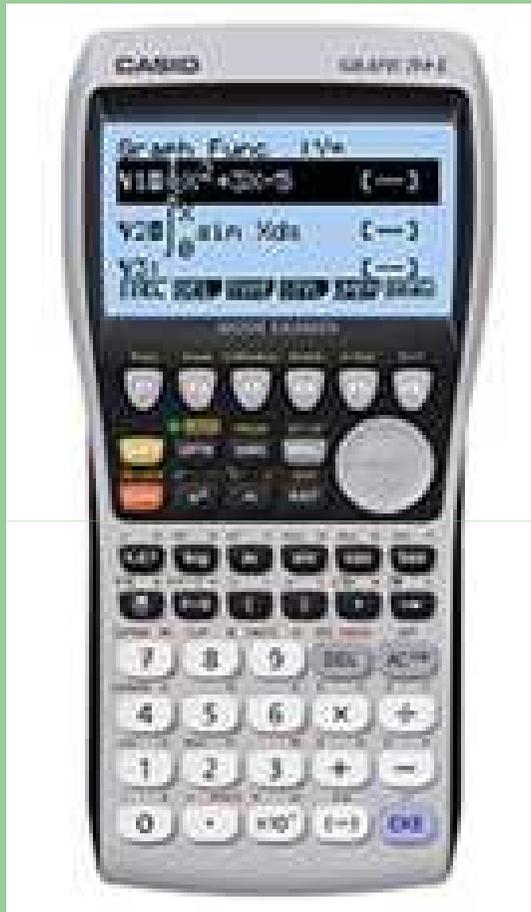


CASIO



Atelier de Mathématiques

Découverte Graph 75+E

CENTRE GALOIS – JUIN 2015

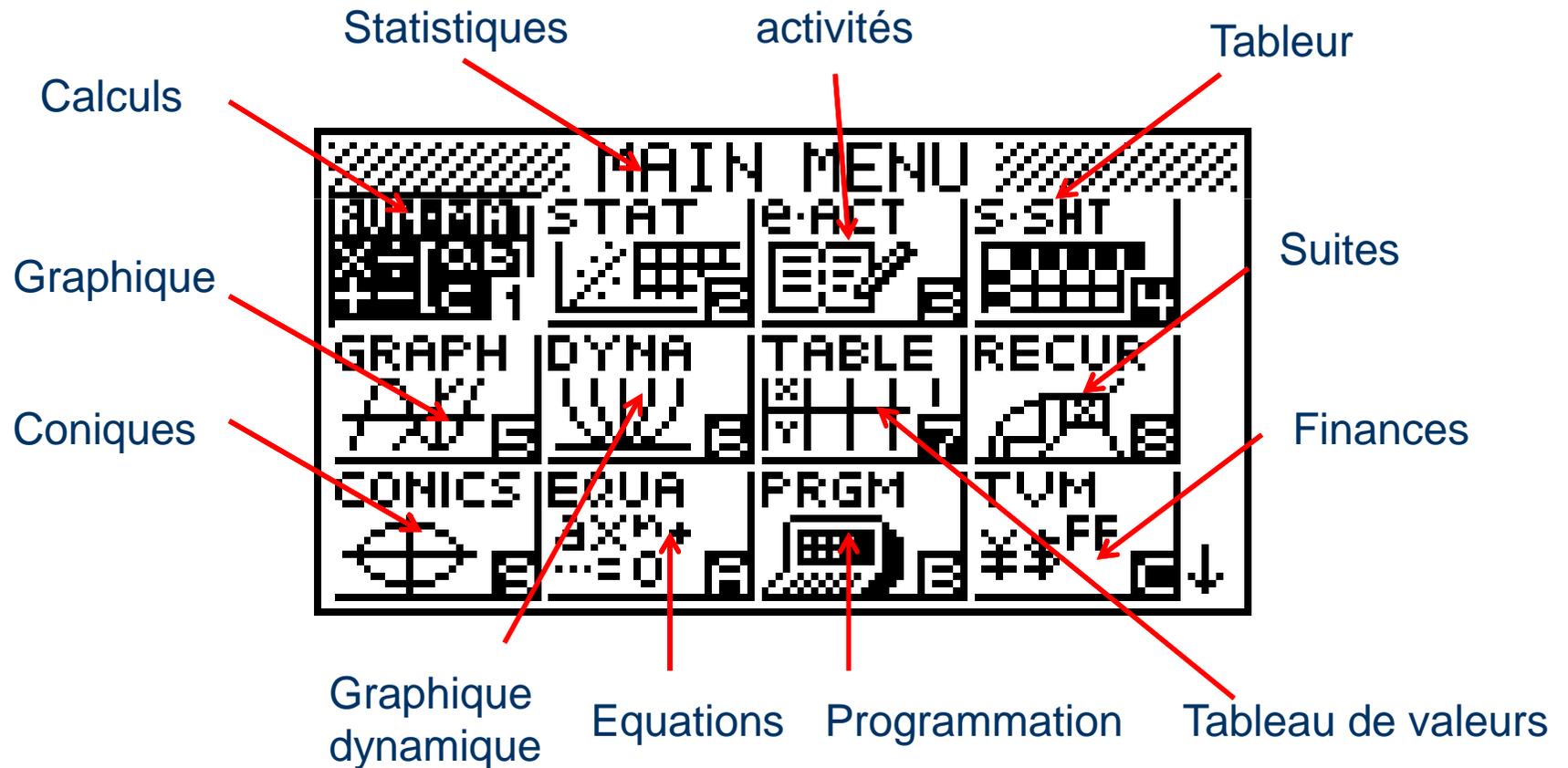
Yves COUDERT

Professeur de Mathématiques

Lycée Le Bon Sauveur

Le Vésinet (78)

Les fonctionnalités de la Graph 75+E



Etude d'un jeu - Probabilité



On lance trois dés bien équilibrés dont les six faces sont numérotées de 1 à 6.

Alice et Bob calculent la somme des trois nombres obtenus.

- Si la somme obtenue est égale à 9, Alice gagne.
- Si la somme obtenue est égale à 10, Bob gagne.
- Dans tous les autres cas, la partie est annulée.

Le but de l'exercice est de déterminer qui, d'Alice ou de Bob, a la plus grande probabilité de gagner.

Construction d'un lieu géométrique



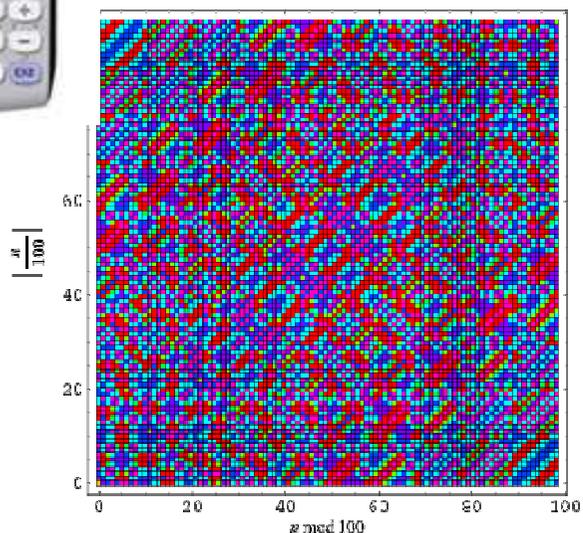
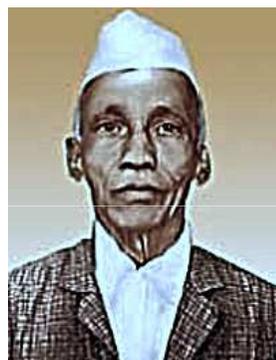
On considère un carré ABCD, un point E décrit le segment [CD]. La perpendiculaire à la droite (AE) passant par A coupe (BC) en F.

On appelle G le milieu de [EF].

