

1. 已知矩阵 $A = \begin{bmatrix} 1 & -1 \\ a & 1 \end{bmatrix}$, 其中 $a \in \mathbf{R}$, 若点 $P(1, 1)$ 在矩阵 A 的变换下得到点 $P'(0, -3)$.

(1) 求实数 a 的值;

(2) 求矩阵 A 的特征值及特征向量.

2. 已知直线 l 的极坐标方程为 $\theta = \frac{\pi}{4}$ ($\rho \in \mathbf{R}$), 它与曲线 $C: \begin{cases} x = 1 + 2\cos \alpha, \\ y = 2 + 2\sin \alpha \end{cases}$ (α 为参数) 相交于 A, B 两点, 求 AB 的长.

3. 某车间在两天内,每天生产 10 件某产品,其中第一天、第二天分别生产出 1 件、2 件次品.而质检部门每天要从生产的 10 件产品中随意抽取 4 件进行检查,若发现有次品,则当天的产品不能通过.

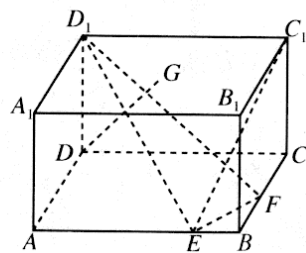
(1)求第一天产品通过检查的概率;

(2)若厂内对车间生产的产品采用记分制:两天全不通过检查得 0 分;通过 1 天、2 天分别得 1 分、2 分.求该车间这两天的所得分 ξ 的数学期望.

4. 如图,在长方体 $ABCD-A_1B_1C_1D_1$ 中,已知 $AB=4, AD=3, AA_1=2, E, F$ 分别是棱 AB, BC 上的点,且 $EB=FB=1$.

(1)求异面直线 EC_1 与 FD_1 所成角的余弦值;

(2)试在平面 $A_1B_1C_1D_1$ 上确定一点 G ,使 $DG \perp$ 平面 D_1EF .



1. 已知变换 T_1 : 关于 x 轴的反射变换, 变换 T_2 : 绕原点逆时针旋转 90° .

(1) 分别求两次变换所对应的矩阵 M_1, M_2 ;

(2) 求点 $C(2, 1)$ 在两次连续的变换 T_1, T_2 作用下所得到的点的坐标.

2. 在平面直角坐标系 xOy 中, 椭圆 $\frac{x^2}{16} + \frac{y^2}{4} = 1$ 的右顶点为 A , 上顶点为 B , P 是在第一象限内椭圆上的一个动点, 求 $\triangle PAB$ 的面积 S 的最大值.

3. 某电视台综艺频道组织闯关游戏, 游戏规定前两关至少过一关才有资格闯第三关, 闯关者闯第一关成功得 3 分, 闯第二关成功得 3 分, 闯第三关成功得 4 分. 现有一位参加游戏者单独闯第一关、第二关、第三关成功的概率分别为 $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, 记该参加者闯三关所得总分为 ξ .

(1) 求该参加者有资格闯第三关的概率;

(2) 求 ξ 的概率分布和数学期望.

4. 试比较 n^{n+1} 与 $(n+1)^n$ ($n \in \mathbf{N}^*$) 的大小, 并证明你的结论.

班级_____ 姓名_____ 日期_____ 得分_____

1. 设 $M = \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 2 \end{bmatrix}$, $N = \begin{bmatrix} \frac{1}{2} & 0 \\ 0 & 1 \end{bmatrix}$, 试求曲线 $y = \sin x$ 在矩阵 MN 变换下的曲线方程.

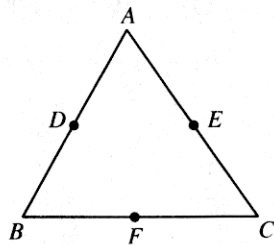
2. 已知极坐标系的极点与直角坐标系的原点重合, 极轴与 x 轴的正半轴重合. 若直线 l 的极坐标方程为 $\rho \sin\left(\theta - \frac{\pi}{4}\right) = 3\sqrt{2}$.

