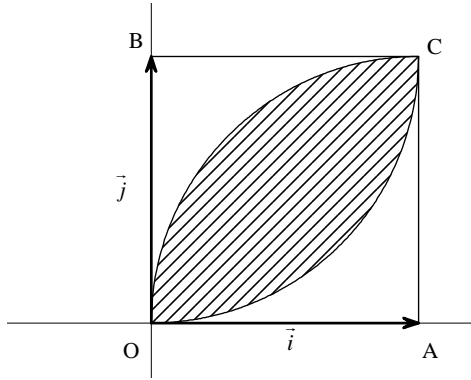


III. (5 points : 1°) 1 point ; 2°) 3 points ; 3°) 1 point)

Dans le plan muni d'un repère orthonormé (O, \vec{i}, \vec{j}) , on donne les points A(1; 0), B(0; 1) et C(1; 1).
 Le domaine hachuré \mathcal{D} est l'intersection des disques fermés de centres A et B et de rayon 1. On admettra que l'aire de \mathcal{D} est égale à $p = \frac{\pi}{2} - 1$ (résultat que l'on peut obtenir facilement).



- On choisit un point M(x; y) en tirant au hasard de façon indépendante ses coordonnées x et y au hasard dans l'intervalle $I = [0; 1]$ (c'est-à-dire selon la loi uniforme sur I). On admet que la probabilité que le point M appartienne à \mathcal{D} est égale à p.
- On répète n fois, n étant un entier naturel supérieur ou égal à 1, l'expérience du choix d'un point M au hasard dans le carré OACB.

On note X la variable aléatoire qui compte le nombre de points appartenant à \mathcal{D} parmi les n points obtenus. La probabilité qui modélise le problème est notée P.

Compléter la phrase :

X suit

1°) On prend $n = 100$. Calculer la probabilité pour qu'au moins la moitié des points appartiennent à \mathcal{D} . On donnera la valeur arrondie au milliè.

..... (une seule réponse sans égalité)

2°) On prend $n = 40$.

Déterminer :

- le plus petit entier naturel a tel que $P(X \leq a) > 0,025$;

- le plus petit entier naturel b tel que $P(X \leq b) \geq 0,975$.

..... (écrire les valeurs de a et b)

Pour ces valeurs de a et b ainsi trouvées, calculer $P(a \leq X \leq b)$. On donnera la valeur arrondie au milliè.

..... (une seule réponse sans égalité)

3°) On souhaite réaliser une simulation informatique de la variable aléatoire X.

On admet que le domaine \mathcal{D} est caractérisé par l'inéquation $x^2 + y^2 \leq 2 \min(x; y)$.

Compléter l'algorithme suivant afin qu'il affiche en sortie le nombre de points qui appartiennent à \mathcal{D} .

```

Entrée :
Saisir n

Initialisation :
a prend la valeur 0

Traitement :
Pour i allant de 1 à n Faire
    x et y prennent des valeurs aléatoires comprises entre 0 et 1
    Si  $x^2 + y^2 \leq 2 \min(x; y)$ 
        Alors a prend la valeur .....
    FinSi
FinPour

Sortie :
Afficher .....
    
```

IV. (2 points : 1°) 1 point ; 2°) 1 point)

1°) On note α le réel de l'intervalle $[\frac{\pi}{2}; \pi]$ tel que $\sin \alpha = 0,7$.

À l'aide de la calculatrice, déterminer l'approximation décimale d'ordre 3 par défaut de α .

..... (une seule réponse sans égalité)

2°) Soit β le réel de l'intervalle $[0; \pi]$ tel que $\cos \beta = -\frac{3}{4}$.

Calculer la valeur exacte de $\cos \frac{\beta}{2}$ en justifiant.

.....

Corrigé du contrôle du 11-1-2019

Contrôle commun

I.

Soit A et B deux événements d'un espace probabilisé (Ω, P) .

On suppose que A et B vérifient les conditions suivantes :

A et B sont indépendants pour P ; $P(A \cap \bar{B}) = 0,5$; $P(A \cup B) = 0,9$.

On pose $x = P(A)$ et $y = P(B)$.

Écrire un système de deux équations vérifiées par x et y.

En déduire x et y.

