

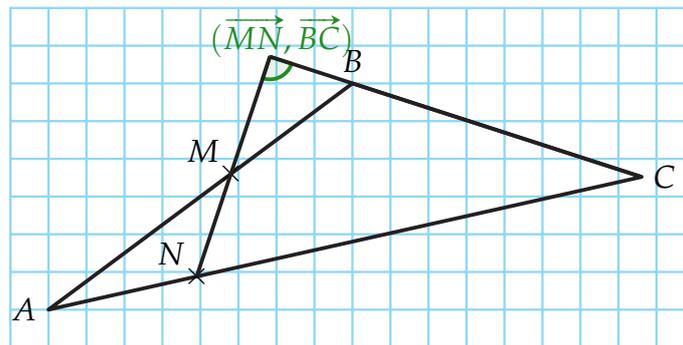
## Chapitre 4

# Produit Scalaire

## Exercices de recherches et correction

## Ex 48 p 253

Soit le triangle  $ABC$  tel que  $AB = 10$ ,  $AC = 16$  et  $BC = 8$  et soit les points  $M$  et  $N$  tels que  $\overrightarrow{AM} = \frac{3}{5}\overrightarrow{AB}$  et  $\overrightarrow{AN} = \frac{1}{4}\overrightarrow{AC}$



1) Calculer  $\overrightarrow{MN} \cdot \overrightarrow{BC}$ .

$$\begin{aligned}
 \overrightarrow{MN} \cdot \overrightarrow{BC} &= (\overrightarrow{MA} + \overrightarrow{AN}) \cdot \overrightarrow{BC} \\
 &= \left(-\frac{3}{5}\overrightarrow{AB} + \frac{1}{4}\overrightarrow{AC}\right) \cdot \overrightarrow{BC} \\
 &= -\frac{3}{5}\overrightarrow{AB} \cdot \overrightarrow{BC} + \frac{1}{4}\overrightarrow{AC} \cdot \overrightarrow{BC} = \frac{3}{5}\overrightarrow{BA} \cdot \overrightarrow{BC} + \frac{1}{4}\overrightarrow{CA} \cdot \overrightarrow{CB} \\
 &= \frac{3}{5} \left(\frac{1}{2}(AB^2 + BC^2 - AC^2)\right) + \frac{1}{4} \left(\frac{1}{2}(AC^2 + BC^2 - AB^2)\right) \\
 &= \frac{3}{10}(10^2 + 8^2 - 16^2) + \frac{1}{8} \times (16^2 + 8^2 - 10^2) \\
 &= -\frac{1}{10} = -0,1
 \end{aligned}$$

2) Calculer  $MN^2$ .

$$\begin{aligned}
 MN^2 &= \overrightarrow{MN} \cdot \overrightarrow{MN} = (\overrightarrow{MA} + \overrightarrow{AN}) \cdot (\overrightarrow{MA} + \overrightarrow{AN}) \\
 &= \left(-\frac{3}{5}\overrightarrow{AB} + \frac{1}{4}\overrightarrow{AC}\right) \cdot \left(-\frac{3}{5}\overrightarrow{AB} + \frac{1}{4}\overrightarrow{AC}\right) \\
 &= \frac{9}{25}\overrightarrow{AB} \cdot \overrightarrow{AB} - \frac{3}{10}\overrightarrow{AB} \cdot \overrightarrow{AC} + \frac{1}{16}\overrightarrow{AC} \cdot \overrightarrow{AC} \\
 &= \frac{9}{25} \times AB^2 - \frac{3}{20}(AB^2 + AC^2 - BC^2) + \frac{1}{16} \times AC^2 \\
 &= \frac{9}{25} \times 10^2 - \frac{3}{20}(10^2 + 16^2 - 8^2) + \frac{1}{16} \times 16^2 \\
 &= \frac{41}{5} = 8,2
 \end{aligned}$$

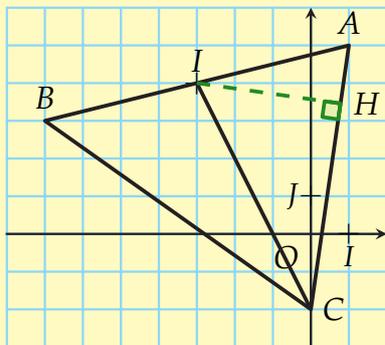
3) En déduire une valeur approchée en degré à  $10^{-1}$  près de l'angle géométrique  $|\overrightarrow{MN}, \overrightarrow{BC}|$ .

