

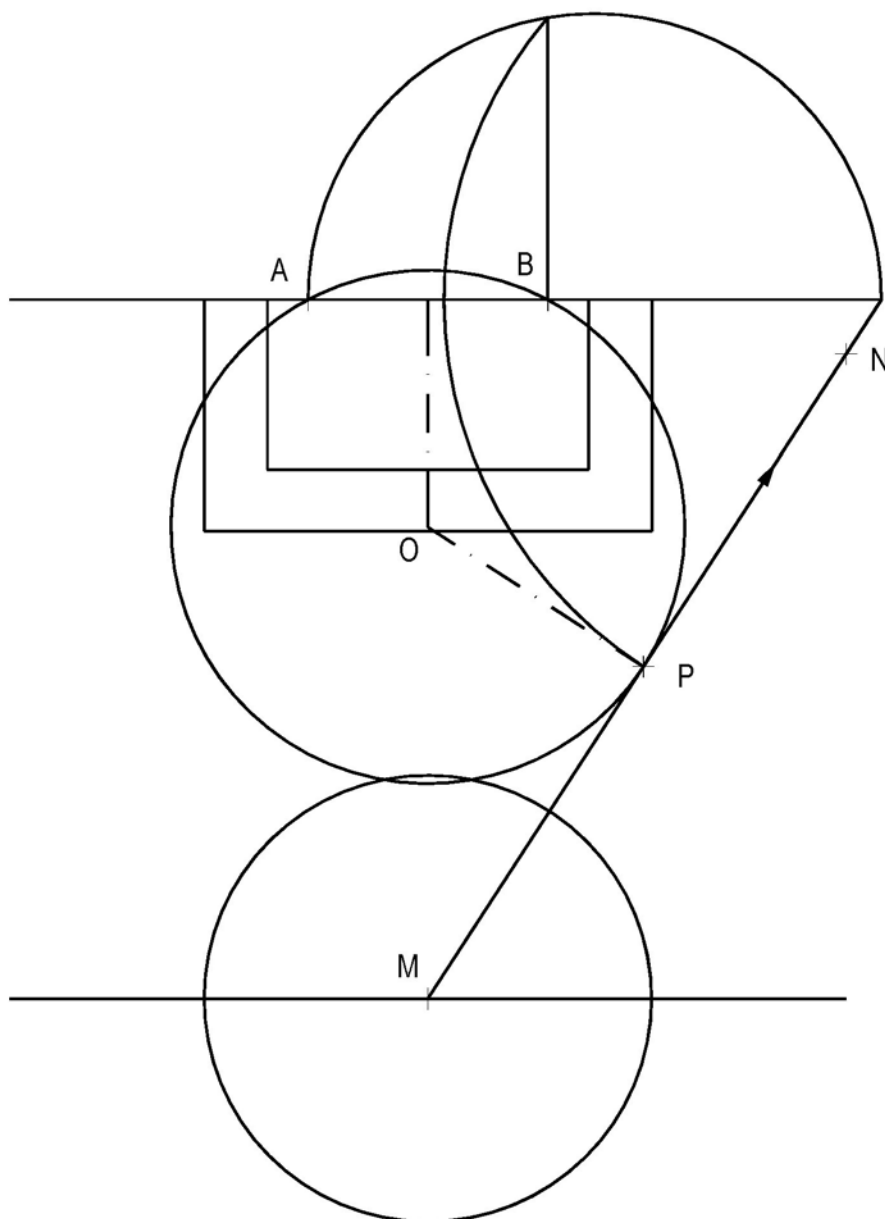
OPCIÓN B

PARTE I: GEOMETRÍA MÉTRICA

Calificación máxima: 2.5 puntos

Un jugador recorre un camino rectilíneo **MN**, y quiere elegir el punto **P** idóneo para disparar a la portería **AB** bajo el mayor ángulo posible. Como es un buen estudiante de geometría, conoce el concepto de arco capaz, y sabe que el punto que busca es el de tangencia de una circunferencia que pasa por los puntos **A** y **B** y es tangente a **MN** en **P**.

