Multiplication d'un vecteur par un réel

Correction

Exercice 1 : Centre de gravité

Déterminer les coordonnées du centre de gravité du triangle de sommet A (3; 1), B (-2; 4) et C (1; -3)

Le centre de gravité G du triangle ABC est situé sur chacune des médianes et il est situé à $\frac{2}{3}$ sur chacune d'elles en partant du sommet.

Si B' est le milieu de [AC], le point G vérifie :

$$\overrightarrow{BG} = \frac{2}{3}\overrightarrow{BB'}$$

Les coordonnées de B' sont $\left(\frac{x_A + x_C}{2}; \frac{y_A + y_C}{2}\right)$

$$B'\left(\frac{3+1}{2}; \frac{1+(-3)}{2}\right)$$
 soit B' (2; -1).

Les coordonnées de $\overrightarrow{BB'}$ sont :

$$\begin{pmatrix} x_{B}, -x_{B} \\ y_{B}, -y_{B} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 2+2 \\ -1-4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 4 \\ -5 \end{pmatrix}$$

Posons (x, y) les coordonnées du point G.

Les coordonnées de \overrightarrow{BG} sont :

$$\begin{pmatrix} x_G - x_B \\ y_G - y_B \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} x + 2 \\ y - 4 \end{pmatrix}$$

De l'égalité $\overrightarrow{BG} = \frac{2}{3}\overrightarrow{BB'}$, on déduit :

$$\begin{cases} x + 2 = \frac{2}{3} X 4 ; & x = \frac{2}{3} \\ y - 4 = \frac{2}{3} X - 5; & y = \frac{2}{3} \end{cases}$$

Les coordonnées des points $G = \left(\frac{2}{3}; \frac{2}{3}\right)$

Exercice 2 : La colinéarité.

Soit un plan muni d'un repère (O; I, J). On donne les points A (2; 2), B (4; -2) et C (-2; 10).

a. Montrer que A, B et C sont alignés.

A, B et C sont alignés si et seulement si les vecteurs \overrightarrow{AB} et \overrightarrow{BC} sont colinéaires.

Les coordonnées de \overrightarrow{AB} sont : $\binom{4-2}{-2-2} = \binom{2}{-4}$

Les coordonnées de \overrightarrow{AC} sont : $\binom{-2-2}{10-2} = \binom{-4}{8}$

$$xy' - x'y = (2 X 8) - ((-4) X (-4)) = -16 + 16 = 0$$

Les vecteurs \overrightarrow{AB} et \overrightarrow{AC} sont colinéaires. Donc les points A, B et C sont alignés.

b. Déterminer quelle abscisse doit avoir le point D, dont l'ordonnée est 4, pour qu'il appartienne à la droite (AB).

Pour que D appartienne à (AB) il faut que \overrightarrow{AB} et \overrightarrow{AD} soient colinéaires

Les coordonnées de \overrightarrow{AB} sont : $\binom{4-2}{-2-2} = \binom{2}{-4}$

Les coordonnées de \overrightarrow{AD} sont : $\binom{x-2}{4-2} = \binom{x-2}{2}$

$$xy' - x'y = (2 X 2) - ((x - 2) X (-4)) = 4 - (-4x + 8)$$

= $4x - 4 = 0 : x = 1$

D(1;4).

Exercice 3 : La colinéarité.

Soit un plan muni d'un repère (O; I, J). On donne les points A (2; 5), B (-3; 1) et C (1; -2).

a. Les vecteurs \overrightarrow{AB} et \overrightarrow{AC} sont-ils colinéaire ?

Les coordonnées de \overrightarrow{AB} sont : $\binom{-3-2}{1-5} = \binom{-5}{-4}$

Les coordonnées de \overrightarrow{AC} sont : $\binom{1-2}{-2-5} = \binom{-1}{-7}$

$$xy' - x'y = ((-5)X(-7)) - ((-1)X(-4))$$

= 35 - 4 = 31 \neq 0

Les vecteurs \overrightarrow{AB} et \overrightarrow{AC} ne sont pas colinéaires

a. Que peut-on dire des points A, B et C?

Les points A, B et C ne sont pas alignés.



Ce document PDF gratuit à imprimer est issu de la page :

• Exercices Seconde - 2nde Mathématiques : Géométrie Repères du plan – vecteurs Multiplication d'un vecteur par un réel - PDF à imprimer

Le lien ci-dessous vous permet de télécharger cet exercice avec un énoncé vierge

• Multiplier un vecteur par un réel - 2nde - Exercices à imprimer

Découvrez d'autres exercices en : Seconde - 2nde Mathématiques : Géométrie Repères du plan – vecteurs I

Multiplication d'un vecteur par un réel - 2de - Exercices corrigés

Les exercices des catégories suivantes pourraient également vous intéresser :

- Exercices Seconde 2nde Mathématiques : Géométrie Repères du plan vecteurs Repère du plan PDF à imprimer
- Exercices Seconde 2nde Mathématiques : Géométrie Repères du plan vecteurs Somme de deux vecteurs PDF à imprimer
- Exercices Seconde 2nde Mathématiques : Géométrie Repères du plan vecteurs Vecteur PDF à imprimer

Besoin d'approfondir en : Seconde - 2nde Mathématiques : Géométrie Repères du plan - vecteurs Multiplica

• <u>Cours Seconde - 2nde Mathématiques : Géométrie Repères du plan – vecteurs Multiplication d'un</u> vecteur par un réel