# Semaine n°7 du 10 novembre au 14 novembre

### Informatique(Python) : cf exemples en annexe

- Fonctions: def, return.
- → Instructions conditionnelles if, else, elif. (pas de fonction récursive)
- → Module maths et random et variable global/local.
- → Script input, print.

## Fonctions usuelles

- Fonctions usuelles (cf formulaire). Pour chaque fonction du formulaire, les domaines de définition, continuité, dérivabilité, dérivée, limites et **graphique** doivent être parfaitement connus :
  - Fonctions affines.
  - Valeur absolue.
  - Partie entière.
  - Fonctions puissances (à exposant entier positif, entier négatif),
  - Racine carrée, racine cubique.
  - Logarithme népérien et logarithme décimal,
  - Exponentielle (base e).
  - exponentielle de base  $a \in \mathbb{R}_{+}^{*}$ .
  - Fonction puissance réelle.
  - Cosinus, sinus et tangente.

## Variation de fonction

- → Ensemble de définition,
- → Compositions de fonctions et recherche du domaine de définition d'une composée.
- périodicité, parité, monotone.
- → image d'un ensemble, Théorème des valeurs intermédiaire.
- → Lien entre dérivée et monotonie. Théorème de la bijection.
- → Majorant ou minorant d'une fonction.
- Extrema : définition et théorème :
  - Si f, définie sur un intervalle I, admet un extremum en  $x_0 \in I$  et  $x_0$  n'est pas une extrémité de I alors  $f'(x_0) = 0$
- Limites : limites usuelles, opération sur les limites, composée de limites, croissance comparée, théorème des gendarmes, théorème de comparaison.
- Asymptotes verticale, horizontale, oblique. ATTENTION : aucune méthode d'étude du comportement asymptotique n'a été vue cette année.

# Dérivées

- Nombre dérivé en a: définition, interprétation graphique (coefficient directeur de la tangente), fonction dérivée.
- $\rightarrow$  Définition : fonction de classe  $\mathcal{C}^1$ .
- → Dérivées usuelles.
- $\rightarrow$  Opérations sur les dérivées, compositions, formules de compositions usuelles  $(\ln(u), e^u, \sqrt{u}, u^n)$ .
- → Fonctions de deux variables : définition, ensemble de définition, méthode de calcul des dérivées partielles.

Méthodes de calcul : sommes et produits

- $\implies$  Notation  $\sum$  : définition, linéarité, Chasles, changement d'indice.
- → Sommes téléscopiques.
- → Sommes classiques à connaître (démonstration exigible):

  - $\forall q \in C, q \neq 1, \sum_{k=0}^{n} q^k = \frac{1-q^{n+1}}{1-q}$  et de manière générale  $\sum_{k=i}^{j} q^k = q^i \frac{1-q^{j-i+1}}{1-q}$

# Remarques aux colleurs

- Veillez s'il vous plait à ce que la détermination des ensembles de dérivabilité soient bien rédigées et que le raisonnement soit bien compris (voir rédactions en annexe).
- N'hésitez pas à vérifier que les courbes représentatives des fonctions classiques sont connues (point classique et tangente)
- Merci aussi de poser une petite question d'informatique (cf Annexe).

Exemples de programmes informatiques

#### Exercice 1

Réaliser une fonction maximum prenant en paramètre deux nombres a et b et renvoyant le maximum de ces deux nombres (sans utiliser la fonction max):

```
def maximum(a,b):
    if a>b:
        return a
    else:
         return b
```

### Exercice 2

Créer une fonction parite qui prend en paramètre un entier n et renvoie True si cet entier est pair et False

```
def parite(n):
    if(n\%2==0):
        return True
    else:
        return False
```

### Exercice 3

Créer une fonction entier qui prend en entrée un entier et qui renvoie True si le nombre est un entier et False sinon

```
from math import floor
def entier(x):
   if (x==floor(x)):
          return True
    else :
          return False
```

### Exercice 4

Créer une fonction jeu qui prend en entrée un nombre entier b entre 0 et 10 et génère un nombre a au hasard entre 0 et 10. Si b et a sont égaux, on renvoie "gagné", sinon on affiche "perdu".

```
from random import randint
def jeu(b):
    a=randint(0,10)
    if (a==b) :
        return "gagné"
    else :
        return "perdu"
```

#### Exercice 5

Créer une fonction python piecedesequilibre qui simule l'expérience suivante : On lance une pièce de monnaie qui tombe sur pile avec probabilité 1/4 et qui tombe sur face avec probabilité 3/4.

#### Première solution:

```
from random import randint
def piecedesequilibre():
    a=randint(1,4)
    if (a==1) : # 1 chance sur 4 d'obtenir le chiffre 1 quand on choisit un entier
        return "pile"
    else :
        return "face"
```

### Deuxième solution :

```
from random import random

def piecedesequilibre():
    a=random() # nombre réel quelconque choisi entre 0 et 1
    if (a<=0.25) : # la proportion de nombres réels a<=0.25 est 0.25
        return "pile"
    else :
        return "face"
```

### Exemples de rédaction

#### Exercice 1

On considère la fonction  $f: x \mapsto \sqrt{e^x - 1}$ 

1. Déterminer le domaine de définition de f. solution : Soit  $x_0 \in \mathbb{R}$ ,

```
f est définie en x_0 \iff \begin{cases} x \mapsto e^x - 1 \text{ est définie en } x_0, \\ e^{x_0} - 1 \ge 0, & \operatorname{car} x \mapsto \sqrt{x} \text{ est définie sur } \mathbb{R}_+ \end{cases}
\iff \begin{cases} x_0 \in \mathbb{R}, & \operatorname{car} x \mapsto e^x \text{ est définie sur } \mathbb{R}, \\ e^{x_0} \ge 1, & \Leftrightarrow x_0 \ge 0, & \operatorname{car} \text{ exponentielle est strictement croissante sur } \mathbb{R}. \end{cases}
```

Le domaine de définition de f est  $D_f = [0; +\infty[$ .

2. Déterminer le domaine de dérivabilité de g et calculer sa dérivée. solution:

```
Soit x_0 \in \mathbb{R},
```

```
f est dérivable en x_0 si \begin{cases} x \mapsto e^x - 1 \text{ est dérivable en } x_0, \\ e^{x_0} - 1 > 0, \end{cases} car x \mapsto \sqrt{x} est dérivable sur \mathbb{R}^*_+ si \begin{cases} x_0 \in \mathbb{R}, & \operatorname{car} x \mapsto e^x \text{ est dérivable sur } \mathbb{R}, \\ e^{x_0} > 1, \end{cases}
```

si  $x_0 > 0$ , car exponentielle est strictement croissante sur  $\mathbb{R}$ .

Le domaine de dérivabilité de f est D=]0 ;  $+\infty[.$ 

$$\forall x \in ]0 ; +\infty[, f'(x) = \frac{e^x}{2\sqrt{e^x - 1}}.$$