

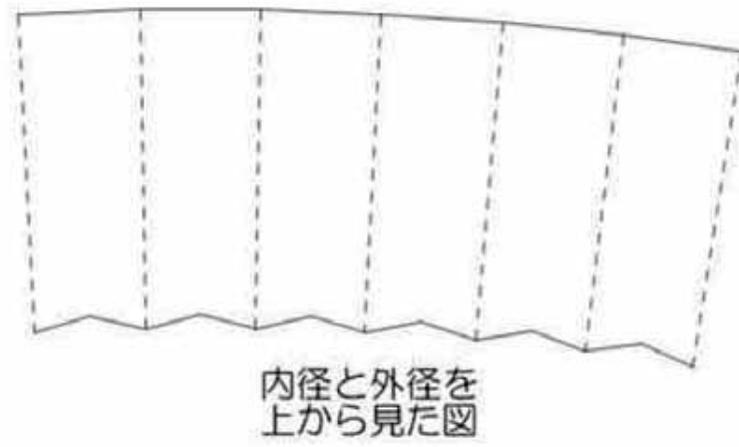
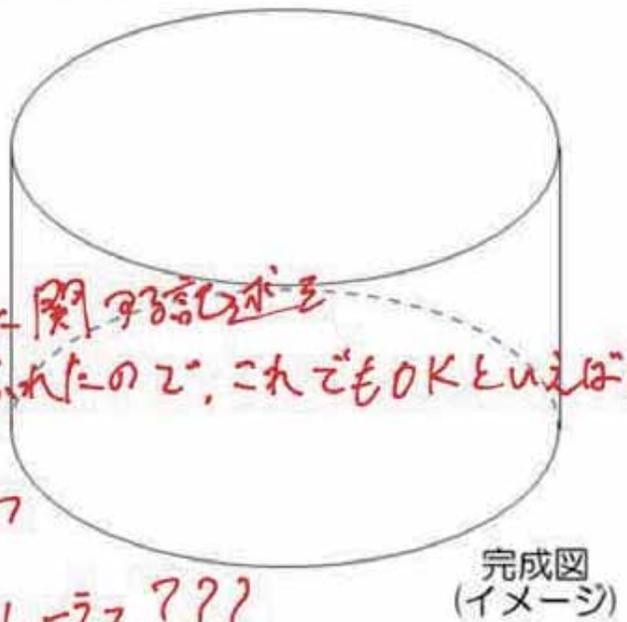
内径と外径で  
分布を考える