Se pide determinar el punto **P** común entre circunferencia y recta, dejando indicadas las construcciones necesarias para su obtención. Representar también la circunferencia que pasa por **A**, **B** y **P**

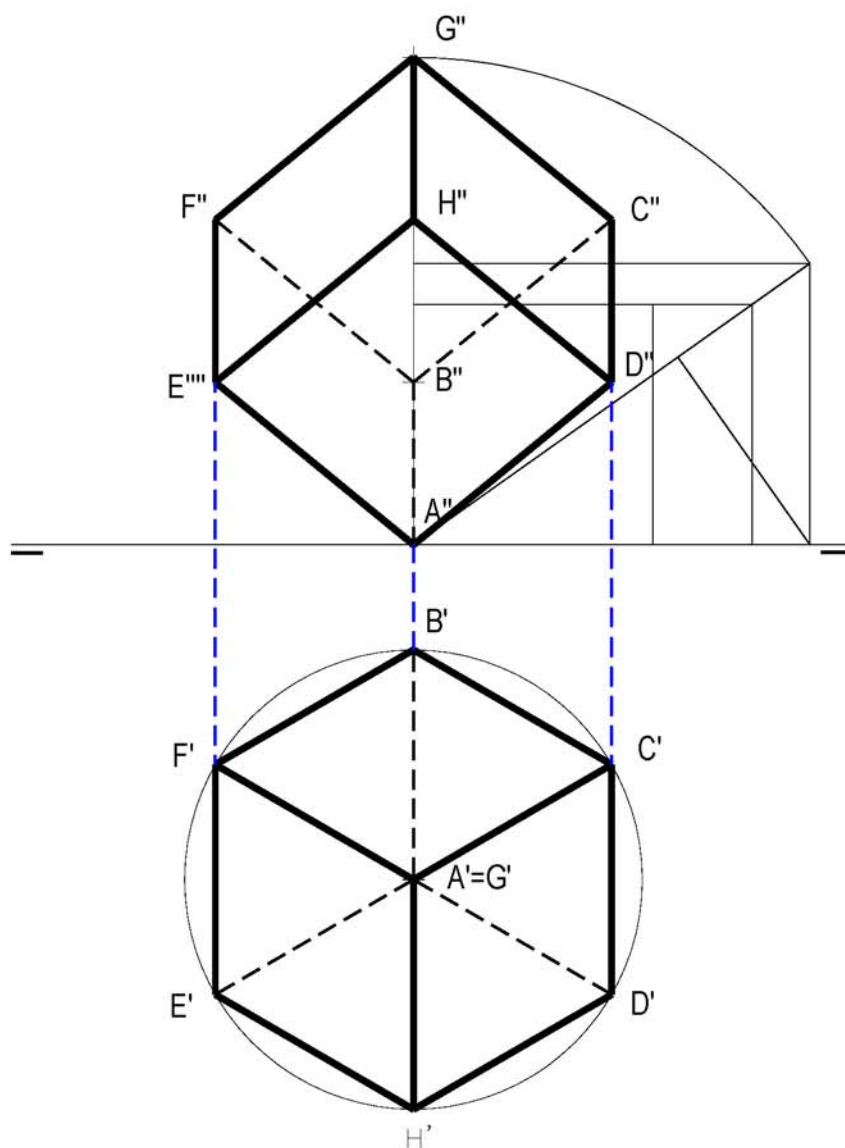


OPCIÓN B

PARTE II : SISTEMA DIÉDRICO

Calificación máxima: 2.5 puntos

Determinar las proyecciones de un cubo con la diagonal **AG** vertical, sabiendo que la arista **AB** es de perfil, y el vértice **B** tiene el menor alejamiento posible.



