

SUJET

2020-2021

MATHÉMATIQUES

Première Technologique

ÉVALUATIONS COMMUNES

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :


(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat : N° d'inscription :

(Les numéros figurent sur la convocation.)

Né(e) le : / /



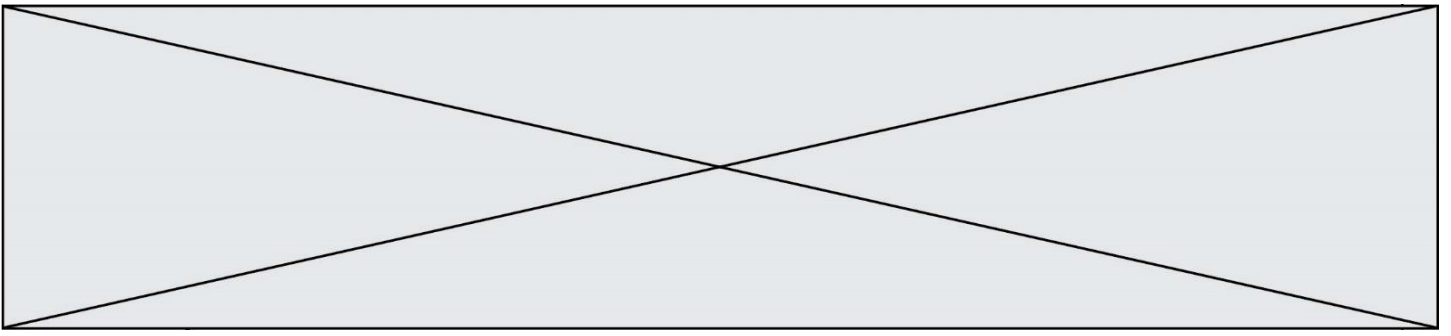
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

1.1

PARTIE I

Automatismes (5 points) Sans calculatrice Durée : 20 minutes

	Énoncé	Réponse															
1)	Multiplier une quantité par 1,4 cela correspond à une augmentation de %															
2)	Une quantité a augmenté de 50%. Elle vaut maintenant 600. Que valait-elle avant l'augmentation ?																
3)	Une quantité augmente successivement de 50% puis de 20%. Donner le pourcentage d'augmentation global.																
4)	On donne le tableau suivant, qui est incomplet :	Entre 2016 et 2017, le prix a baissé de															
	<table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Année</th> <th>2016</th> <th>2017</th> <th>2018</th> <th>2019</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prix en euro</td> <td>250</td> <td>200</td> <td>220</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Indice (base 100 en 2016)</td> <td>100</td> <td>80</td> <td></td> <td>120</td> </tr> </tbody> </table>	Année	2016	2017	2018	2019	Prix en euro	250	200	220		Indice (base 100 en 2016)	100	80		120 %
Année	2016	2017	2018	2019													
Prix en euro	250	200	220														
Indice (base 100 en 2016)	100	80		120													
5)		L'indice pour 2018 est															
6)	Compléter les trois phrases ci-contre.	Le prix pour 2019 est															
7)	Résoudre dans R l'équation : $5x + 3 = -2x - 4$																
8)	Résoudre dans R l'équation : $x^2 = 5$																
9)	Parmi les nombres -1 , $\frac{1}{3}$ et $\frac{4}{3}$ donner le seul qui soit solution de l'inéquation $3x - 2 > 0$.																
10)	La fonction f est définie, pour tout réel x , par $f(x) = (x - 4)(x + 7)$. Donner le tableau de signes de $f(x)$.																



Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :


(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat : N° d'inscription :

(Les numéros figurent sur la convocation.)

Né(e) le : / /



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

1.1

PARTIE II

Calculatrice autorisée

Cette partie est composée de trois exercices indépendants.

Exercice 2 (5 points) :

Un nouveau virus informatique se propage. Le virus récupère le carnet d'adresses de l'utilisateur et envoie des messages qui, à leur tour, infectent de nouveaux ordinateurs.

