

[T1-1]

[문제 1] 반드시 해당문제와 일치해야 함.

<p>(1) 두번째 조건에 의해 <math>2W+M \leq 22</math></p>	[문제 1-A]	<p>(1) 참가자가 첫 게임 후 가지고 있는 구슬의 수 <math>X_0(1)</math> [문제 1-B]</p>
<p>세번째 조건에 의해 <math>W \geq 1</math></p>		<p>는 <math>\frac{1}{2}</math> 확률로 <math>-1</math>, <math>\frac{2}{3}</math>의 확률로 <math>-1</math>이므로 항상 <math>X_0(1) &lt; 0</math>이다.</p>
<p>네번째 조건에 의해 <math>M \geq 1</math></p>		<p>또한 참가자가 <math>n</math>번째 게임 후 가지고 있는 구슬의 수 <math>X_0(n+1)</math>은</p>
<p>다섯 번째 조건에 의해 <math> M-W  \leq 5</math></p>		<p><math>\frac{1}{2}</math> 확률로 <math>X_0(n)-1</math>, <math>\frac{2}{3}</math> 확률로 <math>X_0(n)-1</math>이고,</p>
<p>이를 좌평면에 나타내면 오른쪽 그림의 빗금친 부분과 같다.</p>		<p>이에 따라 <math>X_0(n+1) &lt; X_0(n)</math>은 항상 성립한다. 따라서 <math>1 \leq n \leq 100</math>을 만족하는 모든 <math>n</math>에 대해 <math>X_0(n) &lt; 0</math>이 항상 성립하므로 게임 D는 '반드시 지는 게임'이다.</p>
<p>또한 오른쪽 그림의 두 점 P, Q에서 각각 M, W가 최댓값을 가지므로</p>		<p>또 <math>X_0(2)</math>는 <math>\frac{1}{2}</math> 확률로 <math>X_0(1)-1</math>, <math>\frac{2}{3}</math> 확률로 <math>X_0(1)-1</math>이고 <math>X_0(1)</math>은 <math>\frac{1}{2}</math> 확률로 <math>-1</math>, <math>\frac{2}{3}</math> 확률로 <math>-1</math>이다. 각각의 게임은 서로 독립이므로</p>
<p>W의 최댓값 : 9</p>		<p><math>X_0(2)</math>는 <math>\frac{1}{9}</math> 확률로 <math>-2</math>, <math>\frac{4}{9}</math> 확률로 <math>-1</math>, <math>\frac{4}{9}</math> 확률로 <math>-1</math>이다.</p>
<p>M의 최댓값 : <math>\frac{32}{3}</math></p>		<p>따라서 <math>X_0(2)</math>의 기대값 <math>E(X_0(2)) = -10</math>.</p>
<p>(2) <math>a=1, b=2</math>이므로 <math>T = 1 + 2 \log_2 \left( \frac{2D}{W} \right)</math></p>		<p>(2) 첫 게임 시작 전 보유한 구슬의 갯수가 짝수일 때,</p>
<p>여섯 번째 조건에 의해 <math>2D = \sqrt{2(W+M)}</math>이므로</p>		<p><math>1 \leq m \leq 50</math>인 자연수 <math>m</math>에 대하여</p>
<p><math>T = 1 + 2 \log_2 \left\{ \frac{\sqrt{2(W+M)}}{W} \right\}</math>이다. <math>y = 1 + 2 \log_2 x</math>는 <math>y</math>의 <math>x</math>에 대한 증가함수,</p>		<p><math>n = 2m-1</math>일 때 <math>X_E(n) = -2(2m-1) - 1 = -4m + 1 = -n - 10</math> <math>n = 2m</math>일 때 <math>X_E(n) = -2m = -n</math>.</p>
<p>따라서 <math>T</math>는 <math>\frac{\sqrt{W+M}}{W}</math>이 최솟값일 때 최솟값을 갖는다.</p>		<p>첫 게임 시작 전 보유한 구슬의 갯수가 홀수일 때,</p>
<p><math>\frac{\sqrt{W+M}}{W} = \sqrt{1 + \frac{M}{W}}</math>이므로 <math>\frac{M}{W}</math>의 값이 최솟값인 점을 구한다.</p>		<p><math>1 \leq m \leq 50</math>인 자연수 <math>m</math>에 대하여 <math>n = 2m-1</math>일 때 <math>X_E(n) = -2(m-1) + 9 = -2m + 11 = -n + 10</math> <math>n = 2m</math>일 때 <math>X_E(n) = -2m = -n</math>.</p>
<p><math>\frac{M}{W} = k</math>일 때, <math>M = kW</math>이므로 위 문항(1)의 그래프에서 <math>k</math>가 최소가 되는 그래프의 점 <math>R(6, 1)</math> 점이다.</p>		<p>첫 시작시 구슬의 갯수가 짝수이거나, 첫 시작시 구슬의 갯수가 홀수이면서 게임의 관수가 짝수 관일 경우에는 무조건 <math>X_E(n) &lt; 0</math>이다.</p>
<p>따라서 <math>W=6, M=1</math></p>		<p>첫 시작시 구슬의 갯수가 홀수이면서 게임의 관수가 홀수일 때,</p>
		<p><math>X_E(n) = -n + 10</math>이므로 <math>n &gt; 10</math>일 때 항상 <math>X_E(n) &lt; 0</math>이 성립한다.</p>
		<p>따라서 최소의 <math>N</math>은 11이다.</p>
		<p>(3) 첫 게임 시작 전 보유한 구슬의 갯수가 짝수일 때,</p>
		<p>게임 D를 실행한 후 보유한 구슬의 갯수는 무조건 홀수가 된다.</p>
		<p>이 때 게임 E를 실행할 경우 구슬 9개를 얻게 되어</p>
		<p><math>X_F(1) &gt; 0</math>이면서 보유한 구슬의 수가 짝수가 되며, 이 경우</p>
		<p><math>X_F(m+1) &gt; X_F(m)</math>이 성립하여 모든 자연수 <math>m</math>에 대해 <math>X_F(m) &gt; 0</math>이 성립하므로, 게임 F는 '반드시 지는 게임'이 아니다.</p>

