1

→ Résolution de problèmes (解题)

Pour le problème I

- 1. Question 3:
- Le générateur ici est une source de tension réelle. Quand on calcule la puissance fournie par le générateur, il faut alors tenir compte de la puissance fournie de la source idéale et aussi la puissance joule de la résistance interne.
- Le mot de la question « calculer », c'est-à-dire, il faut commencer des calculs littéraux et puis faire des calculs numériques.
- 2. Question 6 : Les mots de la question « En déduire », c'est-à-dire, il faut faire la question en utilisant des derniers résultats. Ici, ce sont des résultats de questions 4 et 5. C'est pas la peine de refaire des calculs.
- 3. Question 7 : (voir la correction)
- Bien lire la question : ne pas modifier le circuit.
- Selon la question, il faut appliquer deux fois du théorème de Millman aux points différents.
- 4. On applique deux méthodes différentes pour déterminer la tension. Ici, ce sont les théorèmes de Millman et de superposition. Evidemment, on doit tryouer le même résultat! Mais il y a certains élèves qui ont trouvé les résultats différents et les laissé! Regarder votre résultats!
- 5. Nous avons déjà appris pluseieures méthodes pour étudier un circuit dans le chapitre 3, comme l'équivalence des réprésentations de Thévenin et de Norton, le théorème de Millman, etc. Elles prennent moins de temps et simplfient des calculs. Alors les utiliser!

Pour le problème II

6. Il faut montrer comment trouver des points de fonctionnement par l'intersection de deux courbes.

♦ Rédaction (书写)

- 1. Ne pas écrire à côté de sujet car l'espace est limitée. Écrire proprement sur des feuilles ou votre tablette.
- 2. Vous pouvez utiliser des couleurs différentes pour la rédaction. Mais ne pas utiliser la couleur rouge qui est pour la corretion par des professeurs.
- 3. Encadrer des résultats littéraux et numériques.
- 4. Séparer des calculs littéraux et des calculs numériques. Ne pas mélanger les deux!
- 5. Pour une application numérique :
 - Une fraction (分数) n'est pas un résultat numérique!
 - On ne donner que l'unité à un résultat numérique. On ne précise pas des unités pour des valeurs.

SPEIT