

D

Série : Scientifique
Option : D
Code matière : 009

Épreuve de : MATHÉMATIQUES
Durée : 03 heures 15 minutes
Coefficient : 4

N.B. : Les deux exercices et le problème sont obligatoires.
Machine à calculer scientifique non programmable autorisée.

EXERCICE 1 (05 points)

Dans le plan complexe (\mathcal{P}) muni d'un repère orthonormé direct (O, \vec{u}, \vec{v}) ; on considère les points A , B et C d'affixes respectives $z_A = 2 + i$; $z_B = 1 + 4i$ et $z_C = -1$.

1- On pose $U = \frac{z_C - z_A}{z_B - z_A}$.

Déterminer le module et un argument de U ; en déduire la nature du triangle ABC . (1)

2- Soit S la transformation définie par son expression analytique suivante :

$$\begin{cases} x' = 2y \\ y' = -2x + 5 \end{cases}$$

a) Donner l'expression complexe de S , en déduire sa nature et ses éléments caractéristiques. (1)

b) Construire dans un même repère le triangle ABC et son image $A'B'C'$ par la transformation S .

(0,75)

3- Dans l'ensemble \mathbb{C} des nombres complexes, on considère le polynôme P défini par :

$$P(z) = z^3 - (1 + 4i)z^2 - (3 + i)z - 12$$

a) Calculer $P(3i)$. (0,5)

b) En déduire la résolution dans \mathbb{C} de l'équation $P(z) = 0$. (1)

c) Donner les solutions de $P(z) = 0$ sous forme trigonométrique. (0,75)

EXERCICE 2 (05 points)

On dispose de deux dés cubiques A et B dont les faces de chaque dé sont numérotées de 1 à 6.

Le dé A est normal, toutes ses faces ont la même probabilité d'apparition.

Le dé B est pipé tel que la probabilité d'avoir le numéro 1 après un lancer soit égale à $\frac{1}{3}$ et les autres éventualités ont la même probabilité d'apparition.

1- Calculer la probabilité d'avoir un numéro impair en lançant une fois :

– le dé A . (0,5)

– le dé B . (0,5)

2- On lance simultanément les deux dés A et B . Calculer la probabilité de chacun des événements suivants :

E : « Obtenir deux numéros impairs égaux ou distincts ». (0,5)

E' : « Obtenir deux numéros égaux ». (0,5)

3- On lance le dé B trois fois de suite et d'une manière indépendante. On considère la règle de jeu suivante :

Si le numéro 1 est apparu, on gagne 3 points ; dans le cas contraire, on gagne 0 point.

Soit X la variable aléatoire égale au nombre de points obtenus lors des 3 lancers.

a) Donner l'univers image de X . (1)

b) Calculer la probabilité de l'événement $(X \geq 3)$. (1)

c) Déterminer l'espérance mathématique de X . (1)

PROBLÈME (10 points)

Soit f la fonction numérique définie sur \mathbb{R} par $f(x) = \begin{cases} x-1+e^{x-1}, & \text{si } x < 1 \\ x(1+\ln x), & \text{si } x \geq 1 \end{cases}$

On désigne par (\mathcal{C}) sa courbe représentative dans un repère orthonormé (O, \vec{i}, \vec{j}) d'unité 1 cm.

1- a) Montrer que f est continue en $x_0 = 1$. (0,5)

b) Étudier la dérivabilité de f en $x_0 = 1$ (pour la limite à gauche en $x_0 = 1$; on pourra poser $X = x - 1$). (1)

c) Écrire l'équation de la tangente (T) à (\mathcal{C}) au point d'abscisse $x_0 = 1$. (0,5)

2- a) Calculer $f'(x)$ sur chacun des intervalles $]-\infty; 1[$ et $]1; +\infty[$ où f' est la fonction dérivée de f . (1)

b) Dresser le tableau de variation de f sur son ensemble de définition. (1)

3- a) Montrer que la courbe (\mathcal{C}) coupe l'axe des abscisses en un point unique α tel que $0 < \alpha < \frac{1}{2}$. (1)

b) Étudier la branche infinie de (\mathcal{C}) au voisinage de $+\infty$ et montrer que la droite (D) d'équation $y = x - 1$ est une asymptote oblique à (\mathcal{C}) au voisinage de $-\infty$. (1)

4- Tracer (T) et (\mathcal{C}) dans le repère (O, \vec{i}, \vec{j}) . (1,5)

5- Calculer, en cm^2 , l'aire de la partie du plan limitée par la courbe (\mathcal{C}) , l'axe des abscisses et les droites d'équations respectives $x = 1$ et $x = 3$. (1)

6- a) Montrer que f est une bijection de \mathbb{R} vers un intervalle I que l'on précisera. (0,5)

b) Tracer la courbe (\mathcal{C}') représentative de la fonction réciproque f^{-1} de f dans le même repère que (\mathcal{C}) . (1)