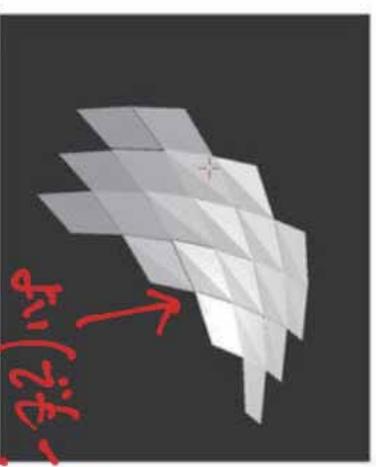
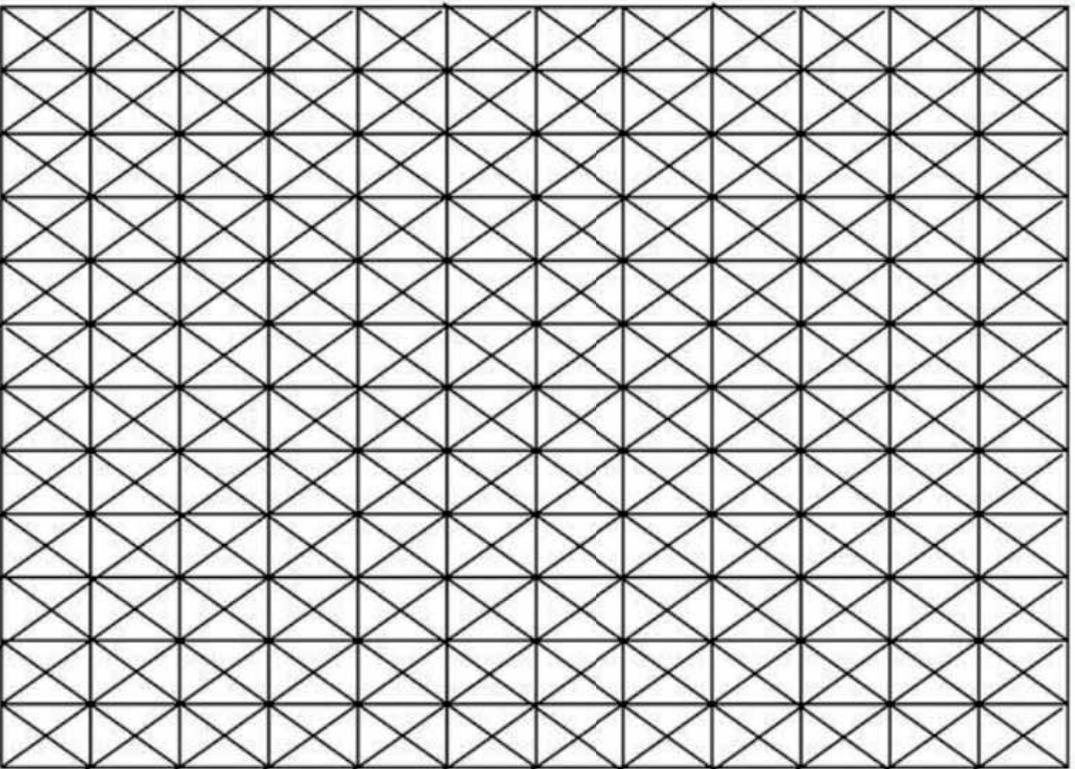
