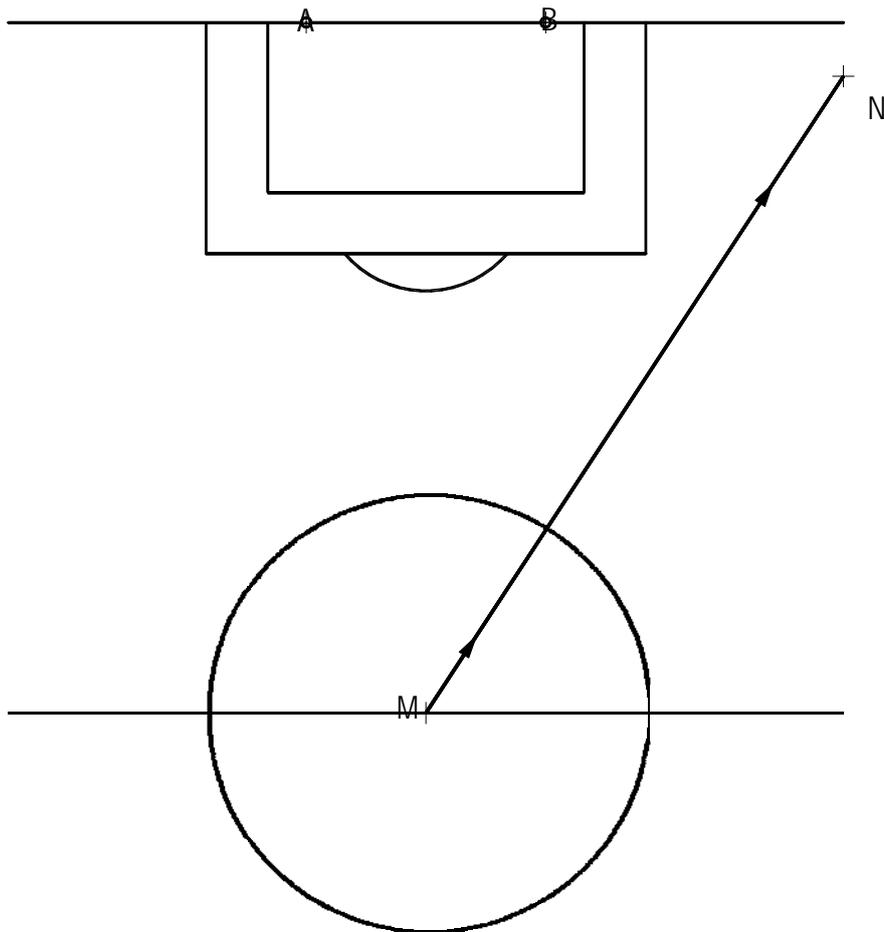


## OPCIÓN B

### 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 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**