Le premier jour, 45 000 ordinateurs d'un réseau sont infectés.

La société de sécurité informatique chargée de protéger ce réseau met à jour son antivirus. Chaque jour, elle parvient à nettoyer 15 % des machines infectées la veille.

Malheureusement, chaque jour, 10 000 nouveaux ordinateurs sont victimes de ce virus.

1. Justifier par le calcul que le nombre d'ordinateurs nettoyés le deuxième jour est de 6 750.
2. Justifier par le calcul que le nombre d'ordinateurs infectés le deuxième jour est de 48 250.
3. Pour tout entier n supérieur ou égal à 1, $u(n)$ représente le nombre d'ordinateurs infectés le n -ième jour. On a donc $u(1) = 45\,000$.
 - a. La suite u est-elle arithmétique ? géométrique ? Justifier.
 - b. Expliquer pourquoi, pour tout entier n supérieur ou égal à 1, on a : $u(n + 1) = 0,85 u(n) + 10\,000$

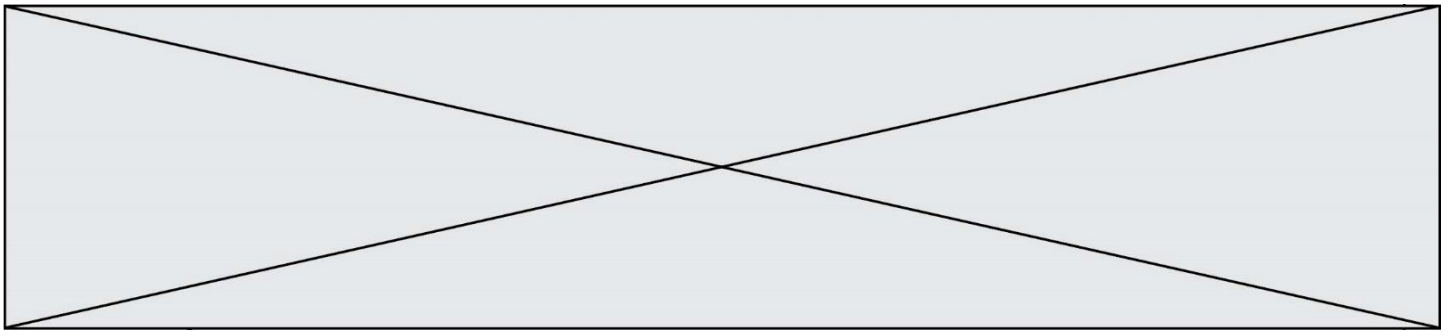
4. Les responsables de la société de sécurité informatique préparent une campagne de sensibilisation pour inciter les utilisateurs à recourir à un antivirus et ainsi éviter la propagation du virus.

La société décide de lancer sa campagne lorsqu'au moins 65 000 ordinateurs seront infectés.

1	n=1
2	U=45000
3	while
 :
4	n=

5	U=

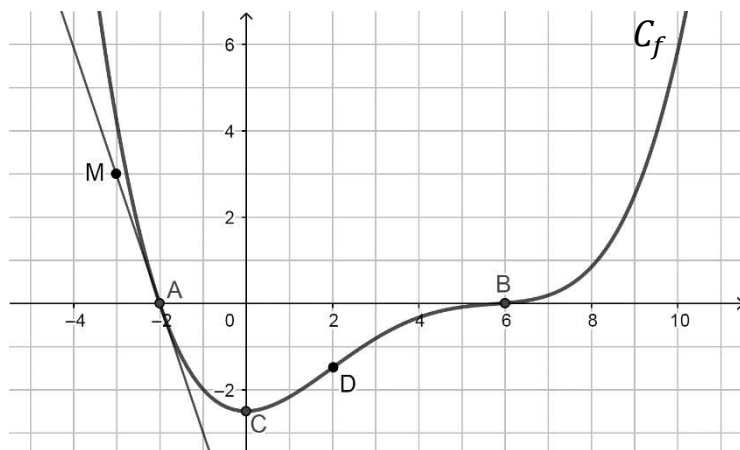
Recopier et compléter l'algorithme ci-contre, afin qu'il affiche le jour du début de cette campagne de sensibilisation.



