

Exercice 1 :

On considère un triangle ABC.

Soient I et J, les points tels que $\vec{AI} = 2 \vec{AB}$ et $\vec{AJ} = \frac{2}{3} \vec{AC}$. On appelle O, le milieu de [BC].

- 1) Dans le repère (A, \vec{AB}, \vec{AC}) , calculer les coordonnées des points I et J en justifiant.
- 2) Déterminer une équation cartésienne des droites (BC) et (IJ).
- 3) Démontrer que (IJ) et (BC) se coupent en O.
- 4) Déterminer une équation cartésienne de la droite (d) parallèle à (BC) et passant par I
- 5) Calculer les coordonnées du point d'intersection de (d) et (AC). (BONUS)

Exercice 2 :

Soit une variable aléatoire discrète X dont la loi de probabilité est donnée dans le tableau suivant :

| | | | | |
|----------|------|------|---|------|
| k | -4 | -1 | 5 | 7 |
| P(X = k) | 0,05 | 0,16 | | 0,54 |

- 1) Calculer $P(X = 5)$ en justifiant
- 2) On pose $Y = -2X$ une autre variable aléatoire discrète.
 - a) Calculer $E(Y)$ **en justifiant.**
 - b) Calculer $\sigma(Y)$ **en justifiant.**

Exercice 3 :

Corentin et Antonin, tous les deux très joueurs, ont imaginé un jeu pour divertir leurs camarades de première S.

Chaque joueur mise m euros au départ et prélève deux boules sans remise dans une urne contenant deux boules vertes, quatre boules oranges et six boules rouges, toutes indiscernables au toucher.

- 1) Modéliser cette situation à l'aide d'un arbre pondéré.
- 2) On considère les événements suivants :
 V: « n'obtenir que des boules vertes » R : « N'obtenir que des boules rouges »
 A: « Obtenir au moins une boule verte » et B : « Ne pas obtenir de boule orange »

Calculer les probabilités suivantes en détaillant :

$P(V)$, $P(R)$, $P(B \cap A)$, $P(\bar{V})$ et $P(\bar{B} \cup \bar{R})$

3) Chaque boule verte fait gagner 20 €, chaque boule orange 5 € et chaque boule rouge fait perdre 10 €. Soit G : le gain algébrique de chaque joueur à l'issue du jeu.

- a) Déterminer la loi de G
- b) Calculer $E(G)$ en fonction de m
- c) Quelle devra être la mise m initiale pour que le jeu soit équitable ? Justifier.