

<p>Équations</p> <p>Résolution graphique et algébrique d'équations.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre un problème en équation. • Résoudre une équation se ramenant au premier degré. <p>◊ Encadrer une racine d'une équation grâce à un algorithme de dichotomie.</p>	<p>Pour un même problème, combiner résolution graphique et contrôle algébrique.</p> <p>Utiliser, en particulier, les représentations graphiques données sur écran par une calculatrice, un logiciel.</p>
<p>Fonctions de référence</p> <p>Fonctions linéaires et fonctions affines</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Donner le sens de variation d'une fonction affine. • Donner le tableau de signes de $ax + b$ pour des valeurs numériques données de a et b. 	<p>On fait le lien entre le signe de $ax + b$, le sens de variation de la fonction et sa courbe représentative.</p> <p>Exemples de non-linéarité. En</p>