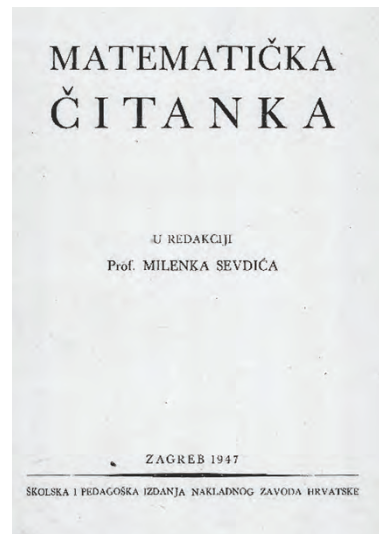


Pronađi broj

Branimir Dakić, Zagreb

Čepkajući po starim matematičkim knjigama, naišao sam na jednu zanimljivu knjigu iz davne 1947. godine. Riječ je o **Matematičkoj čitanki** tiskanoj u Zagrebu 1947. godine. Redaktor knjige Milenko Sevdic (1904. – 1978.), prvi urednik Matematičko-fizičkog lista i autor većeg broja popularno-znanstvenih knjiga, nazvao je *Matematičku čitanku* "pomoćnim udžbenikom" smatrajući je dopunom standardnim udžbenicima i namijenjenom nadarenim srednjoškolicima. Knjigu čini poveliki broj, više od 50, tematski raznovrsnih članaka čiji su autori sveučilišni profesori i ugledni srednjoškolski nastavnici matematike onoga doba.

Jedna od tema naslovljena je s **Pogađanje brojeva** (str. 276–280). Nažalost, nije razvidno tko je autor ovog članka u kojemu se nizom primjera rješava zadatak otkrivanja nekog skriveng broja. Sama tema izazovna je i vrlo zanimljiva. Evo jednog primjera preuzetog iz *Matematičke čitanke* u izvornom obliku.



Primjer 1.

III. Pogađanje zamišljenog broja

1. Kažeš nekome: Zamisli broj, uzmi ga još jednom, dodaj tome 4, podijeli sa 2, pribroj 7 i sve pomnoži sa 8, oduzmi 12, što izade podijeli sa 4 i od toga oduzmi 11.

Kada ti kaže, koliki je rezultat dobio, treba od tog rezultata da odbiješ 4, a što dobiješ da podijeliš s 2, pa si dobio zamišljeni broj.

Na pr. 5, 10, 14, 7, 14, 112, 100, 25, 14. Kada znamo, da je rezultat 14, onda treba od njega oduzeti 4, dobijemo 10, a ovo kad podijelimo s 2 dobijemo zamišljeni broj 5.

Općenito, ako je zamišljeni broj x , imamo:

$$\left[\left(\frac{2x + 4}{2} + 7 \right) \cdot 8 - 12 \right] : 4 - 11 = [(x + 2 + 7) \cdot 8 - 12] : 4 - 11 = (8x + 72 - 12) : 4 - 11 = 2x + 15 - 11 = 2x + 4.$$

Kao što vidimo, da dobijemo samo x , treba oduzeti 4 i podijeliti sa 2.

U navedenom članku još je nekoliko zadataka sličnog sadržaja. No odložimo sada *Matematičku čitanku* i pozabavimo se nekim tematski sličnim zadacima koji mogu biti didaktički vrlo zanimljivi u nastavi matematike. Osobito je to zgodno kad se problemi "obuku" u male zagonetke čije rješavanje prate jednostavni algebarski zahvati.

Evo primjera preuzetog iz jednog udžbenika matematike za prvi razred srednje škole.

Primjer 2. Neka je d dan, a m mjesec rođenja tvojeg prijatelja. Evo kako ćeš odrediti koji je dan njegov rođendan. Zadaј mu neka provede sljedeći račun:

- Udvostruči broj d .
- Pomnoži dobiveni rezultat s 10.
- Dodaj 73.
- Pomnoži s 5.
- Dodaj broj m .

