

NOM et Prénom

EXERCICE 1

On considère la matrice $A = \begin{pmatrix} 2 & -1 & -1 \\ -1 & 2 & -1 \\ -1 & -1 & 2 \end{pmatrix}$.

1. Déterminer une base de $\ker(A)$.

Soit $X = \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix} \in \mathcal{M}_{3,1}(\mathbb{R})$. On a :

$$\begin{aligned}
 X \in \ker(A) &\iff AX = 0_{3,1} \\
 &\iff \begin{cases} 2x - y - z = 0 \\ -x + 2y - z = 0 \\ -x - y + 2z = 0 \end{cases} \\
 &\iff \begin{cases} 2x - y - z = 0 \\ 3y - 3z = 0 \\ -3y + 3z = 0 \end{cases} \\
 &\iff \begin{cases} 2x - y - z = 0 \\ 3y - 3z = 0 \\ 0 = 0 \end{cases} \\
 &\iff \begin{cases} x = z \\ y = z \\ z = z \end{cases} \\
 &\iff X = z \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix}
 \end{aligned}$$

D'où :

$$\ker(A) = \text{Vect} \left(\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix} \right)$$

La famille $\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix}$ est ainsi une famille de $\ker(A)$ qui est :

- ✓ génératrice de $\ker(A)$,
- ✓ libre car constituée d'un unique vecteur non nul.

Conclusion : la famille $\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix}$ est une base de $\ker(A)$.

2. La matrice A est-elle inversible ?

D'après la question précédente, $\ker(A) \neq \{0_{3,1}\}$.

Conclusion : A n'est pas inversible.

3. Déterminer la dimension puis une base de $\text{Im}(A)$.

- D'après le théorème du rang :

$$3 = \text{rg}(A) + \dim(\ker(A))$$

Or, d'après la question précédente, $\dim(\ker(A)) = 1$.

Conclusion : $\text{rg}(A) = 2$, autrement dit, $\dim(\text{Im}(A)) = 2$.

- Ensuite :

$$\begin{aligned}\text{Im}(A) &= \text{Vect} \left(\begin{pmatrix} 2 \\ -1 \\ -1 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} -1 \\ 2 \\ -1 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} -1 \\ -1 \\ 2 \end{pmatrix} \right) \\ &= \text{Vect} \left(\begin{pmatrix} -1 \\ 2 \\ -1 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} -1 \\ -1 \\ 2 \end{pmatrix} \right)\end{aligned}$$

$\swarrow C_1 + C_2 + C_3 = 0_{3,1}$, donc $C_1 = -C_2 - C_3$

Ainsi, la famille $\begin{pmatrix} -1 \\ 2 \\ -1 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} -1 \\ -1 \\ 2 \end{pmatrix}$ est une famille de $\text{Im}(A)$ qui est :

- ✓ génératrice de $\text{Im}(A)$,
- ✓ libre car seulement constituée de deux vecteurs non colinéaires.

Conclusion : la famille $\begin{pmatrix} -1 \\ 2 \\ -1 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} -1 \\ -1 \\ 2 \end{pmatrix}$ est une base de $\text{Im}(A)$.

4. On considère à présent f l'endomorphisme de \mathbb{R}^3 dont la matrice dans la base canonique est la matrice A .

On note également $e_1 = (1, 1, 1)$, $e_2 = (1, -1, 0)$ et $e_3 = (1, 0, -1)$ ainsi que $\mathcal{B} = (e_1, e_2, e_3)$. On admet que \mathcal{B} est une base de \mathbb{R}^3 .

- 4.a. L'endomorphisme f est-il bijectif ?

Puisque la matrice de f canoniquement associée est la matrice A , et qu'elle n'est pas inversible, f n'est pas bijectif.

- 4.b. Déterminer la matrice de f dans la base \mathcal{B} .

- $A \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix} = 0_{3,1}$, donc $f(e_1) = (0, 0, 0)$.
- $A \begin{pmatrix} 1 \\ -1 \\ 0 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 3 \\ -3 \\ 0 \end{pmatrix}$, donc $f(e_2) = (3, -3, 0) = 3e_2$.
- $A \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ -1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 3 \\ 0 \\ -3 \end{pmatrix}$ donc $f(e_3) = (3, 0, -3) = 3e_3$.

Conclusion : $\text{Mat}_{\mathcal{B}}(f) = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 3 & 0 \\ 0 & 0 & 3 \end{pmatrix}$.

- 4.c. Donner une matrice P inversible et une matrice D diagonale telles que $A = PDP^{-1}$. On justifiera rapidement que la matrice P est inversible. Notons P la matrice de passage de la base canonique de \mathbb{R}^3 vers la base \mathcal{B} ainsi que $D = \text{Mat}_{\mathcal{B}}(f)$. On a ainsi :

$$P = \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & -1 & 0 \\ 1 & 0 & -1 \end{pmatrix} ; D = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 3 & 0 \\ 0 & 0 & 3 \end{pmatrix}$$

et :

- ✓ P est inversible, comme matrice de passage ;
- ✓ D est diagonale, d'après la question précédente ;
- ✓ par formule du changement de base :

$$\text{Mat}_{bc}(f) = P_{bc, \mathcal{B}} \times \text{Mat}_{\mathcal{B}}(f) \times P_{\mathcal{B}, bc}$$

Autrement dit, puisque $P_{\mathcal{B}, bc} = P_{bc, \mathcal{B}}^{-1}$:

$$A = PDP^{-1}$$

EXERCICE 2

Soit $n \in \llbracket 2; +\infty \rrbracket$. On considère une urne disposant de n boules dont une seule est noire.

On effectue des tirages sans remise jusqu'à l'obtention de la boule noire ; et on note X la variable aléatoire égale au nombre de tirages ainsi effectués. Écrire une fonction **Python** prenant en argument un entier naturel $n \geq 2$ puis qui simule l'expérience et renvoie une réalisation de la variable aléatoire X .

```

1 import numpy.random as rd
2
3 def simuleX(n):
4     nb=n#nb de boules présentes
5     X=1
6     while rd.random()<(nb-1)/nb: #tant qu'on tire des blanches
7         nb=nb-1
8         X=X+1
9     return X

```