OPCIÓN B

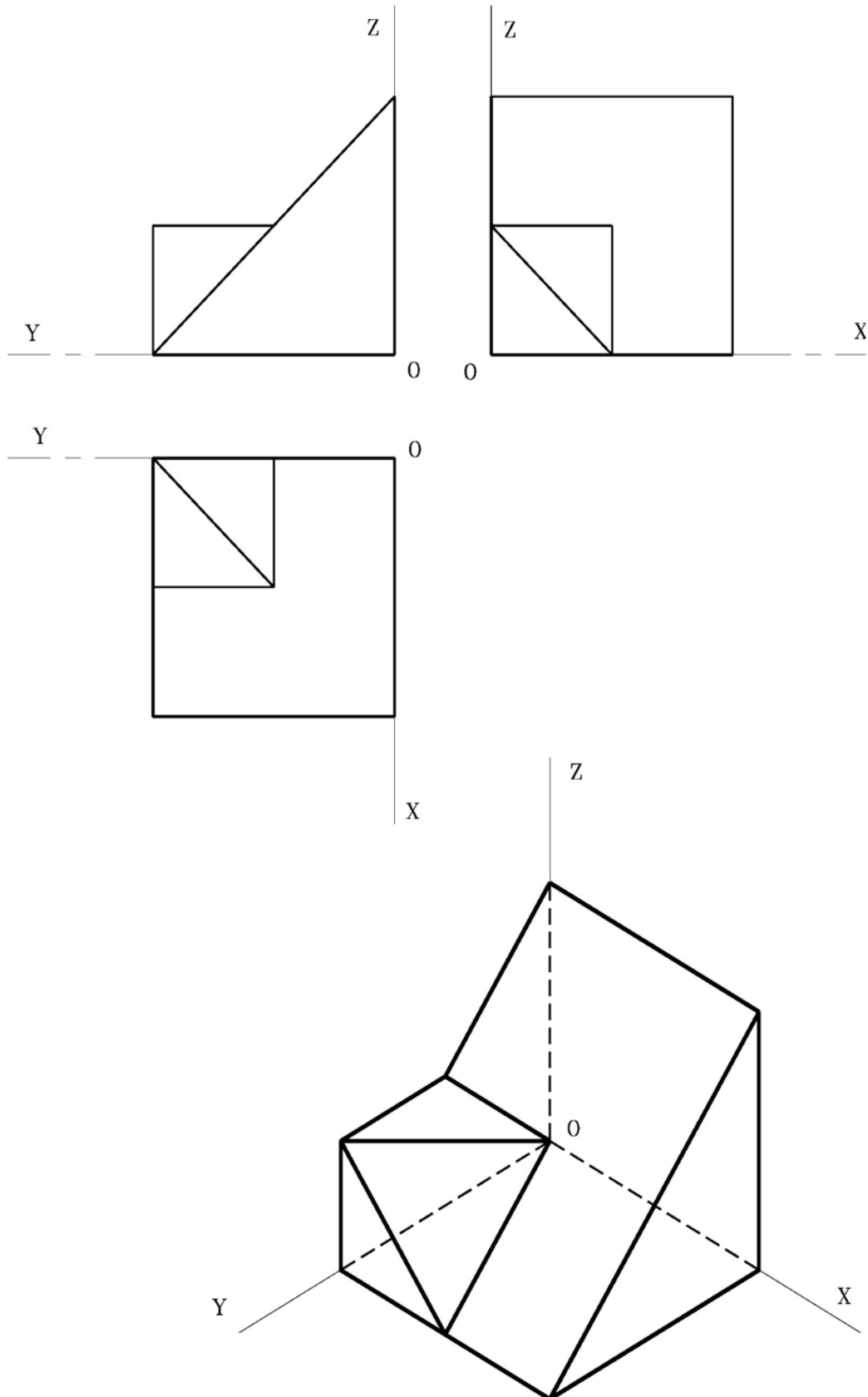
PARTE III: REPRESENTACIÓN DE PERSPECTIVAS

Calificación Máxima: 2,5 puntos

Ajustándose a los ejes del Sistema que se facilitan representar, a escala 1/1, el Dibujo Isométrico (sin coeficiente de reducción) de la pieza dada por sus proyecciones.

Tomar las medidas de las vistas. No dibujar líneas ocultas.

Colocar la Perspectiva según la orientación de los ejes que se indican.



OPCIÓN B

PARTE IV: NORMALIZACIÓN Y TÉCNICAS GRÁFICAS

Calificación máxima: 2.5 puntos

Representése a escala 1:5. las vistas necesarias de la forma geomérica failitada en el croquis perspectivo y acótese según normalización-

Nota:

Adviértanse los planos de simetría ortogonales frontal y de perfil que presenta la composición geométrica.

