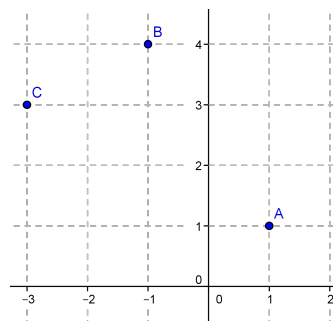


Exercices : nombre complexe et géométrie
Corrigés en vidéo et le cours sur jaicompris.com

Comprendre le lien entre les points, les vecteurs et les nombres complexes

- 1) Lire les affixes z_A , z_B et z_C des points A, B et C.
- 2) Déterminer l'affixe du vecteur \overrightarrow{AB} graphiquement puis à l'aide des affixes.
- 3) Déterminer l'affixe de I milieu de [AC] graphiquement puis à l'aide des affixes.
- 4) Déterminer de deux façons différentes l'affixe du point D tel que ABCD soit un parallélogramme.



Nombre complexe et vecteur

Soit A, B et C d'affixes respectives $z_A = -3 + 2i$, $z_B = 1 - 2i$, $z_C = -1 + 6i$.

On considère le point M tel que $3\overrightarrow{MB} - \overrightarrow{MA} = \overrightarrow{AC}$.

- 1) Déterminer l'affixe z_M du point M et en déduire ses coordonnées.
- 2) Faire une figure et placer les points A, B, C et M.
- 3) Soit D le symétrique de A par rapport à B. Déterminer l'affixe z_D du point D.
- 4) Les points M, D et C sont-ils alignés? Justifier.

Nombre complexe et milieu, centre de gravité, triangle

Soit A, B, C d'affixes respectives z_A , z_B et z_C .

- 1) Soit I : le milieu du segment [AB]. On note z_I l'affixe de I.
 - a) Rappeler la définition vectorielle de I.
 - b) En déduire z_I en fonction de z_A et z_B .
- 2) Soit G le centre de gravité du triangle A, B, C. On note z_G l'affixe de G.

On rappelle que G vérifie $\overrightarrow{GA} + \overrightarrow{GB} + \overrightarrow{GC} = \vec{0}$.

Déterminer z_G en fonction de z_A , z_B et z_C .
- 3) On donne $z_A = 3 + 2i$, $z_B = -2 + 5i$ et $z_C = -5 - 4i$.
 - a) Déterminer l'affixe de J, milieu de [BC].
 - b) Déterminer l'affixe de G, centre de gravité du triangle ABC.
 - c) Les points J, G et A sont-ils alignés? Justifier.
 - d) Cela était-il prévisible? Justifier.

Démonstration de cours - ROC

On rappelle que l'affixe du vecteur \overrightarrow{OM} est égale à l'affixe du point M.

Autrement dit $z_{\overrightarrow{OM}} = z_M$.

Soit A et B deux points d'affixes respectives z_A et z_B .

- 1) Décomposer le vecteur \overrightarrow{AB} en fonction des vecteurs \overrightarrow{OA} et \overrightarrow{OB} .
- 2) En déduire l'affixe du vecteur \overrightarrow{AB} en fonction de z_A et z_B .

D'après sujet de Bac

Le plan complexe est muni d'un repère orthonormé direct $(O; \vec{u}; \vec{v})$.

À tout point M d'affixe z , on associe le point M' d'affixe $z' = z^2 + 4z + 3$.

Déterminer l'ensemble E des points M d'affixe $z = x + iy$ où x et y sont réels, tels que le point M' soit sur l'axe des réels. Puis représenter l'ensemble E.

Condition pour qu'un complexe soit réel - imaginaire pur - Ensemble de points

Le plan complexe est muni d'un repère orthonormé direct $(O; \vec{u}; \vec{v})$.

Soit z un nombre complexe différent de i .

On note $z' = \frac{z+i}{z-i}$. On appelle X et Y respectivement la partie réelle et imaginaire de z' .

- 1) On pose $z = x + iy$ avec x et y réels. Déterminer X et Y en fonction de x et y .
 - 2) Déterminer l'ensemble \mathcal{E}_1 des points M d'affixe z tels que z' est réel.
 - 3) Déterminer l'ensemble \mathcal{E}_2 des points M d'affixe z tels que z' est imaginaire pur.
-

Le plan complexe est muni d'un repère orthonormé direct $(O; \vec{u}; \vec{v})$.

À tout point M d'affixe z différente de $3i$, on associe le point M' d'affixe $z' = \frac{z-2}{iz+3}$.

On appelle X et Y respectivement la partie réelle et imaginaire de z' .

- 1) On pose $z = x + iy$ avec x et y réels. Déterminer X et Y en fonction de x et y .
 - 2) Déterminer l'ensemble \mathcal{E}_1 des points M d'affixe z tels que z' soit réel.
 - 3) Déterminer l'ensemble \mathcal{E}_2 des points M d'affixe z tels que z' soit imaginaire pur.
-

Nombre complexe et alignement

On considère la suite de nombres complexes (z_n) définie par $z_0 = 100$ et pour tout entier naturel n , $z_{n+1} = \frac{i}{3}z_n$.

Le plan est muni d'un repère orthonormé direct $(O; \vec{u}; \vec{v})$.

Pour tout entier naturel n , on note M_n le point d'affixe z_n .

Démontrer que pour tout entier naturel n , les points O , M_n et M_{n+2} sont alignés.
