

Exercice 30 p 120

1) a fait payer $10€ + 35 \times 0,5€ = 27,5€$

2) $10 + x \times 0,5 = 15$

$x \times 0,5 = 15 - 10$

$0,5x = 5$

$x = 10$ il peut emprunter 10 livres

3) $p(x) = 10 + 0,5x$

$p(35) = 27,5$

$p(18) = 19$

Ex 32 p 120

a) découper en un rectangle et un triangle rectangle

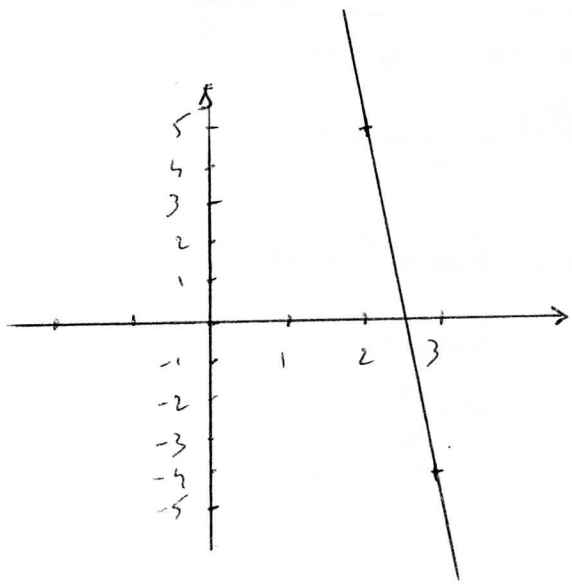
$$\begin{aligned} A &= 2xx + \frac{(7-2)xx}{2} \\ &= 2x^2 + \frac{5}{2}x^2 \\ &= \frac{4x^2 + 5x^2}{2} = \frac{9x^2}{2} \end{aligned}$$

b) le grand triangle moins le triangle blanc

$$A = \frac{9 \times 4}{2} - \frac{4 \times x^2}{2} = \frac{36}{2} - 2x^2 = 18 - 2x^2$$

c) $A = \frac{(4+x) \times 6}{2} = \frac{24 + 6x}{2} = 12 + 3x$

Ex 47 p 124



b) Par un déplacement d'une unité sur l'axe des abscisses, on "demande" de 9 unités, donc le coefficient directeur vaut $\frac{-9}{1} = -9$

$$\text{Calcul } a = \frac{y_B - y_A}{x_B - x_A} = \frac{-4 - 5}{3 - 2} = \frac{-9}{1} = -9.$$

c) $f(x) = -9x + b$

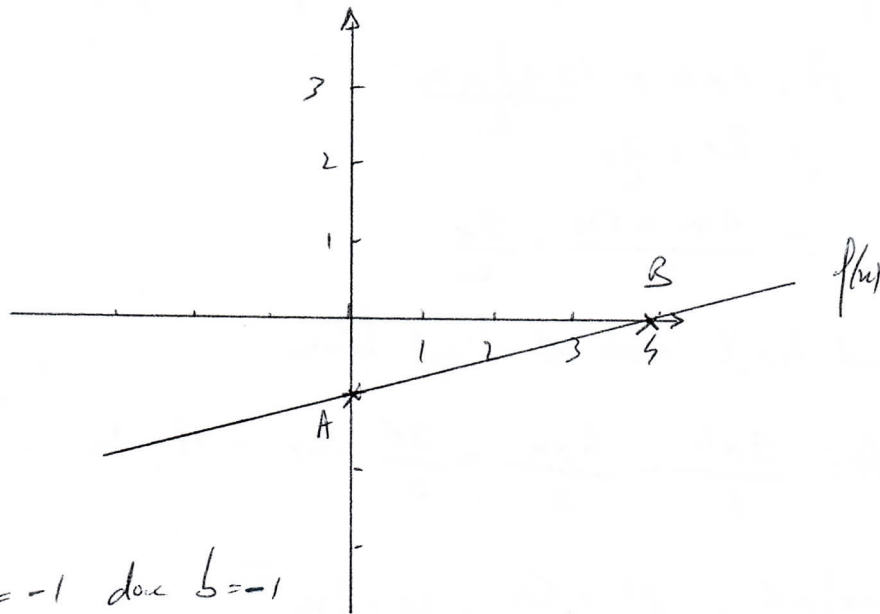
$$\text{soit } f(2) = -9 \times 2 + b = 5$$