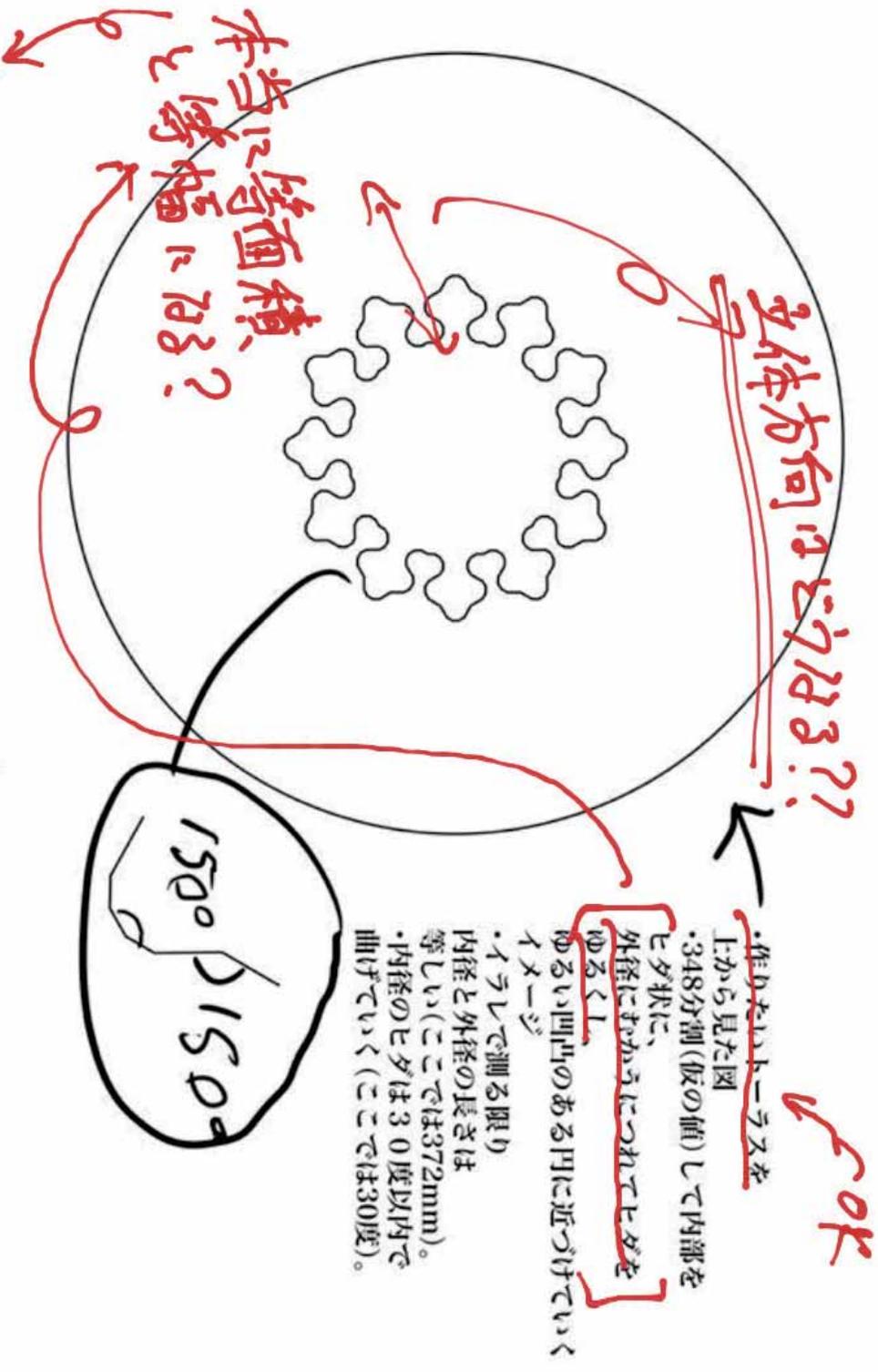
展開図は  
たいたいあたり

