



Métropole-Europe-Afrique-Orient-Inde

Premier exercice national

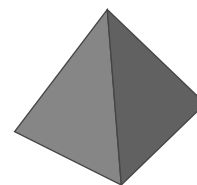
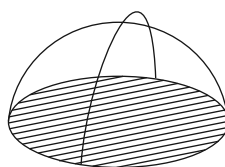
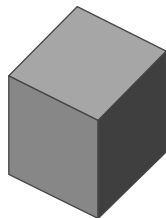
Toutes séries

Échanges thermiques

Énoncé

En architecture, on appelle *facteur de compacité* d'un bâtiment le rapport de la surface extérieure – y compris la base en contact avec le sol – de ce bâtiment, mesurée en m^2 , à son volume, mesuré en m^3 . Le facteur de compacité $c = \frac{S}{V}$, exprimé en m^{-1} , donne une première évaluation grossière des performances thermiques d'une construction d'habitation.

1. . Calculs de compacité pour quelques volumes usuels, dessinés ci-dessous.
 - a) Déterminer le facteur de compacité d'un cube de côté a .
 - b) Déterminer celui d'une demi-sphère de rayon r . On rappelle que le volume d'une sphère de rayon r est $\frac{4}{3}\pi r^3$ et que sa surface a pour aire $4\pi r^2$.
 - c) Déterminer celui d'une pyramide régulière à base carrée de côté a , et de hauteur verticale a .



- d) En quoi, d'après vous, le facteur de compacité est lié aux performances thermiques d'un bâtiment ?
2. On se propose d'étudier le facteur de compacité d'un pavé droit de volume 1 dont les dimensions en mètres sont x , y et z .
 - a) Vérifier que pour tous nombres a , b et c :

$$a^3 + b^3 + c^3 - 3abc = \frac{1}{2}(a+b+c)[(a-b)^2 + (b-c)^2 + (c-a)^2]$$

- b) En déduire que pour tous nombres réels positifs a , b et c , $a^3 + b^3 + c^3 \geq 3abc$.
- c) En déduire que pour tous nombres réels positifs A , B et C dont le produit est égal à 1 :

$$A + B + C \geq 3.$$
- d) Montrer que le facteur de compacité de ce pavé est : $c = 2 \left(\frac{1}{x} + \frac{1}{y} + \frac{1}{z} \right)$.
- e) Quel est le pavé droit de volume 1 qui rend minimal le facteur de compacité ?
3. Dans cette question, on désire déterminer tous les pavés droits dont le facteur de compacité est égal à 1 et dont les dimensions p , q et r , exprimées en mètres, sont des nombres entiers. On prendra $p \leq q \leq r$.
 - a) Établir que résoudre ce problème consiste à déterminer les triplets ordonnés d'entiers p , q et r tels que

$$\frac{1}{p} + \frac{1}{q} + \frac{1}{r} = \frac{1}{2}.$$

- b) Démontrer que $3 \leq p \leq 6$.
- c) Montrer que si $p = 3$ alors $7 \leq q \leq 12$.
- d) Terminer la résolution.

RETOUR AU SOMMAIRE



Métropole-Europe-Afrique-Orient-Inde

Deuxième exercice national

Série S

Liber abaci

Énoncé

Il y a 4000 ans, les anciens égyptiens utilisaient en calcul une propriété arithmétique bien étonnante : tout nombre rationnel $\frac{p}{q}$ strictement positif s'écrit comme une somme de fractions unitaires, c'est-à-dire d'inverses d'entiers positifs, tous différents les uns des autres. Depuis lors, une telle décomposition s'appelle une « écriture égyptienne ». Ainsi, la somme $\frac{1}{6} + \frac{1}{17} + \frac{1}{102}$ est-elle une « écriture égyptienne » du quotient $\frac{4}{17}$, tandis que les sommes $\frac{1}{17} + \frac{1}{17} + \frac{1}{17} + \frac{1}{17}$ et $\frac{1}{17} + \frac{3}{17}$ n'en sont pas. Plusieurs questions sur ces écritures demeurent, aujourd'hui encore, ouvertes.

