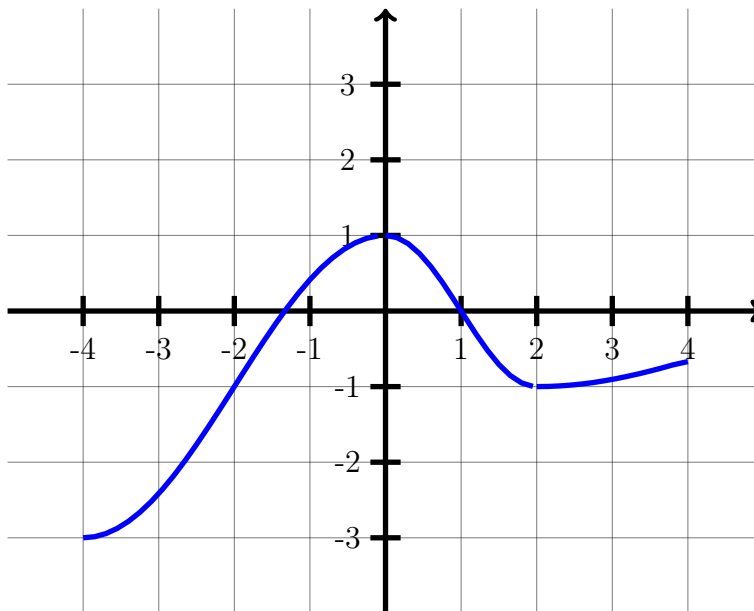


Entraînement :
Notion de fonction et informations chiffrées

Exercice n° 1

Ci-dessous, on a tracé la courbe représentative de la fonction f .

1. Déterminer l'ensemble de définition de la fonction f .
2. Déterminer l'image de -4 par la fonction f ?
3. Déterminer, s'ils existent, tous les antécédents de 4 par f .
4. Déterminer, s'ils existent, tous les antécédents de -1 par f .
5. Résoudre graphiquement l'équation $f(x) = 0$.

**Exercice n° 2**

On considère la fonction f définie par $f : x \mapsto 2x^2 - 3$ sur \mathbb{R} .

1. Compléter le tableau de valeurs suivant.

x	-2	-1	0	1	2
$f(x)$					

2. Proposer une conjecture sur la parité de cette fonction.
3. Démontrer cette conjecture

Exercice n° 3

1. Après une augmentation de 60 % un article coûte maintenant 6,72 €. Calculer son prix avant l'augmentation.
2. En 15 ans, la population d'une ville est passée de 24 000 habitants à 31 440. Exprimer cette augmentation en pourcentage.
3. Un lycée avait 750 élèves en 2020. Depuis, le nombre d'élèves a augmenté de 2 %. Calculer le nombre d'élèves dans ce lycée cette année.

Exercice n° 4

L'année 2014 a été marquée par un retour à la croissance du marché du jeu vidéo en France, qui s'est poursuivie les années suivantes.

Année	2014	2015	2016	2017
Évolution	+3%	+6,3%	+20,6%	+24,3%

1. Déterminer le taux d'évolution global, en pourcentage arrondi à 0,1% près, du marché du jeu vidéo en France sur ces quatre années.
2. Le chiffre d'affaires du marché français du jeu vidéo a atteint 2,6 milliards d'euros en 2013. Déterminer le chiffre d'affaires, arrondi à 0,1 milliard d'euros près, du marché français pour l'année 2017.