<해설은 다음 장에>

**문제 1-A**

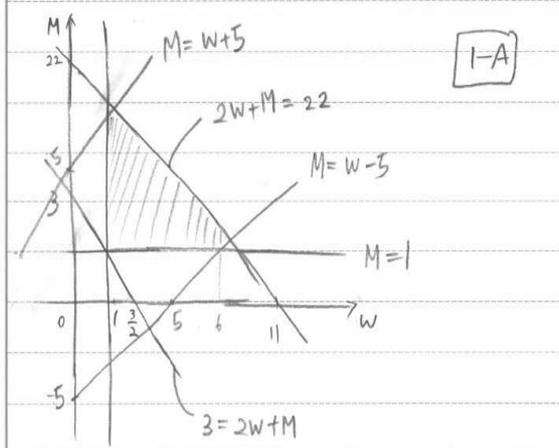
주어진 제시문과 출제의도를 정확히 이해하고 풀이한 모범적인 답안임. 풀이 과정에 사용될 조건들을 정확히 선별하여 적용하였고, 그래프를 활용한 최적화 문제 해결의 과정을 논리적으로 잘 기술하였음.

**문제 1-B**

확률변수  $X(n)$ 의 의미를 잘 이해하여,  $X(n)$ 의 값을 확률에 따라 정확하게 서술하였다. 특히, (1)에서 사건의 독립성을 이용하여 확률변수의 값을 확률에 따라 정확하게 구하였으며, (2), (3) 답안에서  $X(n)$ 의 값을 결정하는 조건, 게임 시작 전 구슬의 홀수, 짝수 여부에 따라 주어진 확률변수의 값을 정확히 계산하였음. 다만, (2)번에서 게임 시작 전 구슬의 개수가 홀수인 경우에 대한 분석이 약간 미흡하여  $n = 2m$ ,  $n = 2m - 1$ 인 경우에 대해 분석하는 과정에서 자신이 도출한 식에 대한 이해가 약간 부족하여  $N = 10$ 이라는 결론을 내리지 못한 점이 아쉬운 답안임. 확률변수가 양수가 되는 짝수  $n$ , 홀수  $n$ 을 각각 생각하였다면 옳은 답을 낼 수 있었을 것으로 사료됨.

[T1-2]

[문제 1] 반드시 해당문제와 일치해야 함.

<p>(1) 조건에서 <math> M-W  \leq 5</math>, <math>1 \leq M</math>, <math>1 \leq W</math>, <math>3 \leq 2W+M \leq 22</math> 의 색칠할 수 있기 때문에 이 색칠 좌표평면에 나타내어 <math>W</math>의 최댓값을 구하면,</p>  <p style="text-align: center;"><math>W=1</math></p>	<p style="text-align: center;"><b>1-B</b></p> <p>(1) 게임 <math>M</math>을 주사위를 굴려서 어떤 숫자가 나온 구슬을 잃어버리게 된다. 따라서 참가자는 게임을 할수록 처음 같은 개수보다 적어져서 <math>N \leq n \leq 100</math>인 모든 시행횟수 <math>n</math>에 대하여 어떤 경우에도 <math>X_B(n) &lt; 0</math>인 <math>N</math>이 존재하기 때문에 게임 <math>M</math>을 반드시 지는 게임이다.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td><math>X_D</math></td> <td>-2</td> <td>-8</td> <td>-14</td> </tr> <tr> <td><math>P_D</math></td> <td><math>\frac{1}{9}</math></td> <td><math>\frac{4}{9}</math></td> <td><math>\frac{4}{9}</math></td> </tr> </table> $E(X_D(2)) = -2 \times \frac{1}{9} - 8 \times \frac{4}{9} - 14 \times \frac{4}{9}$ $= -10$	$X_D$	-2	-8	-14	$P_D$	$\frac{1}{9}$	$\frac{4}{9}$	$\frac{4}{9}$													
$X_D$	-2	-8	-14																			
$P_D$	$\frac{1}{9}$	$\frac{4}{9}$	$\frac{4}{9}$																			
<p><math>W</math>의 최댓값은 <math>M=W-5</math>나 <math>2W+M=22</math>가 만나는 정이므로 <math>3W=20</math>, <math>W=9</math>가 <math>W</math>의 최댓값이다.</p>	<p>(2)</p> <p>첫 번째 시작전 소지한 구슬의 개수가 홀수인 경우.</p>																					
<p><math>M</math>의 최댓값은 <math>M=W+5</math>나 <math>2W+M=22</math>가 만나는 정이므로 <math>2(M-5)+M=22</math>, <math>3M=32</math>  <math>M=\frac{32}{3}</math>일때, <math>M</math>은 최댓값을 갖는다.</p>	$X_E(n) \begin{cases} -n+10 & (n \text{이 홀수}) \\ -n & (n \text{이 짝수}) \end{cases} \text{ 이고}$ <p>반드시 지는 게임이 되는 <math>N</math>의 최솟값은 <math>-n+10 &lt; 0</math>이 되는 11이다.</p>																					