1. Pourquoi les deux dernières décompositions données en préambule ne sont-elles pas des « écritures égyptiennes » ? Proposer une écriture égyptienne de $\frac{2}{3}$ comportant deux fractions unitaires, puis une autre de $\frac{2}{3}$ en comportant trois.

2. Un algorithme.

Soient p et q des entiers tels que $0 < p < q$. Le quotient $\frac{p}{q}$ est donc un élément de $]0;1[$.

Poser $k=1, p_1 = p, q_1 = q$.

Tant que $p_k \neq 0$

Déterminer le plus petit entier positif n_k tel que $\frac{1}{n_k} \leq \frac{p_k}{q_k}$. Ainsi : $\frac{1}{n_k} \leq \frac{p_k}{q_k} < \frac{1}{n_k - 1}$

Poser $p_{k+1} = p_k n_k - q_k$ et $q_{k+1} = q_k n_k$. Ainsi : $\frac{p_{k+1}}{q_{k+1}} = \frac{p_k}{q_k} - \frac{1}{n_k}$.

Incrémenter k , c'est-à-dire augmenter la valeur du compteur k d'une unité.

Fin du Tant que

- a) On fait ici tourner l'algorithme sur le quotient $\frac{p}{q} = \frac{4}{17}$. Au début du premier tour de boucle, $k = 1$, $p_1 = 4$, $q_1 = 17$. On détermine alors $n_1 = 5$. Puis $p_2 = 3$, $q_2 = 85$ et k vaut 2 avant d'entrer dans le deuxième tour de boucle. Poursuivre jusqu'à l'arrêt complet. Que vaut $\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} + \frac{1}{n_3} + \frac{1}{n_4}$? Les quatre fractions unitaires sont-elles distinctes ?
- b) On suppose que l'algorithme prend fin à l'issue du $N^{\text{ème}}$ tour de boucle. Justifier qu'il permet de donner une « écriture égyptienne » du quotient $\frac{p}{q}$.
- c) Justifier clairement que l'algorithme ne peut être illimité.

Cet algorithme permet donc de donner une « écriture égyptienne » de n'importe quel nombre rationnel élément de $]0;1[$. Il appartient à une classe d'algorithmes dits « gloutons » et est attribué à Léonard de Pise, auteur du *Liber abaci* (1202).

L'adjectif « glouton » s'applique à des algorithmes faisant, à chaque étape, un choix optimal. L'optimalité globale n'est pas nécessairement atteinte comme en témoignent les deux décompositions de $\frac{4}{17}$ rencontrées dans ce problème.

3. Et pour $\frac{p}{q} \geq 1$?

a) L'algorithme précédent fonctionne-t-il pour $\frac{p}{q} > 1$?

b) Soit a un entier supérieur ou égal à 3. Justifier que :

$$\frac{1}{a+1} + \frac{1}{a+2} + \frac{1}{a+3} + \cdots + \frac{1}{2a-1} + \frac{1}{2a} \text{ et } \frac{1}{a+1} + \frac{1}{a+2} + \frac{1}{a+3} + \cdots + \frac{1}{4a-1} + \frac{1}{4a} > 1.$$

c) En déduire qu'il existe un entier naturel $b > a$ tel que :

$$\frac{1}{a+1} + \frac{1}{a+2} + \cdots + \frac{1}{b-1} + \frac{1}{b} \leq 1 < \frac{1}{a+1} + \frac{1}{a+2} + \cdots + \frac{1}{b-1} + \frac{1}{b} + \frac{1}{b+1}.$$

d) Établir alors que tout rationnel $\frac{p}{q} \geq 1$ admet lui aussi une « écriture égyptienne », puis une infinité.

