

Contrôle de Mathématiques

Première S

Date : _____

Instructions

- Durée : 1h30
- Vous pouvez utiliser une calculatrice.
- Justifiez vos réponses.
- Écrivez lisiblement.

Exercice 1 : Produit Scalaire (4 points)

Soient les vecteurs $\vec{u} = (3, -2)$ et $\vec{v} = (1, 4)$.

- Calculez le produit scalaire $\vec{u} \cdot \vec{v}$.
- Déterminez si les vecteurs \vec{u} et \vec{v} sont orthogonaux, parallèles ou ni l'un ni l'autre.
- Calculez la norme de chacun des vecteurs \vec{u} et \vec{v} .
- Déterminez l'angle entre les vecteurs \vec{u} et \vec{v} .

Exercice 2 : Étude de Fonction (6 points)

Étudiez la fonction f définie sur \mathbb{R}^+ par :

$$f(x) = \frac{e^x}{x}$$

- Déterminez les limites de $f(x)$ lorsque $x \rightarrow 0^+$ et lorsque $x \rightarrow +\infty$.
- Calculez la dérivée de $f(x)$.
- Déterminez les éventuels extrema locaux de $f(x)$ et leur nature (maximum ou minimum).
- Établissez le tableau de variation de $f(x)$.

Exercice 3 : Application du Produit Scalaire (5 points)

Dans un plan euclidien, on considère les points $A(1, 2)$, $B(4, 6)$ et $C(1, 6)$.

- Déterminez les vecteurs \vec{AB} et \vec{AC} .
- Calculez le produit scalaire $\vec{AB} \cdot \vec{AC}$.
- En déduire si les vecteurs \vec{AB} et \vec{AC} sont orthogonaux.
- Si ce n'est pas le cas, calculez l'angle entre \vec{AB} et \vec{AC} .

Exercice 4 : Fonction Composée et Extremum (5 points)

Soit la fonction g définie par :

$$g(x) = \frac{e^{2x} - e^x}{x}$$

- Simplifiez l'expression de $g(x)$.
- Calculez la dérivée de $g(x)$.
- Déterminez les points critiques de $g(x)$ et précisez s'ils correspondent à des maxima ou des minima locaux.
- Établissez le tableau de variation de $g(x)$ sur \mathbb{R}^+ .

Exercice 5 : Problème Géométrique (5 points)

Dans un plan euclidien, les vecteurs $\vec{u} = (2, -1)$ et $\vec{v} = (-1, 4)$ sont donnés.

- Calculez le produit scalaire $\vec{u} \cdot \vec{v}$.
- Déterminez la norme de chacun des vecteurs \vec{u} et \vec{v} .
- Vérifiez si les vecteurs \vec{u} et \vec{v} sont orthogonaux.
- Si non, calculez l'angle entre les vecteurs \vec{u} et \vec{v} .