Neka ti sada prijatelj kaže rezultat koji je dobio. Oduzmi krišom od tog rezultata broj 365 i dobit ćeš datum njegovog rođenja.

Evo primjerice kako taj račun izgleda za neku osobu čiji je rođendan 27. ožujka. Dakle, $d = 27$, $m = 3$ pa imamo

$$54 \rightarrow 540 \rightarrow 613 \rightarrow 3065 \rightarrow 3068 \rightarrow 2703.$$

Za osobu rođenu 9. svibnja je $d = 9$, $m = 5$ pa bi račun izgledao ovako:

$$18 \rightarrow 180 \rightarrow 253 \rightarrow 1265 \rightarrow 1270 \rightarrow 905.$$

Kako sada razobličiti ovu čaroliju? Slijedimo niz navedenih postupaka njihovim općim matematičkim zapisom:

$$2d \rightarrow 20d \rightarrow (20d + 73) \cdot 5 \\ \rightarrow (100d + 365 + m - 365) \rightarrow (100d + m).$$

Rezultat je broj čije su posljednje dvije znamenke redni broj mjeseca, a prva ili prve dvije (ako je broj četvero-znamenkasti) redni broj dana rođenja.

Prikažimo sada još jednu vrstu zadataka u kojima se razotkriva broj, skriven iza više navedenih podataka. Svaki od koraka jest korak naprijed i sužava broj "kandidata" za rješenje. Evo jednog jednostavnog primjera: Traži se broj n koji ispunjava sljedeće uvjete:

- n je dvoznamenkast neparan broj manji od 40
- n nije prost broj
- n je djeljiv s 3
- razlika znamenaka broja n jednaka je 5

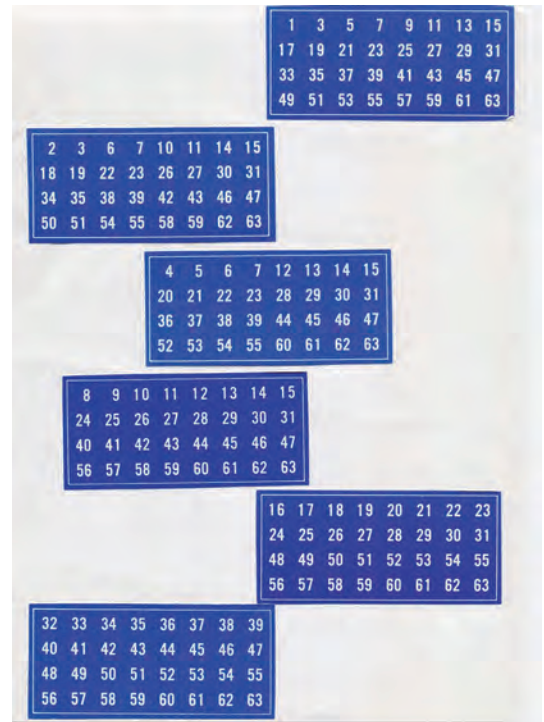
Prva dva uvjeta sužavaju skup kandidata na brojeve 15, 21, 25, 27, 33, 35, 39. Sljedeći odbacuje brojeve 25, 35, pa ostaju 15, 21, 27, 33 i 39. Među njima jedini kojem je razlika znamenaka 5 je broj 27.

Zadatci ovakve vrste mogu biti i znatno složeniji. Pokušajte odrediti broj n koji ispunjava sve sljedeće uvjete:

- broj n je dvoznamenkast
- druga mu je znamenka veća od prve
- broj n nije prost
- broj n nije potpuni kvadrat
- broj n nije djeljiv s 3
- u zapisu broja n nema znamenke 8
- zbroj znamenaka nije prost broj
- broj znamenaka nije jednak 8.

Rješenje je broj 46.