<p>(2) <math>a=1</math>, <math>b=2</math> 라면, <math>T = 1 + 2 \log_2 \left( \frac{20}{W} \right)</math> 이므로 <math>T</math>가 최가 되기 위해서는 <math>\frac{20}{W}</math>가 최가 되어야 한다.</p>	<p>첫 번째 시작전 소지한 구슬의 개수가 짝수인 경우.</p>																					
<p>조건에서 <math>\sqrt{2}(W+M) = 20</math> 였으므로 <math>\frac{20}{W} = \sqrt{2} + \sqrt{2} \frac{M}{W}</math>가 됨으로 <math>\frac{M}{W}</math>가 최소가 되어야 한다.</p>	$X_E(n) \begin{cases} -n-10 & (n \text{이 홀수}) \\ -n & (n \text{이 짝수}) \end{cases} \text{ 이고}$ <p>이때는, 언제나 <math>X_E(n) &lt; 0</math> 이므로 게임 <math>E</math>가 반드시 지는 게임이 되는 <math>N</math>의 최솟값은 11이다.</p>																					
<p><math>\frac{M}{W} = k</math> 라고 하면 <math>M = kW</math> 이고 이때, <math>k</math>의 최솟값을 위 영역에서 구하면 <math>M=W-5</math>나 <math>M=1</math>이 만나는 <math>(6, 1)</math>를 <math>M=kW</math>가 지날 때이므로 <math>k</math>는 <math>W=6</math>, <math>M=1</math>일때 최솟값을 갖는다.</p>	<p>(3)</p> <p>첫 번째 게임 시작전 소지한 구슬의 개수가 짝수인 경우.</p>																					
<p>따라서, <math>a=1</math>, <math>b=2</math>라 가정한다면 <math>T</math>를 최소로 하도록 <math>W=6</math>, <math>M=1</math>이다.</p>	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td><math>n</math> 처음</td> <td><math>n=1</math></td> <td>게임 <math>E</math>를</td> </tr> <tr> <td></td> <td>8</td> <td>2 시행할 때마다 구슬의 개수가</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>홀수이기 때문에 9개의 구슬을</td> </tr> <tr> <td><math>X_F</math></td> <td>2</td> <td>얻어서 게임 <math>D</math>에서 잃었던 구슬의</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>개수를 회복하기 때문에 게임 <math>F</math>는</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td><math>X_F(n) &gt; 0</math>이 되어서 반드시 지는</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>게임이 될 수 없다.</td> </tr> </table>	$n$ 처음	$n=1$	게임 $E$ 를		8	2 시행할 때마다 구슬의 개수가			홀수이기 때문에 9개의 구슬을	$X_F$	2	얻어서 게임 $D$ 에서 잃었던 구슬의			개수를 회복하기 때문에 게임 $F$ 는			$X_F(n) > 0$ 이 되어서 반드시 지는			게임이 될 수 없다.
$n$ 처음	$n=1$	게임 $E$ 를																				
	8	2 시행할 때마다 구슬의 개수가																				
		홀수이기 때문에 9개의 구슬을																				
$X_F$	2	얻어서 게임 $D$ 에서 잃었던 구슬의																				
		개수를 회복하기 때문에 게임 $F$ 는																				
		$X_F(n) > 0$ 이 되어서 반드시 지는																				
		게임이 될 수 없다.																				

