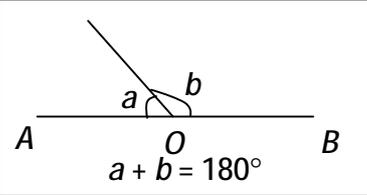
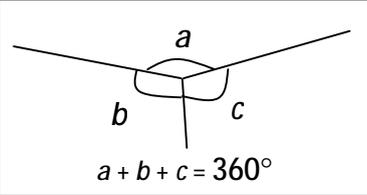
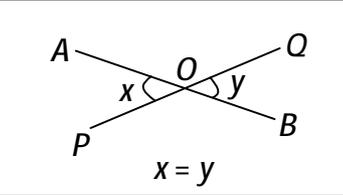
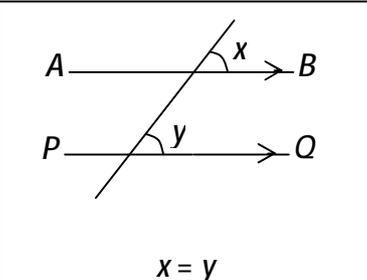
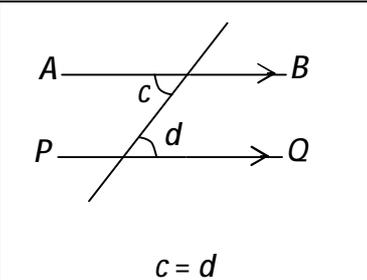
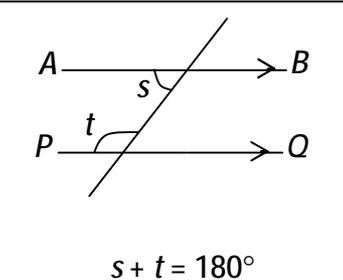


## 16. 演繹推理幾何 (Deductive Geometry)

係會考入面，簡單嘅演繹推理幾何題目主要係考“俾幅圖你，然後叫你搵當中某幾隻角嘅角度(即係隻角係幾多度)”。俾你嘅圖主要係由平行線、三角形、多邊形、圓形等組成。

係依度，我唔打算講晒所有嘅定理。但放心，只要你識得依 D 定理，大部份題目你都會做到！

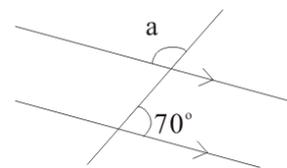
### 16.1. 與直線及平行線有關的定理

 <p><math>a + b = 180^\circ</math></p>	 <p><math>a + b + c = 360^\circ</math></p>	 <p><math>x = y</math></p>
直線上的鄰角 adj. $\angle$ s on st. line	同頂角 $\angle$ s at a pt.	對頂角 vert. opp. $\angle$ s
 <p><math>x = y</math></p>	 <p><math>c = d</math></p>	 <p><math>s + t = 180^\circ</math></p>
同位角, $AB \parallel PQ$ corr. $\angle$ s, $AP \parallel PQ$	內錯角, $AB \parallel PQ$ alt. $\angle$ s, $AB \parallel PQ$	同旁內角, $AB \parallel PQ$ int. $\angle$ s, $AB \parallel PQ$

好多同學都會覺得“演繹推理幾何”好難。原因主要係同學覺得有好多定理要記，同埋唔知幾時要用邊條定理。我建議大家當幅圖係謎語，而到底要用邊 D 定理，其實題目係有俾提示你嘅。只要留意提示，一用一相關定理，你就會發現再用一 D 更簡單嘅定理就會計到答案。依個就係學“演繹推理幾何”嘅要訣。

例子： 求右圖中的未知數  $a$ 。

解說： 首先我哋最緊要首先睇吓幅圖有咩特別。好似依幅圖咁，好明顯有一對平行線，所以我哋“九成九”要用“同平行線有關”嘅定理。諗一諗 D 平行線定理，你會發現有一個定理可以幫我哋直接求得  $a$ 。但唔緊要，提示只係提示，我哋要做嘅，係用一次個提示。



I 如果你用“同位角”或者“內錯角”定理，只要求到嗰隻相等嘅角，你就會發現只要再用一次“直線上的鄰角”就可以計到  $a = 110^\circ$ ；

I 如果你用“同旁內角”定理，你會發現只要再用一次“對頂角”就可以計到  $a = 110^\circ$ ；