



Le programme de calcul

Problème — Fiche n°236



PCAL0236

Un programme de calcul à appliquer, un résultat à observer, et surtout une propriété à démontrer. Essayer sur deux ou trois nombres ne prouve rien : il faut appeler n le nombre choisi et mener le calcul avec la lettre.

Le programme de calcul

Voici un programme de calcul :

1. Choisis un nombre.
2. Ajoute le triple du nombre choisi.
3. Retranche 3.
4. Retranche le nombre choisi.

Réponds aux trois questions, dans l'ordre : la première se fait de tête, la dernière demande une démonstration.

1. Applique ce programme au nombre **9**, puis au nombre **18**.
2. Exprime le résultat en fonction du nombre choisi, appelé **n** .
3. Quel nombre faut-il choisir pour obtenir **18** ? Justifie par un calcul, pas par essais successifs.

Fais tes calculs au brouillon, puis rédige.



Correction

Le programme de calcul — Correction

1. On applique le programme pas à pas :

Étape	avec 9	avec 18
Nombre choisi	9	18
Ajoute le triple du nombre choisi	36	72
Retranche 3	33	69
Retranche le nombre choisi	24	51

2. et 3. Un tableau de nombres ne démontre rien : il faut refaire le calcul avec une lettre.

On appelle n le nombre choisi et on refait le programme avec la lettre :

Nombre choisi : n

Ajoute le triple du nombre choisi : $4n$

Retranche 3 : $4n - 3$

Retranche le nombre choisi : $3n - 3$

Le résultat vaut $3n - 3$, où n est le nombre choisi.

Pour la dernière question, on résout l'équation :

$$3n - 3 = 18$$

$$3n = 18 + 3 = 21$$

$$n = 21 \div 3 = 7$$

Il faut choisir 7. Vérification : le programme appliqué à 7 donne bien 18.

Pourquoi une équation plutôt que des essais. Chercher au hasard peut marcher, mais ne dit pas s'il existe d'autres solutions. L'équation, elle, donne la réponse **et** garantit qu'il n'y en a pas d'autre.

La règle du jeu. Un exemple peut **infirmer** une affirmation — il suffit d'un contre-exemple. Il ne peut jamais la **confirmer** : pour cela il faut un calcul qui vaut pour tous les nombres à la fois, et c'est précisément à quoi sert la lettre n .