<해설은 다음 장에>

**문제 1-A**

주어진 제시문과 출제의도를 충분히 이해하고 논리적으로 잘 풀이한 답안임. 풀이 과정에서 무시되어도 될 부등식 ( $2W + M \geq 3$ )을 하나 추가로 사용하였으나 정답을 찾는 과정에는 무리가 없었음. 또한 그래프를 활용한 최적화 문제 해결 과정을 논리적으로 잘 설명하였음.

**문제 1-B**

확률변수  $X(n)$ 의 의미를 잘 이해하여,  $X(n)$ 의 값을 확률에 따라 정확하게 서술하였다. 특히 (1)에서 혼동하기 쉬운 확률변수의 값을 확률에 따라 정확하게 기술하여 기댓값을 구하였으며, (2), (3) 답안에서  $X(n)$ 의 값을 결정하는 조건, 게임 시작 전 구슬의 홀수, 짝수 여부에 따라 주어진 확률변수의 값을 정확히 계산하였음. 다만, (2)번에서 게임 시작 전 구슬의 개수가 홀수인 경우에 대한 분석이 약간 미흡하여  $n = 2m$ ,  $n = 2m - 1$ 인 경우에 대해 분석하는 과정에서 자신이 도출한 식에 대한 이해가 약간 부족하여  $N = 10$ 이라는 결론을 내리지 못한 점이 아쉬운 답안임. 확률변수가 양수가 되는 짝수  $n$ , 홀수  $n$ 을 각각 생각하였다면 옳은 답을 낼 수 있었을 것으로 사료됨.

