E.F.S "2014" Outil de Programmation SCILAB		
Nom:	prénom	groupe:
Exercice 1 :	(05 points)	
	Répondre par vr	ai (V) ou faux (F)
1. Scilab est i	un langage de calcul :	
	a) formel	b) numérique
2. La base de	la programmation en Sci	lab sont les:
	a) fonctions	b) matrices
3. Par défaut	les résultats numériques	sont affichés avec 10 caractères. Si or
veut que p	lus de chiffres soient affic	hés on utilise la fonction
	a) format	b) length
4. Pour évalu	er le type d'une variable	on utilise la fonction :
	a) type	b) typeof
5. Pour dialo		utilise la fonction
	a) disp	b) input
6. Pour détern		matrice, on utilise la fonction :
	a) length	b) size
7. Pour défin	ir la matrice identité on l	atilise :
	a) eye	b) ones
8. Pour obter	nir le reste de la division	euclidienne on utilise
	a) rand	b) mod
9. Pour trace	r le graphe d'une fonction	à une variable on utilise
	a) plot	b) plot2d

# Exercice 2: (05 points)

- 1. Définir la matrice :  $A = \begin{pmatrix} 0 & m \\ l & 4 \\ \sqrt{\theta} & 0 \end{pmatrix}$  pour m = 10, l = 1.3 et  $\theta = \pi/3$
- 2. Définir un vecteur ligne v formé des éléments de la troisième ligne de A.
- 3. Éliminer la deuxième ligne de A.

## Exercice 3: (03 points)

- 1. Définir le polynôme P de variable x et dont les coefficients sont 1, -2, -3.
- 2. Déterminer les racines de P.

## Exercice 4: (04 points)

- 1. Montrer que le système linéaire  $\begin{cases} 2x + 3y = 7 \\ -x + 2y = -3 \end{cases}$  possède une seule solution.
- 2. Déterminer cette solution.

## Exercice 5: (03 points)

Calculer l'intégral  $I = \int_{-1}^{1} \cos(x) e^{x} dx$