On utilise la définition de deux événements indépendants : $P(A \cap B) = P(A) \times P(B)$.

On utilise également la propriété :

Si deux événements A et B sont indépendants, alors :

- ① \bar{A} et B sont indépendants ;
- ② A et \bar{B} sont indépendants ;
- ③ \bar{A} et \bar{B} sont indépendants.

On utilise enfin la propriété $P(A \cup B) = P(A) + P(B) - P(A) \times P(B)$ valable quels que soient les événements A et B.

Les égalités $P(A \cap \bar{B}) = 0,5$ et $P(A \cup B) = 0,9$ permettent d'écrire
$$\begin{cases} x(1-y) = 0,5 & (1) \\ x+y-xy = 0,9 & (2) \end{cases}$$

$$(1) \Leftrightarrow x-xy = 0,5 \quad (1')$$

L'égalité (1') permet de remplacer $x-xy$ par 0,5 dans (2).

On obtient $0,5 + y = 0,9$ ce qui donne immédiatement $y = 0,4$.

On reprend alors (1) en remplaçant y par 0,4.

On obtient $x(1-0,4) = 0,5$ qui donne immédiatement $0,6x = 0,5$ d'où $x = \frac{0,5}{0,6} = \frac{5}{6}$.

Variante (maladroite donc à éviter) :

On reprend alors (1') en remplaçant y par 0,4.

On obtient $x-0,4x = 0,5$ qui donne immédiatement $x = \frac{0,5}{0,6} = \frac{5}{6}$.

II.

À un concours, un QCM comporte 8 questions. Pour chaque question, quatre réponses sont proposées dont une seule est correcte. Une bonne réponse rapporte un point, une mauvaise réponse enlève un demi-point. Un candidat décide de répondre au hasard à toutes les questions.

On note X la variable aléatoire donnant le nombre de bonnes réponses du candidat.

Compléter la phrase :

X suit la loi binomiale de paramètres 8 (nombre d'épreuves) et $\frac{1}{4}$ (probabilité d'un succès).

1°) Calculer la probabilité d'obtenir 4 réponses exactes au QCM. On donnera la valeur arrondie au millième.

0,087 (une seule réponse sans égalité)

On cherche $P(X = 4)$.

Avec la calculatrice, on trouve $P(X = 4) = 0,08651733\dots$

2°) On note Y la variable aléatoire donnant le nombre de points du candidat.

Calculer l'espérance et l'écart-type de Y.

Indication : Exprimer Y en fonction de X.

$$Y = X \times 1 + (8 - X) \times \left(-\frac{1}{2}\right)$$

↑ nombre de réponses justes

← nombre de réponses fausses

$$Y = \frac{3}{2}X - 4$$

On applique les formules $E(aX+b) = aE(X)+b$ et $\sigma(aX+b) = |a| \sigma(X)$.

On a donc $E(Y) = \frac{3}{2}E(X) - 4$.

Or $E(X) = 8 \times \frac{1}{4} = 2$ (formule de l'espérance d'une variable aléatoire qui suit la loi binomiale).

Donc $E(Y) = \frac{3}{2} \times 2 - 4 = -1$.

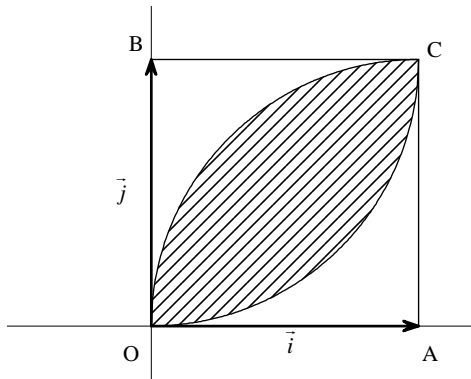
On a $\sigma(Y) = \frac{3}{2} \sigma(X)$.

Or $\sigma(X) = \sqrt{8 \times \frac{1}{4} \times \frac{3}{4}} = \sqrt{\frac{3}{2}}$ (formule de la variance d'une variable aléatoire qui suit la loi binomiale)

On a donc $\sigma(Y) = \frac{3}{2} \times \sqrt{\frac{3}{2}} = \left(\frac{3}{2}\right)^{\frac{3}{2}}$.

