

数 学

<監督者の指示があるまで開いてはいけない>

1. 試験開始後、まず解答用紙に自分の受験番号と氏名を正しく記入しなさい。
2. 試験開始後、速やかに問題冊子に落丁や乱丁がないか確認しなさい。
落丁や乱丁があった場合は、手を挙げなさい。
3. 解答用紙に印刷されていない問い合わせの番号は各自で記入しなさい。
4. 下書きは問題冊子の余白を利用しなさい。
5. 問題冊子は各科目の試験終了後、持ち帰ってもよい。
ただし、試験途中では持ち出してはいけない。

1. 次の にあてはまる適切な数値を解答欄に記入せよ。

(1) A, B の 2人が次のようなゲームを行う。

赤玉 2個, 白玉 1個が入っている袋から玉を 1個取り出し, 色を調べてからもとに戻す。取り出した玉の色により, 赤玉のときは A が 1点を得て, 白玉のときは B が 2点を得る。この試行を繰り返し, 先に 3点以上得た方を勝ちとしてゲームを終了する。

このとき, B が勝つ確率は である。また, ゲームが 3回目の試行により終了する確率は である。

(2) 四面体 ABCD において, $AB = 3$, $BC = \sqrt{13}$, $CA = 4$, $DA = DB = DC = 3$ とし, 頂点 D から $\triangle ABC$ に垂線 DH を下ろす。このとき, DH の長さは , 四面体 ABCD の体積は である。

2. a を正の実数の定数とし, xy 平面上の 2 曲線

$$C_1 : y = xe^{-x}, \quad C_2 : y = ae^{-x}$$

を考える。このとき, 次の問い合わせよ。ただし, e は自然対数の底である。

- (1) 関数 $y = xe^{-x}$ の増減, 極値, グラフの凹凸および変曲点を調べて, そのグラフの概形を xy 平面上に描け (xy 平面は解答用紙にある)。ただし, 必要ならば $\lim_{x \rightarrow \infty} xe^{-x} = 0$ を用いてよい。
- (2) $1 \leq x \leq 2$ の範囲で, C_1 , C_2 と 2 直線 $x = 1$, $x = 2$ で囲まれた部分の面積 $S(a)$ を a を用いて表せ。
- (3) a が $a > 0$ の範囲を動くとき, $S(a)$ が最小となる a の値を求めよ。

3. n を 2 以上の整数の定数とする。 xy 平面上に定点 $A(1, 0)$ がある。 y 軸上の点 P を通り x 軸に平行な直線上で, $AP + PQ \leq n$ をみたす点 Q を考える。 P が y 軸上を動くとき, Q の存在範囲を $D(n)$ とする。このとき, 次の問い合わせよ。問い合わせ (1) では にあてはまる適切な式を解答欄に記入せよ。

- (1) $D(n)$ は不等式 (才) をみたす点 (x, y) 全体である。また, $D(2)$ を xy 平面上に図示せよ (xy 平面は解答用紙にある)。
- (2) xy 平面上で x 座標と y 座標がともに整数である点を格子点と呼ぶ。 $D(n)$ に含まれる格子点の個数 $S(n)$ を n を用いて表せ。また, $\lim_{n \rightarrow \infty} \frac{S(n)}{(2n+1)^2}$ の値を求めよ。

4. Oを原点とするxyz空間に定点A(2, 1, 2)がある。点Pが条件「2つのベクトル \overrightarrow{OA} , \overrightarrow{OP} のなす角は $\frac{\pi}{3}$ かつ $|\overrightarrow{OA}| = |\overrightarrow{OP}|$ 」をみたしながら動くとき、次の問い合わせよ。問い合わせ(1)では にあてはまる適切な座標または数値を解答欄に記入せよ。

- (1) 点Pから直線OAに垂線PCを下ろすとき、Pの位置によらず点Cの座標は (力) である。また、Cを通り、直線OAに垂直な平面 α 上に、2点G(0, 0, s), H(1, 2, t)があるとき、s, tの値は $s = \boxed{(キ)}$, $t = \boxed{(ク)}$ である。
- (2) P(x, y, z)について、 $y - 2x$ のとり得る値の範囲を求めよ。