(1) 把直线 l 的极坐标方程化为直角坐标方程;

(2) 已知 P 为椭圆 $C: \frac{x^2}{16} + \frac{y^2}{9} = 1$ 上一点, 求点 P 到直线 l 的距离的最大值.

3. 已知正三棱柱 $ABC - A_1B_1C_1$ 的各条棱长都相等, P 为 A_1B 上的点, $\overrightarrow{A_1P} = \lambda \overrightarrow{A_1B}$, 且 $PC \perp AB$.
- (1) 求 λ 的值;
- (2) 求异面直线 PC 与 AC_1 所成角的余弦值.

4. 如图, 已知面积为 1 的正三角形 ABC 三边的中点分别为 D, E, F , 从 A, B, C, D, E, F 六个点中任取三个不同的点, 所构成的三角形的面积为 X (三点共线时, 规定 $X=0$).
- (1) 求 $P\left(X \geq \frac{1}{2}\right)$;
- (2) 求随机变量 X 的数学期望 $E(X)$.



1. 变换 T 是将平面上每个点 $M(x, y)$ 的横坐标乘 2, 纵坐标乘 4, 变到点 $M'(2x, 4y)$.

(1) 求变换 T 的矩阵;

(2) 圆 $C: x^2 + y^2 = 1$ 在变换 T 的作用下变成了什么图形?

2. 在极坐标系中, 圆 C 的极坐标方程为 $\rho = \sqrt{2} \cos\left(\theta + \frac{\pi}{4}\right)$, 以极点为原点, 极轴为 x 轴的正半

轴建立平面直角坐标系, 直线 l 的参数方程为
$$\begin{cases} x = 1 + \frac{4}{5}t, \\ y = -1 - \frac{3}{5}t \end{cases} \quad (t \text{ 为参数}),$$
 求直线 l 被圆 C 所

截得的弦长.

3. 已知等式 $(x^2+2x+2)^5 = a_0 + a_1(x+1) + a_2(x+1)^2 + \cdots + a_9(x+1)^9 + a_{10}(x+1)^{10}$, 其中 $a_i (i=0,1,2,\dots,10)$ 为实常数. 求:

(1) $\sum_{n=1}^{10} a_n$ 的值;

(2) $\sum_{n=1}^{10} na_n$ 的值.

4. 一个暗箱中有形状和大小完全相同的 3 个白球与 2 个黑球, 每次从中取出一个球, 取到白球得 2 分, 取到黑球得 3 分. 甲从暗箱中有放回地依次取出 3 个球.

(1) 写出甲总得分 ξ 的分布列;

(2) 求甲总得分 ξ 的期望 $E(\xi)$.

1. 求使等式 $\begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 3 & 4 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 2 \end{bmatrix} \mathbf{M} \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -1 \end{bmatrix}$ 成立的矩阵 \mathbf{M} .

2. 在极坐标系中, 直线 l 的极坐标方程为 $\theta = \frac{\pi}{3}$ ($\rho \in \mathbf{R}$), 以极点为原点, 极轴为 x 轴的正半轴建立平面直角坐标系, 曲线 C 的参数方程为 $\begin{cases} x = 2\cos \alpha, \\ y = 1 + \cos 2\alpha \end{cases}$ (α 为参数), 求直线 l 与曲线 C 的交点 P 的直角坐标.

3. 从集合 $M = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ 中任取三个元素构成子集 $\{a, b, c\}$.

(1) 求 a, b, c 中任意两数之差的绝对值均不小于 2 的概率;

(2) 记 a, b, c 三个数中相邻自然数的组数为 ξ (如集合 $\{3, 4, 5\}$ 中 3 和 4 相邻, 4 和 5 相邻, $\xi = 2$), 求随机变量 ξ 的概率分布及其数学期望 $E(\xi)$.

4. 已知数列 $\{a_n\}$ 的前 n 项和为 S_n , 通项公式为 $a_n = \frac{1}{n}$, $f(n) = \begin{cases} S_{2n}, & n=1, \\ S_{2n} - S_{n-1}, & n \geq 2. \end{cases}$

(1) 计算 $f(1), f(2), f(3)$ 的值;

(2) 比较 $f(n)$ 与 1 的大小, 并用数学归纳法证明你的结论.