies par $g(x) = 3\sqrt{4-x^2}$ et $h(x) = 3\sqrt{-4+x^2}$, ainsi que la fonction f définie par morceaux par

$$f(x) = \begin{cases} g(x) & \text{si } x \in [-2; 2], \\ h(x) & \text{si } x \in]-\infty; -2[\cup]2; \infty[. \end{cases}$$

- a) · Etudier la fonction g sans la deuxième dérivée.
· Donner l'ensemble de définition, les zéros et les asymptotes obliques de h .
· Tracer le graphe de f .
- b) Calculer l'aire de la surface délimitée par le graphe de g et l'axe Ox en sachant que

$$\frac{x}{2}\sqrt{a^2-x^2} + \frac{a^2}{2}\arcsin\left(\frac{x}{a}\right)$$

est une primitive de $\sqrt{a^2-x^2}$.

- c) On cherche à approcher le graphe de g par une parabole. Trouver l'équation de celle qui passe par les points $I(-2; 0)$ et $J(2; 0)$ et qui délimite avec l'axe Ox une surface d'aire égale à celle trouvée à la partie b).
- d) Pour $k \geq 2$, on considère le volume de révolution obtenu en faisant tourner autour de l'axe Ox la surface délimitée par le graphe de h , la droite d'équation $y = 3x$ et les droites verticales $x = k$ et $x = k + 1$. Calculer ce volume.

Exercice 2 (poids 3)

Dans l'espace V_3 muni d'une base orthonormée $(\vec{u}_1; \vec{u}_2; \vec{u}_3)$, on considère l'application linéaire f qui décrit la projection orthogonale sur le plan engendré par les vecteurs $\vec{a} = \vec{u}_1 + \vec{u}_3$ et $\vec{b} = \vec{u}_2 + \vec{u}_3$.

- a) Donner trois vecteurs \vec{w}_1, \vec{w}_2 et \vec{w}_3 qui forment une base orthonormée dans laquelle la matrice de f est diagonale, et donner cette matrice diagonale.

Pour k réel, on considère l'application linéaire m_k définie dans la base $(\vec{u}_1; \vec{u}_2; \vec{u}_3)$ par la matrice

$$M_k = \frac{1}{3} \begin{pmatrix} k & -1 & 1 \\ -1 & k & 1 \\ 1 & 1 & k \end{pmatrix}.$$

- b) Pour quelle(s) valeur(s) de k la matrice M_k n'est-elle pas inversible ?
- c) Pour quelle(s) valeur(s) de k l'image du vecteur $\vec{c} = \vec{u}_1 + \vec{u}_2 - \vec{u}_3$ par l'application linéaire m_k est-elle le vecteur nul ?
- d) Montrer que les vecteurs $\vec{a} = \vec{u}_1 + \vec{u}_3$, $\vec{b} = \vec{u}_2 + \vec{u}_3$ et $\vec{c} = \vec{u}_1 + \vec{u}_2 - \vec{u}_3$ sont des vecteurs propres de m_k pour toute valeur de k , et préciser les valeurs propres correspondantes.

On pose $k = 2$, donc $M_2 = \frac{1}{3} \begin{pmatrix} 2 & -1 & 1 \\ -1 & 2 & 1 \\ 1 & 1 & 2 \end{pmatrix}.$

- e) Montrer que M_2 est la matrice de l'application linéaire f dans la base $(\vec{u}_1; \vec{u}_2; \vec{u}_3)$.

On pose $k = 5$, donc $M_5 = \frac{1}{3} \begin{pmatrix} 5 & -1 & 1 \\ -1 & 5 & 1 \\ 1 & 1 & 5 \end{pmatrix}.$

- f) Donner les valeurs propres de m_5 ainsi que les espaces propres correspondants, puis décrire la transformation définie par m_5 .
- g) Dans l'espace muni du repère métrique $(O; \vec{u}_1; \vec{u}_2; \vec{u}_3)$, on considère l'affinité de matrice $M = M_5 \cdot M_2$ qui laisse fixe l'origine. Sans calculs, décrire géométriquement l'image de la sphère d'équation $x^2 + y^2 + z^2 = 1$ par cette affinité.

Exercice 3 (poids 2)

On considère la fonction complexe $f : \mathbb{C} \rightarrow \mathbb{C}$ définie par

$$f(z) = (1 + 2i)z + (1 - 2i)\bar{z} - 6.$$

- Calculer $f(3)$, $f(2 + i)$, puis $f(x + iy)$.
- Calculer le point fixe de f .
- Déterminer les zéros de f .
- Montrer que $f(z)$ est la partie réelle de $(2 + 4i)z - 6$. En déduire une interprétation géométrique de f .

Pour la suite de l'exercice, on considère $g(z) = \frac{3z - 5\bar{z}}{f(z)}$. En notant $z = x + yi$ et $g(z) = u + vi$, on obtient

$$u = \frac{-x}{x - 2y - 3} \quad \text{et} \quad v = \frac{4y}{x - 2y - 3}.$$

- Décrire géométriquement l'image par g de l'axe réel privé du point $(3;0)$.
- Déterminer l'équation de la courbe dont l'image par g est la courbe d'équation $uv = 1$. S'agit-il d'un cercle? Justifier.

Exercice 4 (poids 2)

Lucky Luke pratique le tir à l'arc. Lors de chaque tir, il a

- une probabilité de $\frac{1}{5}$ d'atteindre le centre de la cible ; il obtient alors 3 points,
- une probabilité de $\frac{1}{2}$ d'arriver dans la zone extérieure de la cible ; il obtient alors 2 points.



Lorsqu'il tire plusieurs flèches, son score est la somme des points obtenus.

- a) Lors d'un tir, quelle est la probabilité que Lucky Luke rate la cible ?
- b) Quelle est la probabilité que sur six flèches tirées, au moins cinq d'entre elles atteignent la cible ?
- c) Sachant que Lucky Luke a tiré deux flèches sans rater la cible, quelle est la probabilité qu'il ait obtenu un score de 6 points ?
- d) Quelle est la probabilité d'obtenir un score d'exactly 8 points en tirant quatre flèches ?
- e) Lucky Luke tire des flèches jusqu'à ce qu'il atteigne le centre de la cible. Quelle est la probabilité qu'il doive tirer un nombre impair de flèches ?
- f) On propose le jeu suivant à Lucky Luke : il mise m francs et tire deux flèches. Il reçoit un franc par point obtenu. Combien doit valoir m pour que le jeu soit équitable ?