On sait que  $\vec{MN} \cdot \vec{BC} = -\frac{1}{10} = -0,1$  et que  $\vec{MN} \cdot \vec{BC} = MN \times BC \times \cos(\widehat{MN, BC})$   
 D'où :  
 $(\vec{MN}, \vec{BC}) = \arccos\left(\frac{-0,1}{\sqrt{8,2} \times 8}\right) \approx 90,25^\circ$

**Ex 54 p 254**

Soit A, B, C trois points du plan de coordonnées respectives (1;5), (-7;3), (0;-2) et soit I le milieu du segment [AB].

Déterminer la valeur exacte de l'aire du triangle ACI.



L'aire du triangle ACI est  $\mathcal{A} = \frac{AC \times IH}{2}$  or dans le triangle rectangle AIH, on a :  
 $IH = AI \times \sin(\widehat{BAC})$  donc l'aire du triangle ACI est  $\mathcal{A} = \frac{AC \times AI \times \sin(\widehat{BAC})}{2}$  Le point  
 On calcule l'angle  $\widehat{BAC}$  à l'aide du produit scalaire  $\vec{AI} \cdot \vec{AC}$  :

I a pour coordonnées :  $I\left(\frac{x_A + x_B}{2}; \frac{y_A + y_B}{2}\right)$  soit  $I(-3;4)$ .

$$\vec{AI} \begin{pmatrix} x_I - x_A \\ y_I - y_A \end{pmatrix} = \vec{AI} \begin{pmatrix} -3 - 1 \\ 4 - 5 \end{pmatrix} = \vec{AI} \begin{pmatrix} -4 \\ -1 \end{pmatrix} \implies AI = \sqrt{(-4)^2 + (-1)^2} = \sqrt{17}$$

$$\vec{AC} \begin{pmatrix} x_C - x_A \\ y_C - y_A \end{pmatrix} = \vec{AC} \begin{pmatrix} 0 - 1 \\ -2 - 5 \end{pmatrix} = \vec{AC} \begin{pmatrix} -1 \\ -7 \end{pmatrix} \implies AC = \sqrt{(-1)^2 + (-7)^2} = \sqrt{50}$$

D'une part :  $\vec{AI} \cdot \vec{AC} = -4 \times (-1) + (-1) \times (-7) = 11$  et d'autre part :

$$\vec{AI} \cdot \vec{AC} = AI \times AC \times \cos(\widehat{BAC}) = \sqrt{17} \times \sqrt{50} \times \cos(\widehat{BAC}).$$

On a donc  $\widehat{BAC} = \arccos\left(\frac{11}{\sqrt{17} \times \sqrt{50}}\right) \approx 67,8^\circ$  Finalement :

$$\mathcal{A} = \frac{AC \times AI \times \sin(\widehat{BAC})}{2} = \frac{\sqrt{50} \times \sqrt{17} \times \sin\left(\arccos\left(\frac{11}{\sqrt{17} \times \sqrt{50}}\right)\right)}{2} = \frac{27}{2} = 13,5$$

**Ex 55 p 254**

Soit A, B, C, D quatre points du plan de coordonnées respectives : (-3;3), (2;5), (6;0) et (1;-2).

- Démontrer que le quadrilatère ABCD est un parallélogramme.

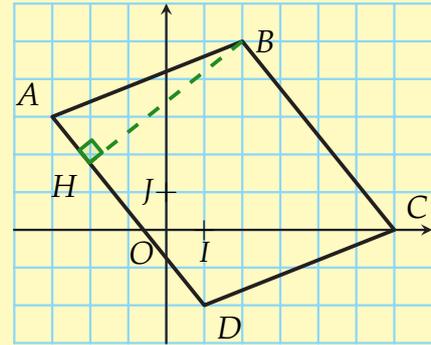
$$\overrightarrow{AB} \begin{pmatrix} x_B - x_A \\ y_B - y_A \end{pmatrix} = \overrightarrow{AB} \begin{pmatrix} 2 - (-3) \\ 5 - 3 \end{pmatrix} =$$

$$\overrightarrow{AB} \begin{pmatrix} 5 \\ 2 \end{pmatrix}$$

$$\overrightarrow{DC} \begin{pmatrix} x_C - x_D \\ y_C - y_D \end{pmatrix} = \overrightarrow{DC} \begin{pmatrix} 6 - 1 \\ 0 - (-2) \end{pmatrix} =$$

$$\overrightarrow{DC} \begin{pmatrix} 5 \\ 2 \end{pmatrix}$$

On a  $\overrightarrow{AB} = \overrightarrow{DC}$  donc d'après la règle du parallélogramme, ABCD est un parallélogramme.



- 2) Déterminer une valeur approchée de l'aire de ABCD à  $10^{-2}$  près.