III.

Dans le plan muni d'un repère orthonormé (O, \vec{i}, \vec{j}) , on donne les points $A(1; 0)$, $B(0; 1)$ et $C(1; 1)$.
Le domaine hachuré \mathcal{D} est l'intersection des disques fermés de centres A et B et de rayon 1. On admettra que l'aire de \mathcal{D} est égale à $p = \frac{\pi}{2} - 1$ (résultat que l'on peut obtenir facilement).



- On choisit un point $M(x; y)$ en tirant au hasard de façon indépendante ses coordonnées x et y au hasard dans l'intervalle $I = [0; 1]$ (c'est-à-dire selon la loi uniforme sur I). On admet que la probabilité que le point M appartienne à \mathcal{D} est égale à p .
- On répète n fois, n étant un entier naturel supérieur ou égal à 1, l'expérience du choix d'un point M au hasard dans le carré OACB.

On note X la variable aléatoire qui compte le nombre de points appartenant à \mathcal{D} parmi les n points obtenus. La probabilité qui modélise le problème est notée P .

Compléter la phrase :

X suit la loi binomiale de paramètres n (nombre d'épreuves) et $p = \frac{\pi}{2} - 1$ (probabilité d'un succès).

1°) On prend $n = 100$. Calculer la probabilité pour qu'au moins la moitié des points appartiennent à \mathcal{D} .
On donnera la valeur arrondie au millièm.

0,937 (une seule réponse sans égalité)

On suppose que $n = 100$ et on cherche $P(X \geq 50)$.

1^{ère} méthode : Utilisation de la commande binomFRép

Afin d'utiliser la calculatrice, on écrit $P(X \geq 50) = 1 - P(X \leq 49)$.

On trouve $P(X \geq 50) = 0,93658744\dots$

La valeur arrondie au millièm de la probabilité qu'au moins la moitié des points appartiennent à \mathcal{D} est 0,937.

2^e méthode : Utilisation de la commande de calcul d'une somme sur la calculatrice

On écrit $P(X \geq 50) = \sum_{k=50}^{k=100} P(X = k)$.

2°) On prend $n = 40$.

Déterminer :

- le plus petit entier naturel a tel que $P(X \leq a) > 0,025$;
- le plus petit entier naturel b tel que $P(X \leq b) \geq 0,975$.

17 ; 29 (écrire les valeurs de a et b)

Pour ces valeurs de a et b ainsi trouvées, calculer $P(a \leq X \leq b)$. On donnera la valeur arrondie au millièm.

0,963 (une seule réponse sans égalité)

On écrit $P(17 \leq X \leq 29) = P(X \leq 29) - P(X \leq 16)$.

On obtient un résultat proche de 0,95 ce qui était prévisible puisque les valeurs de a et b correspondent à la recherche d'un intervalle de fluctuation au seuil approximatif de 0,95.

3°) On souhaite réaliser une simulation informatique de la variable aléatoire X .

On admet que le domaine \mathcal{D} est caractérisé par l'inéquation $x^2 + y^2 \leq 2 \min(x; y)$.

Compléter l'algorithme suivant afin qu'il affiche en sortie le nombre de points qui appartiennent à \mathcal{D} .

Entrée :

Saisir n

Initialisation :

a prend la valeur 0

Traitement :

Pour i allant de 1 à n **Faire**

x et y prennent des valeurs aléatoires comprises entre 0 et 1

Si $x^2 + y^2 \leq 2 \min(x; y)$

Alors a prend la valeur $a + 1$

FinSi

FinPour

Sortie :

Afficher a

IV.

1°) On note α le réel de l'intervalle $\left[\frac{\pi}{2}; \pi\right]$ tel que $\sin \alpha = 0,7$.

À l'aide de la calculatrice, déterminer l'approximation décimale d'ordre 3 par défaut de α .

2,366 (une seule réponse sans égalité)

Pour tout réel $y \in [-1; 1]$, l'Arcsinus de y est l'unique réel $x \in \left[-\frac{\pi}{2}; \frac{\pi}{2}\right]$ tel que $\sin x = y$

Il faut faire un cercle trigonométrique : le réel que l'on cherche n'est pas dans le bon intervalle de l'Arcsinus.

