

**Exercice 1 : (représentation graphique de fonctions et utilisation pratique)**

On considère la fonction  $f : [0, +\infty[ \rightarrow \mathbb{R}$  définie par :

$$f(x) = (x - 2)^2 \quad \text{pour tout } x \geq 0 .$$

1. Donner la représentation graphique de  $f$  sur l'intervalle  $[0, 10]$ .
2. Montrer graphiquement que l'équation  $f(x) = x$  a deux solutions  $x^-$  et  $x^+$ .
3. En programmant des zooms sur le graphe des deux fonctions, donner  $x^-$  et  $x^+$  à  $10^{-3}$  près.

**Exercice 2 : (suites récurrentes)**

On considère la suite récurrente :

$$x_{n+1} = f(x_n) , \quad x_0 > 0 ,$$

où  $f$  est la fonction de l'exercice 1.

1. Écrire une fonction de  $x_0$  et de  $n$  qui donne la liste des  $n$  premiers termes de la suite.
2. Que pensez-vous du comportement de la suite pour  $x_0 = 0.5$ ,  $x_0 = 3$ ,  $x_0 = 5$  : a-t-on convergence et si oui quelle est la limite ?
3. Mettre graphiquement en évidence la convergence ou la non-convergence de cette suite en construisant les segments liant les points  $(x_0, x_0)$  à  $(x_0, x_1)$  puis  $(x_0, x_1)$  à  $(x_1, x_1)$  puis  $(x_1, x_1)$  à  $(x_1, x_2)$  puis  $\dots$   $(x_n, x_n)$  à  $(x_n, x_{n+1})$  puis  $(x_n, x_{n+1})$  à  $(x_{n+1}, x_{n+1}) \dots$  etc .

**Exercice 3 : (modélisation aléatoire)**

On s'intéresse au jeu suivant : on effectue 100 lancers d'une pièce de monnaie : si on obtient un nombre de "pile" supérieur ou égal à 60, on gagne 10 euros ; sinon on perd 1 euro. On suppose que le tirage est sans biais donc que la probabilité de tomber sur "pile" est 0.5 et celle de tomber sur "face" est 0.5 également.

1. Simuler un jeu en écrivant une fonction qui effectue les 100 tirages aléatoires et qui renvoie le gain ou la perte à la fin du jeu.
2. Accepteriez-vous de jouer à ce jeu ? (on pourra estimer la moyenne des gains qui est la limite, quand  $n$  tend vers l'infini, de  $\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n g_i$  où  $n$  est le nombre de fois où l'on joue et  $g_i$  est le gain ou la perte à la  $i^{\text{ème}}$  partie.)

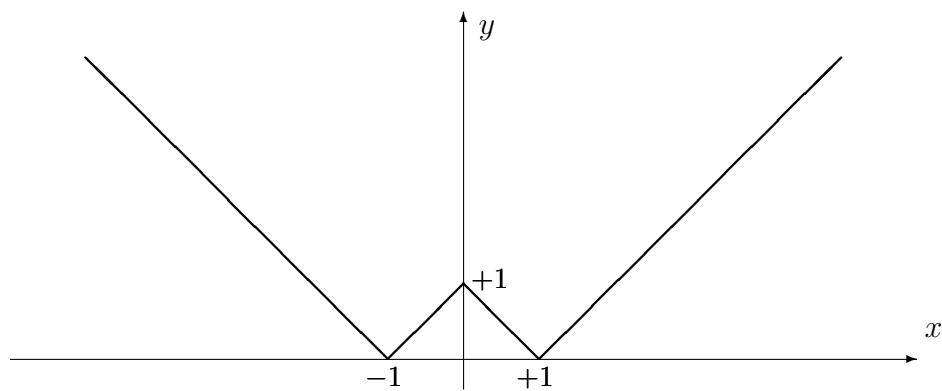
**Exercice 4 : Manipulation de matrices**

Écrire une fonction dont l'argument est une matrice  $M$  et qui vérifie que  $M$  est carrée (sinon on renvoie 'erreur'), puis fait la somme des termes de la première sous-diagonale, i.e. si  $M$  est de taille  $n \times n$

$$\sum_{i=1}^{n-1} M_{i+1,i} .$$

### Exercice 5 : Bonus

On considère la fonction  $g : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$  donnée par :



Les pentes des différentes droites sont  $+/- 1$ .

1. Programmer une fonction qui donne  $g(x)$  en fonction de  $x$  et vérifier en reproduisant la figure ci-dessus sur l'intervalle  $[-10, 10]$ .
2. Donner la représentation graphique de  $g \circ g$  sur l'intervalle  $[-10, 10]$ .