

Exercice 1 :

Soit $f(x) = \frac{7x}{x^2+5}$

1) Montrer que f est dérivable sur \mathbb{R} et $f'(x) = \frac{7(\sqrt{5}-x)(\sqrt{5}+x)}{(x^2+5)^2}$

$x^2+5 \neq 0$, pour tout $x \in \mathbb{R}$. f est définie sur \mathbb{R} .
 f est dérivable sur \mathbb{R} car un quotient est dérivable partout où il est défini

On pose $u(x) = 7x$ et $v(x) = x^2+5$

$u'(x) = 7$ et $v'(x) = 2x$

Or, $\left(\frac{u}{v}\right)' = \frac{u'v - uv'}{v^2}$

d'où : $f'(x) = \frac{7(x^2+5) - 7x \cdot 2x}{(x^2+5)^2}$
 $= \frac{7x^2 + 35 - 14x^2}{(x^2+5)^2} = \frac{-7x^2 + 35}{(x^2+5)^2} = \frac{7(5-x^2)}{(x^2+5)^2}$
 $= \frac{7(\sqrt{5}^2 - x^2)}{(x^2+5)^2}$

d'où $f'(x) = \frac{7(\sqrt{5}-x)(\sqrt{5}+x)}{(x^2+5)^2}$

2) Etudier le signe de f'

$(x^2+5)^2 > 0$, pour tout $x \in \mathbb{R}$

$\sqrt{5}-x \geq 0 \Leftrightarrow x \leq \sqrt{5}$

$\sqrt{5}+x \geq 0 \Leftrightarrow x \geq -\sqrt{5}$

Tableau de signes:

x	$-\infty$	$-\sqrt{5}$	$\sqrt{5}$	$+\infty$
signe de $\sqrt{5}-x$	+	+	0	-
signe de $\sqrt{5}+x$	-	0	+	+
signe de $f'(x)$	-	0	+	0
	-	0	+	-

3) En déduire les variations de f sur \mathbb{R} (dresser son tableau de variation)

D'après la question 2), $f'(x) \geq 0 \Leftrightarrow x \in [-\sqrt{5}; \sqrt{5}]$

$f'(x) < 0 \Leftrightarrow x \in]-\infty; -\sqrt{5}[\cup]\sqrt{5}; +\infty [$

D'où le tableau de variations de f sur \mathbb{R} :

x	$-\infty$	$-\sqrt{5}$	$\sqrt{5}$	$+\infty$	
Signe de $f'(x)$	-	0	+	0	-
Variations de f			$\frac{7\sqrt{5}}{10} \approx 1,57$		

$-\frac{7\sqrt{5}}{10} \approx -1,57$

$$f(-\sqrt{5}) = \frac{-7\sqrt{5}}{(-\sqrt{5})^2 + 5} = \frac{-7\sqrt{5}}{10}$$

$$f(\sqrt{5}) = \frac{7\sqrt{5}}{(\sqrt{5})^2 + 5} = \frac{7\sqrt{5}}{10}$$

4) En déduire l'équation réduite de la tangente à la courbe de f au point d'abscisse 0

$$T_0 : y = f'(0)(x-0) + f(0)$$

or, $f'(0) = \frac{7 \times 8}{5^2} = \frac{7}{5}$ et $f(0) = 0$

Donc : $T_0 : y = \frac{7}{5}x$

Exercice 2 :

On considère un jeu consistant à choisir un jeton dans une boîte qui en contient cinquante, indiscernables au toucher.

En fait, dans la boîte, il y a : cinq jetons verts, dix jetons jaunes et les autres sont rouges.

Pour jouer, on doit miser deux euros.

- Si on tire un jeton rouge, on perd dix euros
- Si on tire un jeton jaune, on gagne dix euros
- Sinon, on gagne trente euros.

On note X , la variable aléatoire donnant le gain algébrique du joueur (en tenant compte de la mise)

1) Déterminer la loi de probabilité de X

Valeurs prises par X : $x = \{-12; 8; 28\}$

Loi de probabilité:

x_i	-12	8	28
$P(X=x_i)$	$\frac{7}{10}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{10}$

$$P(X=-12) = \frac{35}{50} = \frac{7 \times 8}{10 \times 8} = \frac{7}{10}$$

$$P(X=8) = \frac{10}{50} = \frac{1}{5}$$

$$P(X=28) = \frac{5}{50} = \frac{1}{10}$$

2) Calculer $E(X)$. Que peut-on en déduire ? Justifier.

$$E(X) = p_1 x_1 + p_2 x_2 + \dots$$

$$= \frac{7}{10} \times (-12) + \frac{1}{5} \times 8 + \frac{1}{10} \times 28$$

donc $E(X) = -4 < 0$: le jeu est donc défavorable au joueur