On a $\alpha = \pi - \text{Arcsin}(0,7)$.

Grâce à la calculatrice, en tapant $\pi - \sin^{-1}(0,7)$, on obtient $\alpha = 2,36619515\dots$

2°) Soit β le réel de l'intervalle $[0; \pi]$ tel que $\cos \beta = -\frac{3}{4}$.

Calculer la valeur exacte de $\cos \frac{\beta}{2}$ en justifiant.

Pour commencer, on peut noter que, par définition, $\beta = \text{Arccos}\left(-\frac{3}{4}\right)$. Nous n'utiliserons cependant pas ce résultat pour répondre à la question.

On utilise l'astuce de départ : $\beta = 2 \times \frac{\beta}{2}$.

$$\cos \beta = \cos\left(2 \times \frac{\beta}{2}\right)$$

Formule de duplication $\cos 2x = 2 \cos^2 x - 1$

$$-\frac{3}{4} = 2 \cos^2 \frac{\beta}{2} - 1$$

On a donc $2 \cos^2 \frac{\beta}{2} = \frac{1}{4}$ d'où $\cos^2 \frac{\beta}{2} = \frac{1}{8}$.

Donc $\cos \frac{\beta}{2} = \frac{1}{2\sqrt{2}}$ ou $\cos \frac{\beta}{2} = -\frac{1}{2\sqrt{2}}$.

Or $\frac{\beta}{2} \in \left[0; \frac{\pi}{2}\right]$ donc $\cos \frac{\beta}{2} \geq 0$.

On en déduit que $\cos \frac{\beta}{2} = \frac{1}{2\sqrt{2}}$.

Variante :

On applique directement la formule de linéarisation (voir plus loin) $\cos^2 x = \frac{1 + \cos 2x}{2}$ que l'on peut aussi écrire

sous la forme $2 \cos^2 x = 1 + \cos 2x$ en prenant $x = \frac{\beta}{2}$.

On obtient ainsi $2 \cos^2 \frac{\beta}{2} = 1 - \frac{3}{4}$ d'où $\cos^2 \frac{\beta}{2} = \frac{1}{8}$.

On finit comme précédemment.

Une mauvaise méthode consiste à déterminer grâce à la calculatrice une valeur approchée de β puis à utiliser cette valeur de β pour calculer $\cos \frac{\beta}{2}$, toujours à l'aide de la calculatrice. En effet, cette méthode permet de trouver une valeur approchée et non la valeur exacte qui est demandée.

V.

On considère la fonction $f: x \mapsto \frac{x}{\sqrt{x-4}}$.

Le but de l'exercice est de déterminer la limite de f en $+\infty$.

Compléter la phrase :

L'étude de la limite de $f(x)$ lorsque x tend vers $+\infty$ fait apparaître une forme indéterminée du type « $\frac{\infty}{\infty}$ ».

Démontrer que pour tout réel $x > 4$, on a $f(x) = \sqrt{\frac{x^2}{x-4}}$.

Déterminer $\lim_{x \rightarrow +\infty} \frac{x^2}{x-4}$ en justifiant et en déduire $\lim_{x \rightarrow +\infty} f(x)$.

$$\forall x \in]4; +\infty[\quad f(x) = \frac{x}{\sqrt{x-4}}$$

$$= \frac{\sqrt{x^2}}{\sqrt{x-4}} \quad (\text{puisque } x > 4 \text{ entraîne } x \text{ positif ou nul})$$

$$= \sqrt{\frac{x^2}{x-4}}$$

La fonction $x \mapsto \frac{x^2}{x-4}$ est une fonction rationnelle non nulle donc on peut appliquer la règle du quotient simplifié des monômes de plus haut degré.

$$\lim_{x \rightarrow +\infty} \frac{x^2}{x-4} = \lim_{x \rightarrow +\infty} \frac{x^2}{x} = \lim_{x \rightarrow +\infty} x = +\infty$$

$$\left. \begin{aligned} \lim_{x \rightarrow +\infty} \frac{x^2}{x-4} = 1 \\ \lim_{x \rightarrow +\infty} \sqrt{X} = +\infty \end{aligned} \right\} \text{ donc par limite d'une composée } \lim_{x \rightarrow +\infty} f(x) = +\infty.$$

On contrôle ce résultat graphiquement en traçant la courbe représentative de f sur l'écran de la calculatrice.

