

ممنوع استعمال القلم الاحمر و كل اجابة غير واضحة لا تحتسب

التمرين الاول : (10 نقاط)

$\vec{AH} = \frac{1}{3}\vec{AB}$  حيث  $(P)$  مثلث في المستوي  $(P)$  ،  $H$  نقطة من المستوي  $(P)$  بحيث

(ن2)

بين أن  $H$  هي مرخ النقطتين  $A$  و  $B$  المرفقتين بمعاملين يطلب تعيينهما

لتكن  $G$  مرخ الجملة  $\{(A, 1); (B, 2); (C, 3)\}$

(ن2)

اكتب  $\vec{AG}$  بدلالة  $\vec{AB}$  و  $\vec{AC}$  ثم أنشيء النقطة  $G$

عين وأنشيء مجموعة النقط  $M$  من المستوي بحيث

(ن2)

$$\|\vec{MA} + 2\vec{MB} + 3\vec{MC}\| = \|\vec{MA} - \vec{MB}\|$$

عين وأنشيء مجموعة النقط  $M$  من المستوي بحيث

(ن1)

$$\|\vec{MA} + 2\vec{MB} + 3\vec{MC}\| = \|2\vec{MA} + \vec{MB}\|$$

المستوي  $(P)$  منسوب إلى معلم متعامد ومتجانس  $(O; \vec{i}, \vec{j})$  ، ولتكن  $A(-1, 0)$  و  $B(2, -1)$  و  $C(1, 3)$  ولتكن  $G_\alpha$

مرخ الجملة  $\{(A, \alpha); (B, \alpha + 1); (C, \alpha^2)\}$

(ن1)

عين قيم  $\alpha$  التي من أجلها تكون  $G_\alpha$  موجودة

(ن1)

عين إحداثيي النقطة  $G_\alpha$  بدلالة  $\alpha$  في حالة  $G_\alpha$  موجودة

(ن1)

عين  $\alpha$  حتى تكون النقطة  $G_\alpha$  تنتمي إلى المستقيم  $(D)$  الذي معادلته  $y = 2x$

التمرين الثاني: (10 نقطة)

نضع في كيس كرة خضراء  $\sqrt{v}$  و كرة واحدة سوداء  $\sqrt{N}$  و 2 كرة بيضاء مرقمة 1 و 2 ، لا نفرق بينها باللمس.

يسحب اللاعب كرتين على التوالي بدون إرجاع الكرة الأولى ، بحيث يربح عند سحب كرة سوداء  $2t$  دينار وعند سحب كرة بيضاء  $t$

دينار وللكرة الخضراء  $(-1)$  دينار حيث  $t$  عدد طبيعي غير معدوم .

نعتبر المتغير العشوائي  $X$  الذي يرفق بكل سحب جداء الربح المحصل عليه عند كل سحب .

(ن1)

ارسم شجرة الامكانيات للتجربة

(ن2)

عين مجموعة الإمكانيات ، ثم عرف قانون الاحتمال عليها

(ن1)

احسب احتمال الحصول على :

(ن1)

كرتان من نفس اللون

(ن1)

الكرة الاولى خضراء .

(ن2)

كرتان لا تحملان نفس اللون.

(ن1)

عين جميع قيم المتغير العشوائي  $X$  بدلالة  $t$ .

(ن1)

عرف قانون احتمال المتغير العشوائي.

(ن1)

عين قيمة  $t$  حتى تكون اللعبة عادلة .