Exercice 3 : (5 points)

Soit f une fonction définie et dérivable sur \mathbf{R} . On note f' la fonction dérivée de la fonction f . On donne ci-dessous la courbe C_f représentant la fonction f .

La courbe C_f coupe l'axe des abscisses au point $A(-2 ; 0)$. L'axe des abscisses est tangent à la courbe C_f au point B d'abscisse 6. La tangente à la courbe au point A passe par le point $M(-3 ; 3)$. La courbe C_f admet une deuxième tangente parallèle à l'axe des abscisses au point C d'abscisse 0. De plus, $D(2 ; -1,5) \in C_f$.



À partir du graphique et des données de l'énoncé, répondre aux questions suivantes :

1. a. Déterminer $f'(-2)$.
b. Déterminer les solutions de l'équation $f'(x) = 0$.
2. Dresser, sans justification, le tableau de variations de la fonction f sur \mathbf{R} .
3. Une seule des trois courbes tracées ci-dessous est la représentation graphique de la fonction f' . Déterminer laquelle. Justifier la réponse.

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :

(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat :

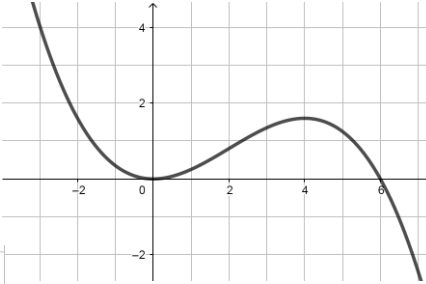
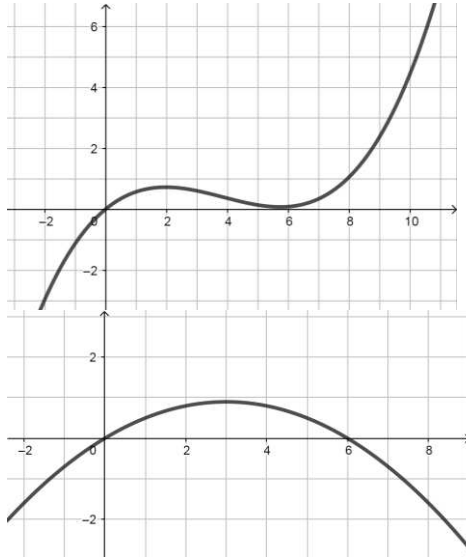
N° d'inscription :



Né(e) le :

(Les numéros figurent sur la convocation.)

1.1



Courbe 1
Courbe 3

Courbe 2

4. On donne $f'(2) = \frac{3}{4}$.

Calculer les coordonnées du point d'intersection de la tangente à la courbe C_f au point D avec l'axe des abscisses.

