

7. La fonction dérivée f' de la fonction f définie par $f(x) = (3x+2)\sqrt{x}$ est :

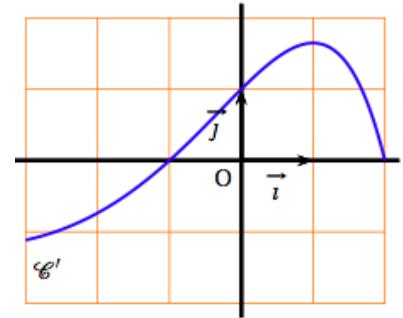
- a) $f'(x) = \frac{3}{2\sqrt{x}}$; b) $f'(x) = \frac{9x+2}{2\sqrt{x}}$; c) $f'(x) = \frac{3x+2}{2\sqrt{x}}$; d) $f'(x) = 3\sqrt{x} + \frac{3x+2}{2\sqrt{x}}$.

8. On considère la fonction f définie par $f(x) = x\sqrt{x}$:

- a) f n'est pas définie en 0 ; b) f est définie mais pas dérivable en 0 ;
 c) f est dérivable en 0 et $f'(0) = 0$; d) Pour tout réel $x > 0$, $f(x) = \frac{x^2}{\sqrt{x}}$.

9. Dans le repère orthonormé $(O; \vec{i}, \vec{j})$, la courbe \mathcal{C}' ci-contre représente la dérivée f' d'une fonction f dérivable sur $[-3; 2]$ telle que $f(0) = -1$.

On note \mathcal{C} la courbe représentant la fonction f .



- a) La fonction f est croissante sur $[-2; 1]$;
 b) La fonction f est croissante sur $[-1; 2]$;
 c) L'équation de la tangente à la courbe \mathcal{C} au point d'abscisse 0 est $y = x - 1$;
 d) La tangente à la courbe \mathcal{C} au point d'abscisse 0 passe par le point de coordonnées $(1; 0)$.

10. On considère la fonction f définie par $f(x) = \frac{1-x}{1+x^2}$, représentée par la courbe \mathcal{C} dans un repère du plan.

- a) f est définie sur \mathbb{R} ; b) f est définie sur $\mathbb{R} \setminus \{-1\}$;
 c) l'équation de la tangente T au point d'abscisse 0 est $y = -x + 1$;
 d) la tangente T est au-dessus \mathcal{C} de sur $]-\infty; 1]$.

GEOMETRIE

11. Dans un repère du plan $(O; \vec{i}, \vec{j})$ on considère les vecteurs $\vec{u}(-2; 3)$ et $\vec{v}\left(-\frac{7}{2}; \frac{21}{4}\right)$.

- a) les vecteurs \vec{u} et \vec{v} sont colinéaires ;
 b) les vecteurs \vec{u} et \vec{v} sont orthogonaux ;
 c) les vecteurs $\vec{u} - 12\vec{v}$ et $2\vec{i} - 3\vec{j}$ sont colinéaires ;
 d) les vecteurs $\vec{u} - 12\vec{v}$ et $4\vec{i} - 3\vec{j}$ sont orthogonaux.

12. Les droites d'équations respectives $4x - 6y + 10 = 0$ et $2x - 3y + 7 = 0$ sont :

- a) confondues ; b) parallèles ;
 c) sécantes ; d) perpendiculaires.

13. \vec{u} et \vec{v} sont deux vecteurs orthogonaux et unitaires du plan.

Les vecteurs $\vec{w} = \vec{u} - \vec{v}$ et $\vec{s} = \vec{u} + \vec{v}$ sont :

- a) colinéaires ; b) opposés ; c) orthogonaux ; d) ni colinéaires ni orthogonaux.

14. Pour tout réel x , $\cos x + \sin x$ est égal à :

- a) $\sqrt{2} \cos\left(x - \frac{\pi}{4}\right)$; b) $2 \cos\left(x - \frac{\pi}{4}\right)$; c) $\sqrt{2} \cos\left(x + \frac{\pi}{4}\right)$; d) $\sqrt{2} \sin\left(x + \frac{\pi}{4}\right)$.

15. Dans un repère orthonormé du plan, on considère les points $A(5;1)$ et $B(-1;-1)$.

La droite d'équation $y = -3x + 4$ est :

- a) la droite (AB) ; b) parallèle à la droite (AB) ;
c) perpendiculaire à la droite (AB) ; d) la médiatrice de $[AB]$.

PROBABILITÉS

16. Soit A et B deux évènements d'une même expérience aléatoire tels que $p(\bar{A})=0,7$; $p(B)=0,4$ et $p(A \cup B)=0,5$. La probabilité de l'intersection des évènements A et B est :

- a) 0,9 ; b) 0,2 ; c) 0,1 ; d) 0,08.

17. Un professeur pose 3 questions sous forme de QCM avec 4 réponses possibles à chaque fois (dont une seule est exacte). Un élève répond au hasard à chaque question et indépendamment les unes des autres.

La probabilité qu'il obtienne au moins une bonne réponse est égale à :

- a) $\frac{9}{64}$; b) $\frac{27}{64}$; c) $\frac{54}{64}$; d) $\frac{63}{64}$.

18. On lance un dé bien équilibré à 12 faces et numéroté de 1 à 12. On appelle X la variable aléatoire qui au lancer de ce dé associe le numéro affiché sur la face supérieure.

L'espérance de cette variable aléatoire X , notée $E(X)$, est égale à :

- a) $\frac{39}{2}$; b) $\frac{39}{3}$; c) $\frac{39}{4}$; d) $\frac{39}{6}$.

19. On possède une pièce truquée telle que la probabilité d'obtenir pile est égale à $p=0,6$.

On appelle X la variable aléatoire qui, à l'issue de 20 lancers indépendants de cette pièce, associe le nombre de pile obtenus.

- a) X suit une loi de Bernoulli de paramètre 0,6 ;
b) X suit une loi de binomiale de paramètres 20 et 0,6 ;
c) X peut prendre toutes les valeurs entières de 0 à 20 de façon équiprobable ;
d) X représente le nombre de succès dans un schéma de Bernoulli.

20. Dans un stand de tir, la probabilité pour un tireur d'atteindre la cible est de 0,3. On effectue n tirs consécutifs et indépendants. On désigne par p_n la probabilité d'atteindre la cible au moins une fois sur ces n tirs. La valeur minimale de n pour que p_n soit supérieure ou égale à 0,9 est :

- a) 6 ; b) 7 ; c) 10 ; d) 12.