

TP : produit scalaire (introduction)

Comme d'habitude, pensez à contrôler vos calculs avec Geogebra...

Exercice 1 : découverte d'une formule utile

1°) Soient, dans un repère orthonormé $(O ; \vec{i} , \vec{j})$, les points $A (-4 ; 5)$ et $B (7 ; 5)$.
On cherche un moyen simple de savoir si le triangle OAB est rectangle, juste à l'aide des coordonnées de A et de B .

- Calculez les longueurs exactes $OA ; OB$ et AB .
- Le triangle OAB est-il rectangle ?

2°) On suppose maintenant que $A (x ; y)$ et $B (x' ; y')$.

- Calculez les longueurs exactes $OA ; OB$ et AB .
- Prouvez que le triangle OAB est rectangle si et seulement si :
$$x x' + y y' = 0.$$

c) Retrouvez la réponse à la question 1°) b).

3°) On s'intéresse maintenant à des triangles rectangles (ou pas) en un autre point que O .

Soient, dans un repère orthonormé $(O ; \vec{i} , \vec{j})$, les points $A (-4 ; 5) ; B (10 ; 3)$ et $C (5 ; -3)$.
On veut savoir si le triangle ABC est rectangle en C .

L'idée est ici de faire comme si C était l'origine du repère et donc d'observer les coordonnées de A et B à partir de C : ceci revient à calculer les coordonnées des vecteurs \overrightarrow{CA} et \overrightarrow{CB} .

- Calculer les coordonnées de ces vecteurs.
- Regardez si la relation $x x' + y y' = 0$ s'applique à ces coordonnées.
- Que peut-on en déduire ?

On retiendra ceci :

Deux vecteurs $\vec{u} \begin{pmatrix} X \\ Y \end{pmatrix}$ et $\vec{v} \begin{pmatrix} X' \\ Y' \end{pmatrix}$ sont **orthogonaux** si et seulement si $X X' + Y Y' = 0$.

Le nombre $X X' + Y Y'$ est le **produit scalaire** des deux vecteurs $\vec{u} \begin{pmatrix} X \\ Y \end{pmatrix}$ et $\vec{v} \begin{pmatrix} X' \\ Y' \end{pmatrix}$.

On le note $\vec{u} \cdot \vec{v}$ (avec Geogebra, il suffit d'écrire $u * v$ dans la barre de Saisie).

Note : cette définition n'est valable que dans un repère orthonormé, dans la suite on travaillera dans de tels repères.



Exercice 2 : applications numériques

1°) Dire dans chaque cas si les vecteurs sont orthogonaux (on pourra vérifier avec Geogebra) :


- $\vec{u} \begin{pmatrix} 4 \\ -1 \end{pmatrix}$ et $\vec{v} \begin{pmatrix} 2 \\ 8 \end{pmatrix}$
- $\vec{u} \begin{pmatrix} 8 \\ 3 \end{pmatrix}$ et $\vec{v} \begin{pmatrix} -2 \\ 5 \end{pmatrix}$
- $\vec{u} \begin{pmatrix} -1 \\ 7 \end{pmatrix}$ et $\vec{v} \begin{pmatrix} 3 \\ -2 \end{pmatrix}$

2°) Dire dans chaque cas si le triangle ABC est rectangle :

- $A (11 ; -2) ; B (8 ; -5)$ et $C (5 ; -3)$
- $A (2 ; 1) ; B (10 ; 3)$ et $C (3 ; -3)$

	3°) Trouver c tel que $\vec{u}\begin{pmatrix} -4 \\ 6 \end{pmatrix}$ et $\vec{v}\begin{pmatrix} 12 \\ c \end{pmatrix}$ soient orthogonaux.
	Retrouvez la réponse par le calcul.

Exercice 3 : étude de cas et deuxième formule

	<p>1°) a) Construisez deux vecteurs \vec{u} et \vec{v} et affichez leur produit scalaire. b) Dans quels cas ce produit scalaire est-il positif ? Négatif ?</p> <p>2°) a) Construisez deux vecteurs \vec{u} et \vec{v} de longueur 1. b) Affichez leur produit scalaire, l'angle entre les deux vecteurs et le cosinus de cet angle. Que remarque-t-on ?</p> <p>3°) Que se passe-t-il quand les vecteurs ont pour longueur 2 ? pour longueurs 3 et 5 ?</p> <p>4°) Essayez d'en déduire une autre formule pour calculer $\vec{u} \cdot \vec{v}$.</p>
---	--

Exercice 4 : angles et longueurs

Soient $A(-2; 2)$; $B(7; -3)$ et $C(1; -4)$.

Écrivez le produit scalaire $\overline{BA} \cdot \overline{BC}$ de deux façons différentes.

En déduire une valeur approchée de l'angle \widehat{ABC} .

Exercice 5

Soient x et y deux nombres positifs.

B appartient au segment $[AC]$ et $AB = x$, $BC = y$.

1°) Faites la figure pour différentes valeurs entières de x et de y (on pourra utiliser Geogebra).

Mesurer à chaque fois la longueur AE .

2°) Émettre une conjecture sur l'expression de la longueur AE en fonction de x et de y .

3°) On se place dans un repère $(A; I; J)$, où $B(x; 0)$ et $E(0; e)$.

a) Donnez les coordonnées de C et de D .

b) En utilisant le fait que $\overline{BE} \cdot \overline{BD} = 0$, déterminez e .

