



Le programme de calcul

Problème — Fiche n°320



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 15.
3. Ajoute le double du nombre choisi.
4. Ajoute 7.
5. Ajoute 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 **4**, puis au nombre **25**.
2. Exprime le résultat en fonction du nombre choisi, appelé **n** .
3. Quel nombre faut-il choisir pour obtenir **50** ? 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 4	avec 25
Nombre choisi	4	25
Ajoute 15	19	40
Ajoute le double du nombre choisi	27	90
Ajoute 7	34	97
Ajoute le nombre choisi	38	122

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 15 : **n + 15**

Ajoute le double du nombre choisi : **3n + 15**

Ajoute 7 : **3n + 22**

Ajoute le nombre choisi : **4n + 22**

Le résultat vaut $4n + 22$, où n est le nombre choisi.

Pour la dernière question, on résout l'équation :

$$4n + 22 = 50$$

$$4n = 50 - 22 = 28$$

$$n = 28 \div 4 = 7$$

Il faut choisir 7. Vérification : le programme appliqué à 7 donne bien 50.

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 .