On se propose de déterminer le lieu des points G lorsque E décrit le segment [CD].

**Dattatreya Damachandra
Kaprekar Mathématicien
Indien (1905 - 1988)**

Algorithme de Kaprekar



L'algorithme de Kaprekar consiste à itérer le processus suivant :

Soit un nombre à trois chiffres distincts
Calculer la différence du nombre constitué des 3 chiffres rangés dans l'ordre décroissant et du nombre composé des trois chiffres rangés dans l'ordre croissant.

Kaprekar a démontré que cet algorithme aboutissait toujours au même nombre.

Vérifier cette conclusion en écrivant un programme réalisant l'algorithme. En déduire le nombre auquel aboutit l'algorithme.

CASIO



Pour aller plus loin dans la découverte Graph 75+E
Site internet :
www.casio-education.fr

CASIO Education

ACCUEIL
CALCULATRICES
LOGICIELS
ACCESSOIRES
FORMATION
SUPPORTS
CASIO FORUM
VIDÉOTHÈQUE

TRAVAUX PRATIQUES

GRAPH 75+E

Anciens modèles

Fx-92 Spéciale Collège Graph 25+E Graph 35+E Graph 75+E Fx-CG20 Fx-CP400 Graph 100+ USB ClassPad 330 PLUS

Espace professeurs

Inscrivez-vous ici