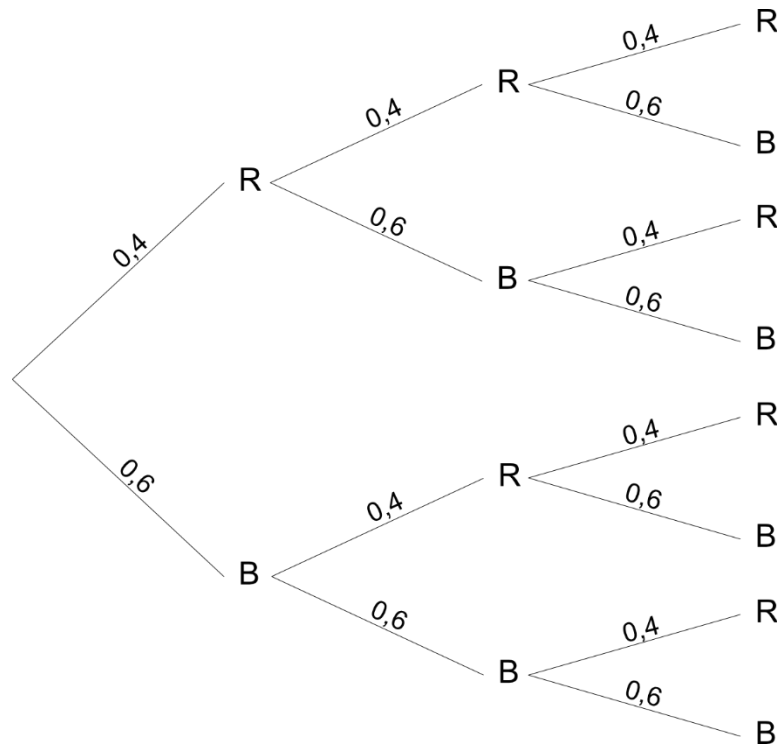
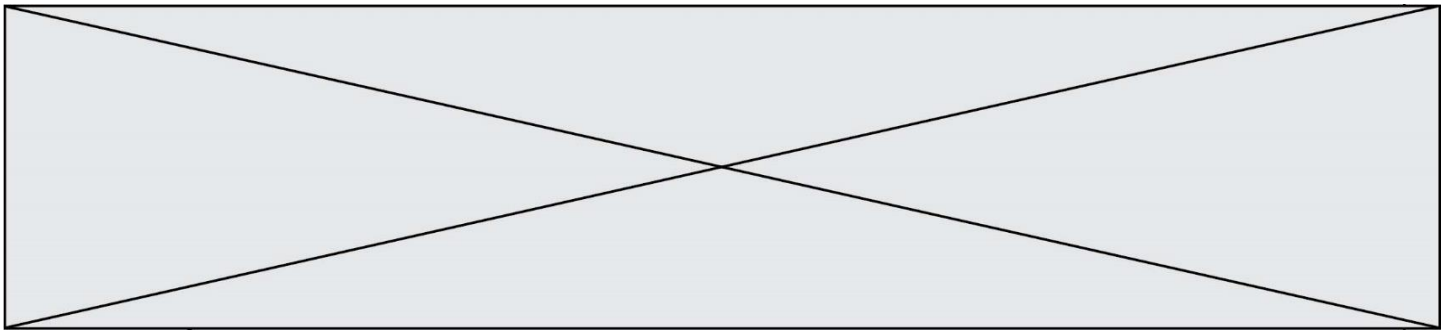
Exercice 4 : (5 points)

On considère une urne contenant six boules blanches et quatre boules rouges. Un jeu consiste à tirer une boule, noter sa couleur et la remettre dans l'urne et ceci trois fois. Pour chaque partie :

- si les trois boules tirées sont rouges, le joueur gagne 100 €,
- si exactement deux boules tirées sont rouges, il gagne 15 €,
- si une seule boule tirée est rouge il gagne 5 €,
- dans les autres cas, il ne gagne rien.

Soit X la variable aléatoire qui, à chaque partie, associe le gain du joueur en _____ euro.

L'arbre pondéré suivant décrit cette situation. R est l'événement « la boule tirée est rouge », et B est l'événement « la boule tirée est blanche ».



1. a. Montrer que $P(X = 100) = 0,064$.
 b. Déterminer la loi de probabilité de la variable aléatoire X .

2. a. Montrer que l'espérance mathématique de la variable aléatoire X est 12,88.
 b. Pour jouer une partie, le joueur doit payer 10 €. Ce jeu est-il favorable au joueur ? Expliquer.

3. Le jeu n'étant pas assez rentable pour l'organisateur, celui-ci envisage deux solutions :
 - soit augmenter le prix de chaque partie de 3 € et donc passer à 13 € ;
 - soit rester à 10 € mais diminuer chaque gain de 3 €, c'est-à-dire ne gagner que 97 €, 12 € ou 2 €.

Quelle est la solution la plus rentable pour l'organisateur ? Expliquer la démarche.