$$-18 + b = 5$$

$$b = 5 + 18 = 23$$

$$\text{donc } f(x) = -9x + 23$$

Ex 48 p 121



$$f(0) = -1 \text{ donc } b = -1$$

$$a = \frac{y_B - y_A}{x_B - x_A} = \frac{0 - (-1)}{4 - 0} = \frac{1}{4}$$

$$f(x) = \frac{1}{4}x - 1$$

$$\underline{\text{ou}} \quad f(4) = 4a - 1 = 0$$

$$4a = 1$$

$$a = \frac{1}{4}$$

Ex 51 p122

1) $h(x) = \frac{1}{3}x - 2$

Enjo e choisi le point 0, $h(0) = \frac{1}{3} \times 0 - 2 = -2$

le point d'abscisse 3, $h(3) = \frac{1}{3} \times 3 - 2 = 1 - 2 = -1$

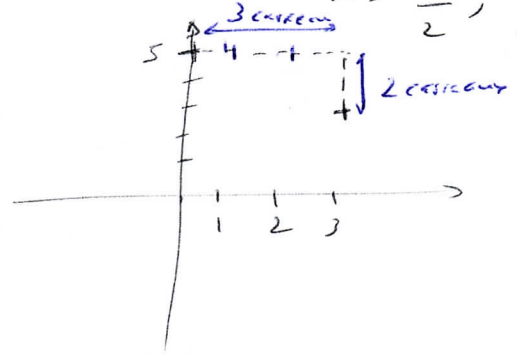
pour tracer sa courbe

2) a) $f(x) = -\frac{2}{3}x + 5$. $x=0, f(0) = 5$ A(0,5)

$x = \frac{3}{2}, f(\frac{3}{2}) = -\frac{2}{3} \times \frac{3}{2} + 5 = -1 + 5 = 4$

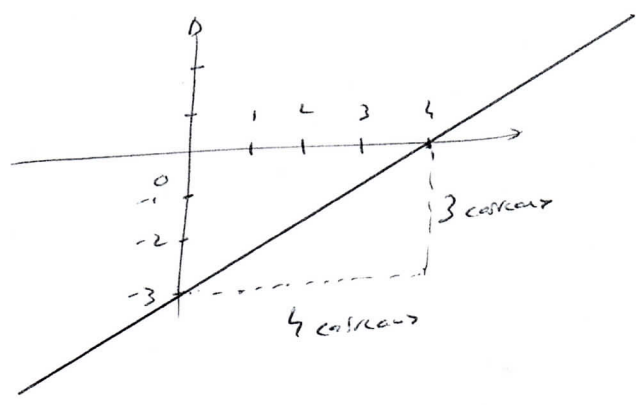
B($\frac{3}{2}, 4$)

ou



b) $g(x) = \frac{3}{4}x - 3$ ordonnée à l'origine -3 . A(0, -3)

B(4, 0)



Ex 6 p117

$g(x) = -2x + 1$

non, contra-exemple $x = -1$ $g(-1) = (-2) \times (-1) + 1 = 2 + 1 = 3$

Ex 7 p117

$f(x) = \frac{1}{4}x - 6$

a) \rightarrow Programme 2 (C'est ça)

Pour l'antécédent, il faut récrire le programme des l'actu sur.
et "insérer" les opérations

Choisir un nombre

Ajouter 6

Multiplier par 4

} Programme 4.