L'aire du parallélogramme est  $A = HB \times AD$  or dans le triangle rectangle ABH, on a :  $HB = AB \times \sin(\widehat{BAD})$  donc l'aire du parallélogramme est  $A = AD \times AB \times \sin(\widehat{BAD})$

On calcule l'angle  $\widehat{BAD}$  à l'aide du produit scalaire  $\overrightarrow{AD} \cdot \overrightarrow{AB} : \overrightarrow{AD} \begin{pmatrix} x_D - x_A \\ y_D - y_A \end{pmatrix} =$

$$\overrightarrow{AD} \begin{pmatrix} 1 - (-3) \\ -2 - 3 \end{pmatrix} = \overrightarrow{AD} \begin{pmatrix} 4 \\ -5 \end{pmatrix}$$

$$\overrightarrow{AD} \cdot \overrightarrow{AB} = 5 \times 4 + 2 \times (-5) = 10$$

$$\text{On a } AD = \sqrt{4^2 + (-5)^2} = \sqrt{41} \text{ et } AB = \sqrt{5^2 + 2^2} = \sqrt{29}$$

$$\text{D'autre part } \overrightarrow{AD} \cdot \overrightarrow{AB} = AD \times AB \times \cos(\widehat{BAD}) = \sqrt{41} \times \sqrt{29} \times \cos(\widehat{BAD})$$

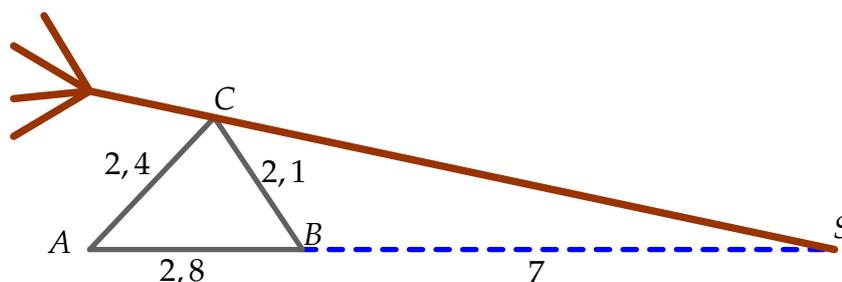
$$\text{Donc } 10 = \sqrt{41} \times \sqrt{29} \times \cos(\widehat{BAD}) \iff \widehat{BAD} = \arccos\left(\frac{10}{\sqrt{41} \times \sqrt{29}}\right) \approx 73,14^\circ$$

$$A = AD \times AB \times \sin(\widehat{BAD}) = \sqrt{41} \times \sqrt{29} \times \sin\left(\arccos\left(\frac{10}{\sqrt{41} \times \sqrt{29}}\right)\right) = 33$$

### Ex 70 p 255

Dans un jeu vidéo, Super Ninja court pour échapper à ses ennemis. Il arrive au bord d'une rivière de 7 mètres de large et aperçoit un rocher triangulaire sur l'autre rive. Vite! Super Ninja doit couper un arbre pour traverser la rivière en le posant sur la pointe du rocher. Mais quelle longueur doit avoir au minimum son arbre? Heureusement que Super Ninja connaît les dimensions (en mètre) du rocher...

En utilisant les données de la figure ci-dessous, calculer SC. On arrondira au mètre près.



Dans le triangle BAC, on calcule l'angle  $\widehat{BAC}$  à l'aide du produit scalaire.

$$\overrightarrow{AB} \cdot \overrightarrow{AC} = \frac{1}{2} (AB^2 + AC^2 - BC^2) = \frac{1}{2} (2,8^2 + 2,4^2 - 2,1^2) = 4,595$$

$$\text{D'autre part : } \vec{AB} \cdot \vec{AC} = AB \times AC \times \cos(\widehat{BAC}) = 2,8 \times 2,4 \times \cos(\widehat{BAC})$$
$$\text{d'où : } 4,595 = 2,8 \times 2,4 \times \cos(\widehat{BAC}) \iff \cos(\widehat{BAC}) = \frac{4,595}{2,8 \times 2,4} = \frac{919}{1344}$$

**On se place maintenant dans le triangle ASC**

$$\vec{AS} \cdot \vec{AC} = AS \times AC \times \cos(\widehat{BAC}) = 9,8 \times 2,4 \times \frac{919}{1344} = \frac{6433}{400}$$

$$\text{D'autre part : } \vec{AS} \cdot \vec{AC} = \frac{1}{2} (AS^2 + AC^2 - SC^2) = \frac{1}{2} (9,8^2 + 2,4^2 - SC^2)$$

d'où :

$$\frac{6433}{400} = \frac{1}{2} (9,8^2 + 2,4^2 - SC^2)$$

$$\iff \frac{6433}{200} = 9,8^2 + 2,4^2 - SC^2$$

$$\iff SC^2 = 9,8^2 + 2,4^2 - \frac{6433}{200}$$

$$\iff SC^2 = 69,635$$

$$\iff SC = \sqrt{69,635} \approx 8,34m$$