

Activité 1 : Retour vers le futur :

Dans le film, la machine à voyager dans le temps doit atteindre la vitesse de 88 *miles/h*.

On possède une autre information : un compteur de voiture (ci-contre) sur lequel est représenté les deux mesures de vitesse.



1. Calculer en *km/h* la vitesse que doit atteindre la machine à voyager dans le temps.
2. Afin de réaliser une application de conversion pour un téléphone portable, on souhaite programmer une fonction qui à toute vitesse x en *miles/h* renvoie la vitesse correspondante en *km/h*.
 - a. Donner l'expression de cette fonction.
 - b. Quelle est sa nature ?
3. Quelle est l'expression de la fonction qui à toute vitesse x en *km/h* renvoie la vitesse correspondante en *miles/h*.
4. Calculatrice :
 - a. Tracer ces fonctions à l'aide la calculatrice.
 - b. Programmer un algorithme permettant de réaliser la première conversion.