Završimo priču još jednim primjerom u kojem se traга za nekim brojem. Taj broj je prirodni broj manji od 64. Pripremimo sljedećih šest tablica.



Ponudimo prijatelju da zamisli neki cijeli broj između 1 i 64. Zatim mu predočimo šest tablica i za svaku od tih tablica neka odgovori na pitanje oblika "Je li tvoj broj u toj tablici?". Tako će se dobiti niz od šest "da – ne" odgovora. Vjerojatno već naslućujete o čemu se radi. Svojim odgovorima prijatelj nam je zapravo otkrio zamišljeni broj ali, u njegovom binarnom zapisu.

Pretpostavimo da je zamišljen broj 37. Tada ćemo dobiti sljedeći niz odgovora: *da - ne - da - ne - ne - da*. Drugim riječima, dobili smo zapis broja 37 u binarnom brojevnom sustavu, broj 100101, odnosno dekadski broj $1 + 0 + 4 + 0 + 0 + 32 = 37$.

Svaki šesteroznamenasti binarni broj je oblika

$$a_5 \cdot 2^5 + a_4 \cdot 2^4 + a_3 \cdot 2^3 + a_2 \cdot 2^2 + a_1 \cdot 2^1 + a_0 \cdot 2^0$$

pri čemu su znamenke a_0, \dots, a_5 nula ili jedan. U prvu tablicu smješteni su neparni dekadski brojevi, brojevi koji u binarnom zapisu na poziciji prve znamenke, gledano zdesna ulijevo, imaju znamenku 1. U drugoj tablici su brojevi koji u binarnom zapisu znamenku 1 imaju na drugoj poziciji itd.

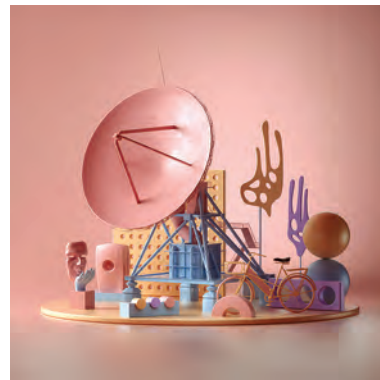
Kako bismo čim prije odgovorili na pitanje o kojem se broju radi, zbrojit ćemo na "da" tablicama brojeve u njihovom gornjem lijevom uglu. Ti su brojevi prirodne potencije broja 2 pa im je prva znamenka 1, a sve ostale su 0. I da, redosljed zbrajanja je nebitan jer je zbrajanje komutativno.

uz panoptikum

Geometrijska tijela u apstraktnim kompozicijama

Spajanjem likovne umjetnosti i matematike dobivamo različite geometrijske oblike složene na zanimljive i neobične načine. Takvi umjetnički radovi uglavnom nastaju na platnu s pomoću boje i kista, no zadnjih godina sve popularnija je i 3D računalna umjetnost.

3D računalni umjetnik koristi se računalom i određenim softverom s pomoću kojeg prvo modelira objekte, obično bez puno detalja. Nakon toga slijedi osvjetljavanje scene čime se određuje što će se i kako vidjeti. Idući korak je dodavanje tekstura (dvodimenzionalne slike koje se mogu dodati na površinu objekta). U kombinaciji sa svjetlom ovaj korak je jako bitan ako se žele dobiti fotorealistične slike. Zadnji korak je završna obrada, a odnosi se na dodavanje posebnih efekata te spajanje s drugim slikama i slaganje u kompoziciju.



U panoptikumu i na ovitku ovog broja predstavljamo slike dizajnera Filipa Rastovića kojeg su apstraktna umjetnost i geometrijski oblici inspirirali od ranog djetinjstva. U nekoliko serija uz pomoć računala prikazao je geometrijska tijela u apstraktnim kompozicijama.

Više o izradi 3D računalnih slika možete pročitati na poveznici

<https://repositorij.foi.unizg.hr/islandora/object/foi%3A5577/datastream/PDF/view>