[T2-1]

【문제 2】 반드시 해당문제와 일치해야 함.

<p>2-A-(1) <math>F_2</math> 세대는 <math>GgNn</math>, <math>ggnn</math> 을 갖는 부모로부터 나온다.</p>	<p>2-B-(1) <math>L_1</math> 의 길이를 구해야 한다. <math>L_1</math> 에서 진동수가 220Hz이다.</p>
<p>문제를 제시된대로 나온 표현형을 유전자형으로 나타내보면,</p>	<p>파동의 속력은 <math>330m/s</math> 이다.</p>
<p><math>G-N-</math>, <math>G-nn</math>, <math>ggN-</math>, <math>ggnn</math> 이 발견되었다</p>	<p><math>v = f \cdot \lambda</math> 의 식에 의해 <math>\lambda = 1.5m</math> 가 나오는데,</p>
<p>(- 칸에는 위상, 현상 형질 둘다 가능하다) 물색깔과 날개모양의</p>	<p><math>L_1</math> 은 변위 파장에 해당하는 길이 이므로 <u><math>0.75m</math> 이다</u></p>
<p>연관 여부를 알아보기 위해, 연관이 되었다고 가정 한 뒤, <math>F_2</math> 세대를</p>	<p>2-B-(2) 한쪽 타보논은 440Hz의 A의 길이는 <math>0.375m</math> 이다</p>
<p>만들면 <math>F_2</math> 의 유전자형이 나오는 걸리를 관찰 해보아야 한다.</p>	<p><math>0.15m</math> 부터 <math>0.375m</math> 까지 12번의 일정한 비율로 길이가</p>
<p>첫 번째로 <math>G</math> 와 <math>N</math>, <math>g</math> 와 <math>n</math> 이 연관되었다고 가정.</p>	<p>증이 된다.</p>
<p><math>GgNn</math> 에서 <math>Gn</math>, <math>gN</math> 을 갖는 생식세포, <math>ggnn</math> 에서 <math>gn</math> 을 갖는</p>	<p><math>L_2 = L_1 \left(\frac{1}{2}\right)^{\frac{n-1}{2}}</math> 로 나타내고, <math>L_n</math> 에 대한 식은</p>
<p>생식세포가 만들어진다. 따라서 <math>F_2</math> 에서 <math>GgNn</math>, <math>ggnn</math> 만 나온다</p>	<p>나태하면</p>
<p>이 경우 검은색을 정상 날개, 회색을 흔적 날개 인 나오기 때문에</p>	<p><math>L_n = L_1 \left(\frac{1}{2}\right)^{\frac{n-1}{2}}</math> 이다. 따라서 <math>\frac{L_n}{L_1} = \left(\frac{1}{2}\right)^{\frac{n-1}{2}}</math> 이다.</p>
<p><math>G</math> 와 <math>N</math>, <math>g</math> 와 <math>n</math> 이 연관이 아니다.</p>	<p>2-B-(3) 낮은 A음의 진동수는 220 Hz 이다. C음에 해당하는</p>
<p>두 번째로 <math>G</math> 와 <math>n</math>, <math>g</math> 와 <math>N</math> 이 연관되었다고 가정 하면</p>	<p>4번째 줄이 강력이 줄어 진동수가 줄어 220Hz가 된다면</p>
<p><math>ggNn</math> 을 갖는 개체가 있을 수 없기 때문에 두 번째 가정도 틀리다</p>	<p>강력이 줄어도 파장은 일정하다. (2)에서 구한 식으로 <math>L_4</math> 를</p>
<p>따라서 날개모양 유전자와 물색 유전자는 다른 염색체에 있다</p>	<p>구하면,</p>
<p>2-A-(2) 문제에서 연관을 가정했다. 따라서 <math>G</math> 와 <math>N</math>, <math>g</math> 와 <math>n</math> 의 연관이</p>	<p><math>L_4 = L_1 \left(\frac{1}{2}\right)^{\frac{4-1}{2}} = \frac{3}{2} \cdot \left(\frac{1}{2}\right)^{\frac{3}{2}}</math> 파장은 <math>2\lambda_4 = \frac{3}{2} \left(\frac{1}{2}\right)^{\frac{3}{2}}</math> 이다.</p>
<p>된다 (1)에서 증명). <math>GgNn</math>, <math>ggnn</math> 을 교배해 <math>F_2</math> 가 나올 때 교차가</p>	<p>따라서 <math>v = \lambda \cdot f = \frac{3}{2} \cdot \left(\frac{1}{2}\right)^{\frac{3}{2}} \cdot 220 = 330 \cdot \left(\frac{1}{2}\right)^{\frac{3}{2}}</math></p>
<p>될 것이다. <math>GgNn</math> 에서 교차가 일어나면 <math>Gn</math>, <math>gN</math>, <math>gN</math>, <math>gn</math> 의 생식세포가</p>	<p><math>v = 330 \left(\frac{1}{2}\right)^{\frac{3}{2}} m/s</math> 이다.</p>
<p>만들어지고 <math>ggnn</math> 에서든 여전히 <math>gn</math> 이 만들어진다.</p>	
<p>교차가 없다면 <math>Gn</math>, <math>gN</math> 이 나온다.</p>	
<p><math>G-n-</math> : <math>G-nn</math> : <math>ggN-</math> : <math>ggnn</math> = 2 : 1 : 1 : 2 이다</p>	
<p>만약 모든 생식세포가 교차되면 2:1:1:2가 아니라 1:1:1:1이 되게</p>	
<p>나오는데, <math>G-n-</math> 과 <math>ggnn</math> 의 수가 더 많아서 2:1:1:2가 나왔다.</p>	
<p>총 개체수를 <math>X</math>라 하자. 교차되어 교배되면 <math>\frac{Xp}{4} : \frac{Xp}{4} : \frac{Xp}{4} : \frac{Xp}{4}</math></p>	
<p>4가지 교차 안하고 교배되면 <math>\frac{X(1-p)}{2} : 0 : 0 : \frac{X(1-p)}{2}</math></p>	
<p>+ <math>\frac{X(1-p)}{2} : 0 : 0 : \frac{X(1-p)}{2}</math></p>	
<p><math>2 : 1 : 1 : 2</math></p>	
<p>따라서 <math>\frac{Xp}{4} = \frac{X(1-p)}{2}</math> <math>\frac{3}{2}p = 1</math></p>	
<p>따라서 <math>p = \frac{2}{3}</math> 이다</p>	

