## 第 1 問

3 辺の長さが a と b と c の直方体を,長さが b の 1 辺を回転軸として  $90^\circ$  回転させるとき,直方体が通過する点全体がつくる立体を V とする。

- (1) V の体積を a,b,c を用いて表せ。
- (2) a+b+c=1 のとき、V の体積のとりうる値の範囲を求めよ。

## 第 2 問

(1) すべての自然数 k に対して、次の不等式を示せ。

$$\frac{1}{2(k+1)} < \int_0^1 \frac{1-x}{k+x} dx < \frac{1}{2k}$$

(2) m>n であるようなすべての自然数 m と n に対して、次の不等式を示せ。

$$\frac{m-n}{2(m+1)(n+1)} < \log \frac{m}{n} - \sum_{k=n+1}^{m} \frac{1}{k} < \frac{m-n}{2mn}$$

# 第 3 問

2 つの箱 L と R, ボール 30 個, コイン投げで表と裏が等確率  $\frac{1}{2}$  で出るコイン 1 枚を用意する。x を 0 以上 30 以下の整数とする。L に x 個, R に 30-x 個のボールを入れ、次の操作(\*)を繰り返す。

(\*)箱 L に入っているボールの個数を z とする。コインを投げ,表が出れば箱 R から箱 L に,裏が出れば箱 L から箱 R に,K(z) 個のボールを移す。ただし,

 $0 \le z \le 15$  のとき  $K(z) = z, 16 \le z \le 30$  のとき K(z) = 30 - z とする。

m回の操作の後,箱 L のボールの個数が 30 である確率を  $P_m(x)$  とする。たとえば

$$P_1(15) = P_2(15) = \frac{1}{2}$$

となる。以下の問(1)、(2)、(3) に答えよ。

- (1)  $m \ge 2$  のとき, x に対してうまく y を選び,  $P_m(x)$  を  $P_{m-1}(y)$  で表せ。
- (2) n を自然数とするとき,  $P_{2n}(10)$  を求めよ。
- (3) n を自然数とするとき,  $P_{4n}(6)$  を求めよ。

### 第 4 問

原点 O とする座標平面上の曲線

$$C: y = \frac{1}{2}x + \sqrt{\frac{1}{4}x^2 + 2}$$

と、その上の相異なる 2 点  $P_1(x_1,y_1)$ 、 $P_2(x_2,y_2)$  を考える。

- (1)  $P_i$  (i=1,2) を通る x 軸に平行な直線と、直線 y=x との交点を、それ ぞれ  $H_i$  (i=1,2) とする。このとき  $\triangle OP_1H_1$  と  $\triangle OP_2H_2$  の面積は等 しいことを示せ。
- (2)  $x_1 < x_2$  とする。このとき C の  $x_1 \le x \le x_2$  の範囲にある部分と、線分  $P_1O$ ,  $P_2O$  とで囲まれる図形の面積を、 $y_1$ 、 $y_2$  を用いて表せ。

## 第 5 問

C を半径 1 の円周とし,A を C 上の 1 点とする。 3 点 P,Q,R が A を時刻 t=0 に出発し,C 上を各々一定の速さで,P,Q は反時計回りに,R は時計回りに,時刻  $t=2\pi$  まで動く。P,Q,R の速さは,それぞれ m,1,2 であるとする。(したがって,Q は C をちょうど一周する。)ただし,m は  $1 \le m \le 10$  をみたす整数である。 $\triangle PQR$  が PR を斜辺とする直角二等辺三角形となるような速さ m と時刻 t の組をすべて求めよ。

#### 第 6 問

四面体 OABC において、4 つの面はすべて合同であり、OA=3、 $OB=\sqrt{7}$ 、AB=2 であるとする。また、3 点 O、A、B を含む平面を L とする。

- (1) 点 C から平面 L におろした垂線の足を H とおく。 $\overrightarrow{OH}$  を  $\overrightarrow{OA}$  と  $\overrightarrow{OB}$  を用いて表せ。
- (2) 0 < t < 1 をみたす実数 t に対して、線分 OA、OB 各々を t: 1-t に 内分する点をそれぞれ  $P_t$ 、 $Q_t$  とおく。2 点  $P_t$ 、 $Q_t$  を通り、平面 L に 垂直な平面を M とするとき、平面 M による四面体 OABC の切り口の 面積 S(t) を求めよ。
- (3) t が 0 < t < 1 の範囲を動くとき、S(t) の最大値を求めよ。