RETOUR AU SOMMAIRE



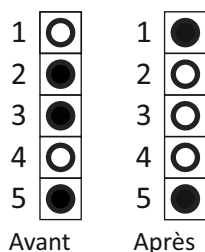
Métropole-Europe-Afrique-Orient-Inde

Troisième exercice national

Séries autres que S

Demi-tour !

Énoncé



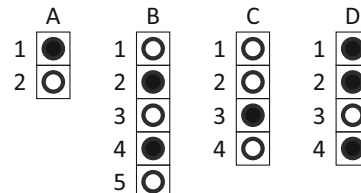
On dispose n pions verticalement. Ils sont noirs sur une face, blancs sur l'autre, et sont numérotés de 1 à n . Au début du jeu, chaque pion présente aléatoirement sa face noire ou sa face blanche. **À chaque coup – qu'on appelle une opération dans toute la suite – on retourne un des pions et tous ses voisins du dessus.** Le dessin ci-contre donne l'exemple du changement qu'apporte à une configuration initiale une opération avec le troisième jeton.

L'objectif du jeu est de trouver une séquence d'opérations telle que tous les pions montrent leur face blanche.

1. L'ordre dans lequel se succèdent deux opérations a-t-il de l'importance ?

2. Quel est l'effet combiné de deux opérations identiques ?

3. Indiquer les numéros des pions à retourner pour ne voir que des faces blanches, dans les situations représentées ci-contre.



4. On donne l'algorithme suivant, pour une configuration de n cases :

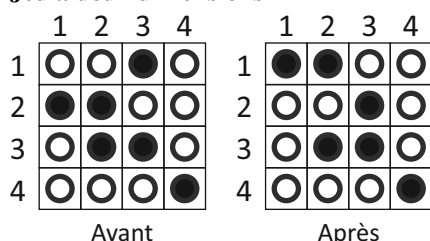
Pour k allant de n à 1 par pas de -1

Si le jeton k est noir, effectuer une opération avec ce jeton

Fin Pour

- a) Expliquer pourquoi cet algorithme blanchit la colonne en un minimum d'opérations. Combien d'opérations met-il au maximum en œuvre ?
 - b) Donner un exemple de configuration de n cases nécessitant n opérations.
5. Dans cette question et les suivantes, on change légèrement les règles du jeu en en proposant des variantes :
 - a) À chaque coup – qu'on appelle toujours une opération – on retourne un des pions et son voisin du dessus uniquement (quand il en a un). Prouver qu'il est toujours possible de blanchir la colonne.
 - b) À chaque coup – qu'on appelle toujours une opération – on retourne un des pions et son voisin du dessus quand il en a un, le dernier sinon. Ainsi, agir sur le pion n°1 retourne et le n°1 et le n° n . Donner, en le justifiant, un exemple de configuration à 4 jetons qui soit impossible à blanchir.

6. Jeu à deux dimensions



On considère maintenant un plateau carré de $n \times n$ cases. Les jetons ont une face noire et une blanche. Le but du jeu est de rendre visible les seules faces blanches. Les cases sont numérotées de haut en bas et de gauche à droite, et le jeton situé à l'intersection de la ligne i et de la colonne j est appelé jeton (i, j) . Une opération est définie ainsi : **lorsque l'on retourne le jeton (i, j) , on forme un rectangle dont le coin supérieur gauche est le jeton $(1, 1)$ et le coin inférieur droit est le jeton (i, j) : tous les jetons situés dans ce rectangle sont retournés.** L'exemple ci-dessus montre ce qu'il se passe quand on retourne le jeton $(2, 3)$ d'un plateau 4×4 . Proposer un algorithme qui fasse apparaître toutes les faces blanches d'un plateau $n \times n$ en moins de n^2 opérations.

7. Proposer un jeu analogue à trois dimensions.

[RETOUR AU SOMMAIRE](#)