<해설은 다음 장에>

**문제 2-A**

- (1) 우선  $F_2$  세대의 표현형이 네 가지이므로 유전형이 네 가지 이상임을 파악하였다. 만약 몸 색깔 유전자와 날개 모양 유전자가 같은 염색체에 있다면, 생식 세포의 유전형은 두 가지밖에 나타나지 않기 때문에,  $F_2$  세대의 유전형도 두 가지 밖에 있을 수 없고, 따라서 관측 사실과 모순이라는 것을 밝혔다. 훌륭한 답안이지만,  $F_1$  세대는 유전형이 GGNN과 ggnn인 부모로부터 생겨났기 때문에, 연관이 있다면  $F_1$  세대가 만드는 생식세포의 유전형은 GN과 gn밖에 없음에도 불구하고, 이 답안에서는 유전형이 Gn과 gN인 경우까지 불필요한 분석을 하였다.
- (2) 교차가 일어나는가의 여부에 따라 생식세포의 비율이 (2:0:0:2) 혹은 (1:1:1:1)이라는 것을 파악한 후 이들을 확률  $p$ 로 조합하고 그 비례식을 풀어서  $p = 2/3$ 를 구하는 등, 핵심적인 단계들을 모두 거쳐서 정답을 구하긴 했으나, 설명의 명확성이 다소 부족한 면이 있음.

