

Corrigé du test du 16-3-2015

Quelques remarques générales sur le produit scalaire :

1) Respecter la notation du produit scalaire : \cdot .

Le symbole \times s'utilise juste entre des distances.

2) On dit que deux vecteurs sont orthogonaux et non perpendiculaires.

3) Ne pas utiliser de pronom : « $\overline{AB} \cdot \overline{CD} = 0$ car ils sont orthogonaux ».

I.

Soit ABCD un carré de côté 1. Soit x un réel fixé de l'intervalle $[0; 1]$.

On note E et F les points appartenant respectivement aux segments [BC] et [CD] tels que $BE = DF = x$.

Le but de l'exercice est d'exprimer le produit scalaire $p = \overline{AE} \cdot \overline{AF}$ en fonction de x .

1°) Compléter les deux lignes suivantes en suivant les consignes suivantes.

1^{ère} ligne : écrire p en remplaçant une décomposition de chaque vecteur à l'aide de la relation de Chasles ; on utilisera le point B pour le premier vecteur et le point D pour le deuxième vecteur.

2^e ligne : écrire p sous la forme d'une somme de 4 produits scalaires, sans parenthèses.

$$p = (\overline{AB} + \overline{BE}) \cdot (\overline{AD} + \overline{DF})$$

$$p = \overline{AB} \cdot \overline{AD} + \overline{AB} \cdot \overline{DF} + \overline{BE} \cdot \overline{AD} + \overline{BE} \cdot \overline{DF}$$

2°) Achever le calcul de p . On rédigera les explications utiles.

\overline{AB} et \overline{AD} sont orthogonaux donc $\overline{AB} \cdot \overline{AD} = 0$

\overline{BE} et \overline{DF} sont orthogonaux donc $\overline{BE} \cdot \overline{DF} = 0$

Donc $p = \overline{AB} \cdot \overline{DF} + \overline{BE} \cdot \overline{AD}$.

D'où $p = AB \times DF + BE \times AD$ car les vecteurs \overline{AB} et \overline{DF} , d'une part, \overline{BE} et \overline{AD} , d'autre part, sont colinéaires de même sens.

$$p = 1 \times x + x \times 1$$

$$p = 2x$$

II.

Soit \vec{u} et \vec{v} deux vecteurs tels que $\|\vec{u}\| = 3$, $\|\vec{v}\| = 4$ et $\vec{u} \cdot \vec{v} = -5$.

Calculer $(\vec{u} - 2\vec{v})^2$ et $(\vec{u} - 2\vec{v}) \cdot (\vec{u} + \vec{v})$.

On commencera par déterminer une expression développée la plus simple possible avant de passer à l'application numérique.

$$\begin{aligned}(\vec{u} - 2\vec{v})^2 &= \vec{u}^2 - 4\vec{u} \cdot \vec{v} + 4\vec{v}^2 \\ &= \|\vec{u}\|^2 - 4\vec{u} \cdot \vec{v} + 4\|\vec{v}\|^2 \\ &= 9 - 4 \times (-5) + 4 \times 16 \\ &= 93\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}(\vec{u} - 2\vec{v}) \cdot (\vec{u} + \vec{v}) &= \vec{u}^2 + \vec{u} \cdot \vec{v} - 2\vec{u} \cdot \vec{v} - 2\vec{v}^2 \\ &= \vec{u}^2 - \vec{u} \cdot \vec{v} - 2\vec{v}^2 \\ &= \|\vec{u}\|^2 - \vec{u} \cdot \vec{v} - 2\|\vec{v}\|^2 \\ &= 9 + 5 - 2 \times 16 \\ &= -18\end{aligned}$$