VI.

Rappeler la limite de référence suivante : $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin x}{x} = 1$.

On considère la fonction $f: x \mapsto \frac{1 - \cos x}{x^2}$.

Le but de l'exercice est de déterminer la limite de f en 0.

Compléter la phrase :

L'étude de la limite de $f(x)$ lorsque x tend vers 0 fait apparaître une forme indéterminée du type « $\frac{0}{0}$ ».

Démontrer que pour tout réel x qui n'est pas de la forme $(2k+1)\pi$ avec $k \in \mathbb{Z}$, on a $1 - \cos x = \frac{\sin^2 x}{1 + \cos x}$.

En déduire la limite de f en 0.

Pour tout réel x n'est pas de la forme $(2k+1)\pi$ avec $k \in \mathbb{Z}$, on peut écrire :

$$\begin{aligned} 1 - \cos x &= \frac{(1 - \cos x)(1 + \cos x)}{1 + \cos x} \\ &= \frac{1 - \cos^2 x}{1 + \cos x} \\ &= \frac{\sin^2 x}{1 + \cos x} \end{aligned}$$

On peut écrire $f(x) = \left(\frac{\sin x}{x}\right)^2 \times \frac{1}{1 + \cos x}$.

On a $\left(\frac{\sin x}{x}\right)^2 \xrightarrow{x \rightarrow 0} 1$ (en utilisant $\frac{\sin x}{x} \xrightarrow{x \rightarrow 0} 1$) et $\frac{1}{1 + \cos x} \xrightarrow{x \rightarrow 0} \frac{1}{2}$ donc par limite d'un produit

$$f(x) \xrightarrow{x \rightarrow 0} \frac{1}{2}.$$

On contrôle ce résultat graphiquement en traçant la courbe représentative de f sur l'écran de la calculatrice.

VII.

On considère la fonction $f: x \mapsto \sqrt{\sin x}$.

On admettra que l'ensemble de définition de f est $\mathcal{D} = \bigcup_{k \in \mathbb{Z}} [2k\pi; (2k+1)\pi]$ et que l'ensemble de dérivabilité de f

est $\mathcal{D}' = \bigcup_{k \in \mathbb{Z}}]2k\pi; (2k+1)\pi[$.

1°) Calculer $f'(x)$ pour $x \in \mathcal{D}'$.

$$f'(x) = \frac{\cos x}{2\sqrt{\sin x}}$$

On applique la formule $(\sqrt{u})' = \frac{u'}{2\sqrt{u}}$.

2°) On note \mathcal{C} la courbe représentative de f dans le plan muni d'un repère (O, \vec{i}, \vec{j}) .

Déterminer le coefficient directeur de la tangente à \mathcal{C} au point A d'abscisse $\frac{5\pi}{6}$.

$$f'(x) = \frac{\cos x}{2\sqrt{\sin x}} \text{ (une seule réponse sans égalité)}$$

$$f'\left(\frac{5\pi}{6}\right) = \frac{\cos \frac{5\pi}{6}}{2\sqrt{\sin \frac{5\pi}{6}}} = \frac{-\frac{\sqrt{3}}{2}}{2 \times \sqrt{\frac{1}{2}}} = -\frac{\sqrt{3}}{2} \times \frac{1}{\sqrt{2}} = -\frac{\sqrt{6}}{4}$$

VIII.

Les deux questions de cet exercice sont indépendantes.

1°) On pose $z = 1 + i + m(1 - i)$ où m est un réel.

Calculer $|z|$ en fonction de m .

La forme algébrique de z s'écrit : $z = 1 + m + i(1 - m)$.

$$|z| = \sqrt{(1-m)^2 + (1+m)^2} = \sqrt{2+2m^2}$$

2°) Soit z un nombre complexe de module 1.

Démontrer que $|z^2 - z| = |z - 1|$ sans utiliser la forme algébrique de z .

$$\begin{aligned} |z^2 - z| &= |z(z-1)| \\ &= |z| \times |z-1| \\ &= 1 \times |z-1| \\ &= |z-1| \end{aligned}$$