## 基礎 徹底 演習 問題プリント

図形と方程式②

[37]

a を実数の定数とし、座標平面上に

$$\exists x^2 + y^2 + (2a - 6)x - (a + 2)y - 5a + 5 = 0 \cdots$$

$$(x+a-\boxed{\cancel{\cancel{D}}})^2 + \left(y-\frac{a+\boxed{\cancel{\cancel{Z}}}}{\boxed{\cancel{\cancel{D}}}}\right)^2 = \boxed{\cancel{\cancel{D}}}a^2 + \boxed{\cancel{\cancel{D}}}$$

と変形できるから、aの値が変化するとき、円①の中心Pの軌跡は

である。

円 $\mathbb{I}$ の半径が最小となるのは a=  $\boxed{ extbf{t}}$  のときであり、そのときの円の半径は $\sqrt{ extbf{y}}$  で

ある。また、 $\triangle ABP$  が鋭角三角形になるような a の値の範囲は

$$a < \boxed{9}$$
 ,  $\boxed{9} < a$ 

である。

ア	1	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ	タ	チ	ツ

## 年 組 番 名前

[38]

座標平面上に放物線  $C: y = x^2 - 5x + 5$  と直線 l: y = kx - 2k - 2 がある。ただし、k は実数の定数である。

である。

(2) 放物線 C と直線 l が異なる 2 点で交わるとき,交点を P, Q とする。線分 PQ の中点 M の x 座標を k を用いて表すと

であり、中点 M の軌跡は

放物線  $y = \begin{bmatrix} f & x^2 - \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} \end{bmatrix} x + \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & x \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y & z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} g & y \\ y \\ z \end{bmatrix}$ 

ア	1	ウ	I	オ	カ	丰	ク	ケ	П	サ	シ	ス