**문제 2-B**

- (1) 문제에서 정상파의 파장은 줄 길이의 두 배인 것을 이해함.  
속력과 주파수와 파장과의 공식  $v = f \cdot \lambda$  을 적용하여 줄의 길이  $L_1 = 0.75\text{m}$ 를 바르게 구함.
- (2) 일정한 비율로 길이가 줄어듬을 파악함.  
-  $\frac{L_n}{L_1} = 2^{-(n-1)/12}$  을 맞게 제시함
- (3) 4번째 줄의 장력이 변하여 파동 속도가 변화함을 이해함.  
진동수는 변하고 파장은 변화가 없음을 이해  
파동의 속력  $v = 330 \times 2^{-1/4} \text{ m/s}$  을 바르게 구함

[T2-2]

【문제 2】 반드시 해당문제와 일치해야 함.

<p>A. (1) <math>F_2</math> 세대에서 네가지 개체들이 모두 발견되었다면 <math>G_N, G_n, g_N, g_n</math> 유전형의 생식세포가 모두 발견된 것이다. 문제에서 교차가 일어나지 않았다고 하였는데 이 경우 모세포에 A와 B, a와 b가 같은 염색체 상에 있다면 모세포에서는 유전형 AB와 ab인 생식세포만이 생겨나므로 곤충의 몸 색깔 유전자는 날개 모양 유전자와 다른 염색체에 있었다.</p>	<p><math>L_n = \frac{1}{2} \lambda_n = \frac{1}{2} \cdot \frac{v}{f_n}</math> 이고 모든 음에서 파동의 속력은 동일하므로  <math>\frac{L_n}{L_1} = \frac{\frac{1}{2} \cdot \frac{v}{f_n}}{\frac{1}{2} \cdot \frac{v}{f_1}} = \frac{f_1}{f_n} = \frac{f_1}{f_1 \times (2^{\frac{1}{2}})^{n-1}} = \frac{1}{(2^{\frac{1}{2}})^{n-1}}</math> 이다</p>
<p>(2) 제시문(나)에 따르면 교차시에는 모세포 1개에서 AB, Ab, aB, ab 유전형의 생식세포가 한 개씩 생기므로 문제 상황에서 모세포가 N개 라고 가정하였을 때 교차되는 모세포는 <math>(N \times p)</math> 개 이고 이로 인해 <math>G_N, G_n, g_N, g_n</math> 의 생식세포는 <math>N \times p</math> 개 생겨난다. 또한 <math>N \times (1-p)</math> 개의 모세포는 교차가 일어나지 않아서 <math>2 \times N \times (1-p)</math> 개씩의 <math>G_N, g_n</math> 생식세포를 생성한다. 이때 <math>G_N : G_n : g_N : g_n = 2 : 1 : 1 : 2</math> 이므로 <math>2N(1-p) + Np : Np = 2 : 1</math> 이고 <math>2Np = 2N - 2Np + Np</math> 이므로 <math>3Np = 2N</math> <math>p = \frac{2}{3}</math> 이다.</p>	<p>(3) C음에 해당하는 줄의 길이는 변하지 않았으므로 (2)번에서 구한 식으로 <math>L_4</math>를 구하면  <math>L_4 = \frac{1}{2} \cdot \frac{330}{f_4} = \frac{330}{2} \times \frac{1}{f_1} \times \frac{1}{(2^{\frac{1}{2}})^3}</math> 이고  <math>v = \lambda f = 2L_4 \cdot f</math> 에 대입하면 이때 낮은 A음으로 <math>f_1 = 220</math> 이다.  <math>\therefore v = 2 \times \frac{330}{2} \times \frac{1}{f_1} \times \frac{1}{2^{\frac{3}{2}}} \times f_1 = 330 \times \frac{1}{2^{\frac{3}{2}}}</math>  <math>= 330 \times 2^{-\frac{3}{2}}</math></p>
<p>B. (1) 그림 3에서 정상파의 길이 <math>L_1</math>은 <math>\frac{1}{2} \lambda_1</math> 이므로 <math>v = \lambda f</math> 의 식에 대입하면 <math>v = 2L_1 f_1</math> 이다.  <math>L_1 = \frac{1}{2} \cdot \frac{v}{f_1}</math> 에서 <math>f_1 = 220\text{Hz}</math> 이고 <math>v = 330\text{m/s}</math> 이므로 <math>L_1 = \frac{1}{2} \cdot \frac{330}{220}</math> 이다.          (2) 총 12 단계의 일정한 비율로 변화 시켰으므로 등비수열로 생각할 수 있다.          낮은 음 A의 진동수를 <math>f_1</math> 이라 할 때 <math>f_2 = A</math> <math>f_2 = f_1 \cdot r</math> 이고 <math>f_3</math>          높은 A음의 진동수는 <math>f_3 = f_1 \cdot r^2</math> 로 나타낼 수 있다.  <math>f_3 = 440\text{Hz} = 220\text{Hz} \cdot r^2</math> 이므로 <math>r^2 = 2</math>, <math>r = 2^{\frac{1}{2}}</math> 이다.  <del>모든 음에서 파동의 속력은 동일하므로</del>  <math>\therefore f_n = f_1 \times (2^{\frac{1}{2}})^{n-1}</math> 이다.</p>	

