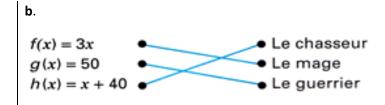
Correction exercices 4et 5 feuille 2 « fonctions affines »

Exercice 4

a.

Niveau	0	1	5	10	15	25
Points du guerrier	50	50	50	50	50	50
Points du mage	0	3	15.	30	45	75
Points du chasseur	40	41	45	50	.55	65



c. On cherche x tel que h(x) = 102 soit x + 40 = 102

$$x + 40 - 40 = 102 - 40$$

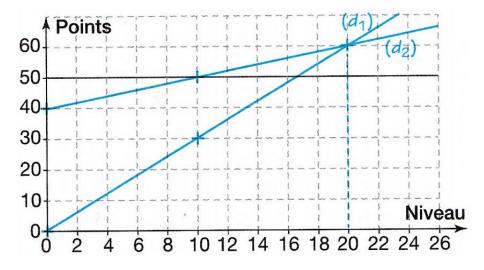
$$x = 62$$

L'antécédent de 102 par h est 62, cela signifie que lorsque le chasseur a 102 points, il est au niveau 62 du jeu.

d. Inutile ici de justifier que les représentation sgraphiques des fonctions f et h sont des droites, les énoncés précisant « Tracer les droites ».

D'après le tableau de la question a, f(0) = 0 et f(10) = 30 donc les points de coordonnées (0 ; 0) et (10 ; 30) appartiennent à la droite (d_1).

D'après le tableau de la question a, $h(0)=40\,$ et $h(10)=50\,$ le point de coordonnées (0 ; 40) et (10 ; 50) appartient à la droite (d $_2$)



e. Le mage devient le plus fort à partir du niveau 20.

Exercice 5

1°)
$$V_{SABCD} = \frac{AB^2 \times h}{3}$$

 $V_{SABCD} = \frac{2^2 \times 6}{3}$
 $V_{SABCD} = \frac{4 \times 6}{3}$
 $V_{SABCD} = \frac{24}{3}$
 $V_{SABCD} = 8$

Le volume de la pyramide est égal à 8 cm³ lorsque la hauteur mesure 6 cm.

2°) a.
$$V_{SABCD} = \frac{AB^2 \times h}{3}$$

$$V(x) = \frac{2^2 \times x}{3}$$

$$V(x) = \frac{4 \times x}{3}$$

$$V(x) = \frac{4}{3}$$

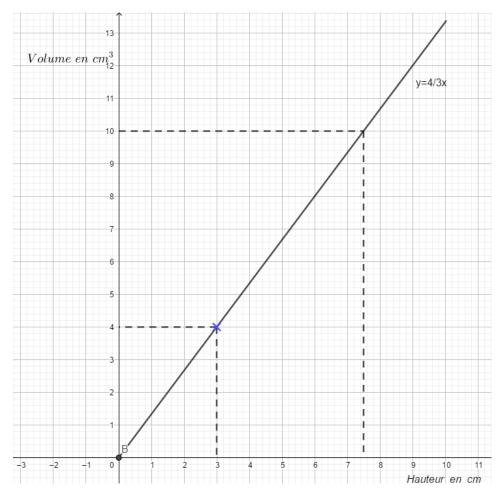
Le volume de la pyramide est donc bien égal à $\frac{4}{3}x$ cm³ lorsque la hauteur mesure x cm.

b. V est une fonction linéaire car elle est de la forme $x \to ax$ avec $a = \frac{4}{3}$.

Sa représentation graphique est donc une droite qui passe par l'origine du repère.

$$V(3) = \frac{4}{3} \times 3 = 4$$

Les points de coordonnées (0 ; 0) et (3 ; 4) appartiennent donc à la représentation graphique de la fonction $\it V$



c. Lorsque $x=3\ cm$, le volume de la pyramide est égale à 4 cm³

La hauteur de la pyramide pour laquelle le volume est égal à 10 cm³ est 7,5 cm.