<해설은 다음 장에>

**문제 2-A**

(1)  $F_2$  세대의 표현형이 네 가지이므로  $F_1$  세대가 만드는 생식세포의 유전형은 GN, Gn, gN, gn이 모두 나타난다는 것을 명시하였다. 몸 색깔 유전자와 날개 모양 유전자가 같은 염색체에 있다면, 생식 세포의 유전형은 두 가지밖에 나타나지 않기 때문에, 몸 색깔 유전자와 날개 모양 유전자는 다른 염색체에 있다는 결론을 도출하였다. 논리 전개가 깔끔한 모범적인 답안임.

(2) 모세포  $N$ 개의 감수 분열에서 생겨나는 유전형 GN, Gn, gN, gn인 생식 세포의 개수는, 교차가 일어나지 않으면  $(2N, 0, 0, 2N)$ , 교차가 일어나면  $(N, N, N, N)$ 임을 파악하였다. 이로부터, 이들 생식 세포의 개수의 기댓값은  $(2N(1-p), 0, 0, 2N(1-p)) + (Np, Np, Np, Np) = (N(2-p), Np, Np, N(2-p))$ 라는 것과, 이것이 표현형의 비율 2:1:1:2에 비례한다는 것을 설명하였다. 최종적으로 비례식을 풀어서  $p = 2/3$ 를 구하였다. 핵심 채점 요소가 모두 들어있는 모범 답안임.

**문제 2-B**

(1) 정상파의 파장은 줄 길이의 두 배인 것을 이해함.

공식  $v = f \cdot \lambda$ 을 제대로 적용하여 줄의 길이  $L_1 = 0.75\text{m}$ 를 구함.

(2) 줄의 길이가 등비수열임을 이해함.

공비  $r = 2^{-1/12}$ 를 올바르게 유도하여,  $\frac{L_n}{L_1} = \frac{1}{\left(2^{\frac{1}{12}}\right)^{n-1}} = 2^{-(n-1)/12}$  을 맞게 제시함.

(3) 공식  $v = f \cdot \lambda$ 을 제대로 적용하여 파동의 속력  $v = 330 \times 2^{-1/4} \text{ m/s}$  을 옳게 구함.