実はRに関する記述を  
忘れたので、これでもOKとむしろOK

トラス???

(ドーナツ型に作るはずだけど...)





折(縫)一周  
折こなる

- 表面を左図のような折目目で覆い、折って蛇腹状にする ↓
- 工夫して目的の **こいせ** **切れこみ** **な** おおかつ角度制限を **クリア** できてたら勝利

落1.



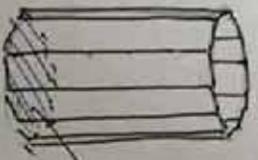
13 単位

10 単位

この円周長に等分する。

この正方形の南北を

正六角形に切り、  
正六角形に切り、  
正六角形に切り、



正六角形

この正六角形は東西に30°、

正六角形の中心を

1個目と面取りし、1面を切り取りました。

切り取りました。

この切り取りは、正六角形の中心を

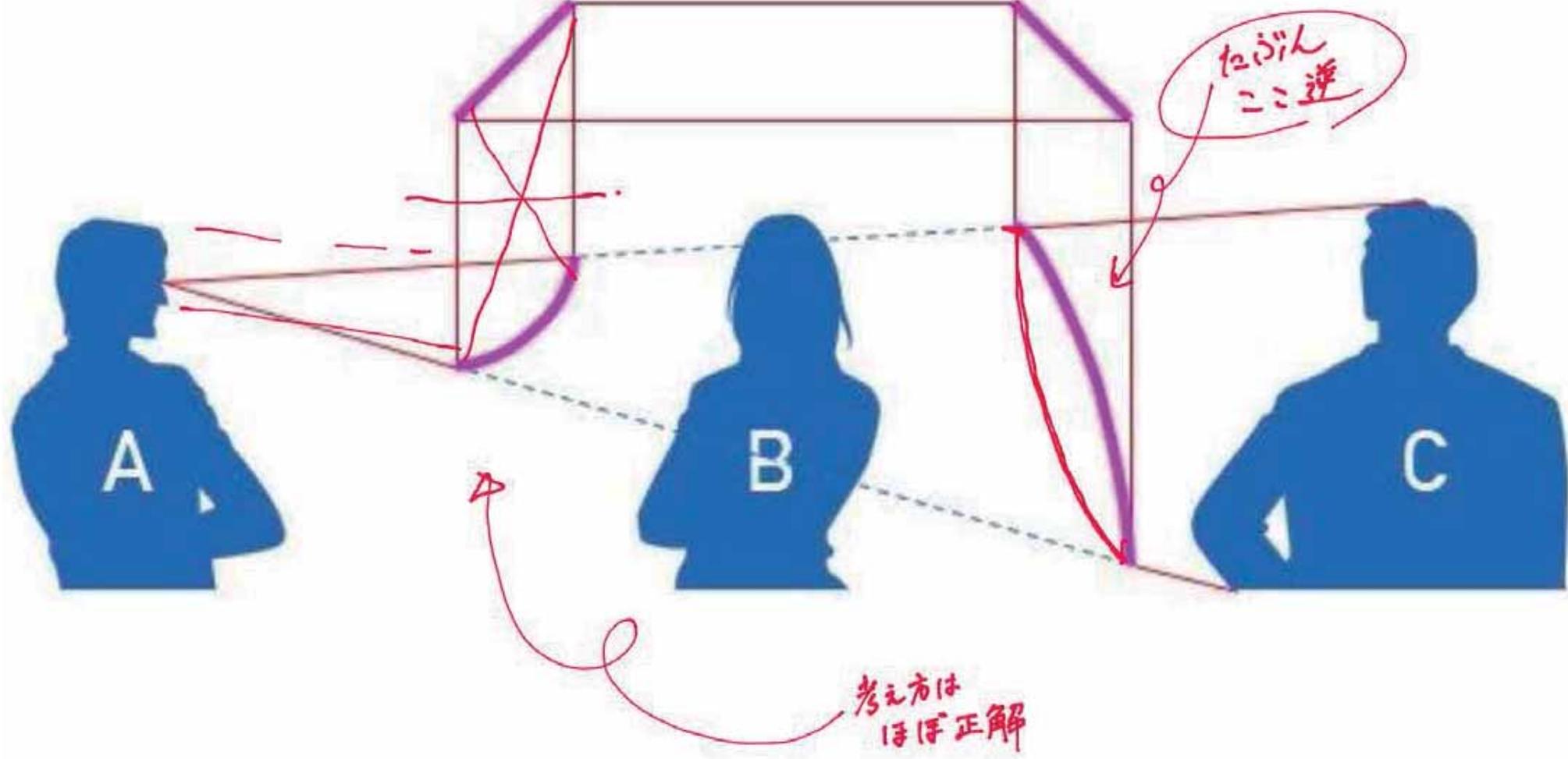
切り取りました。この切り取りは、

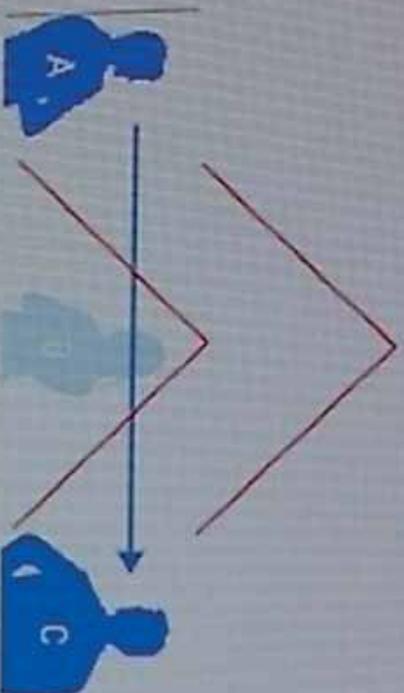
面取りと東端は72°、西端

12等分以上は30°で正解。



ここが30°で  
東端と西端  
埋まるようにする





平らな鏡の場合、

偶数回の反射でないと上下（配置によっては左右）が逆になってしまうからこの配置にした。  
また、サイエンスは少々小さくなって見えるのであるべく上下を近くした。

鏡の配置に際して行った計算は、床に対して45度の角度を保つ、ということ。

(1)

B、どちらも変わらない。

変更してもしなくても、期待値はどちらも2分の1だから。

(2)

C、変更しない。

変更してもいいよ、と言った場合の期待値は

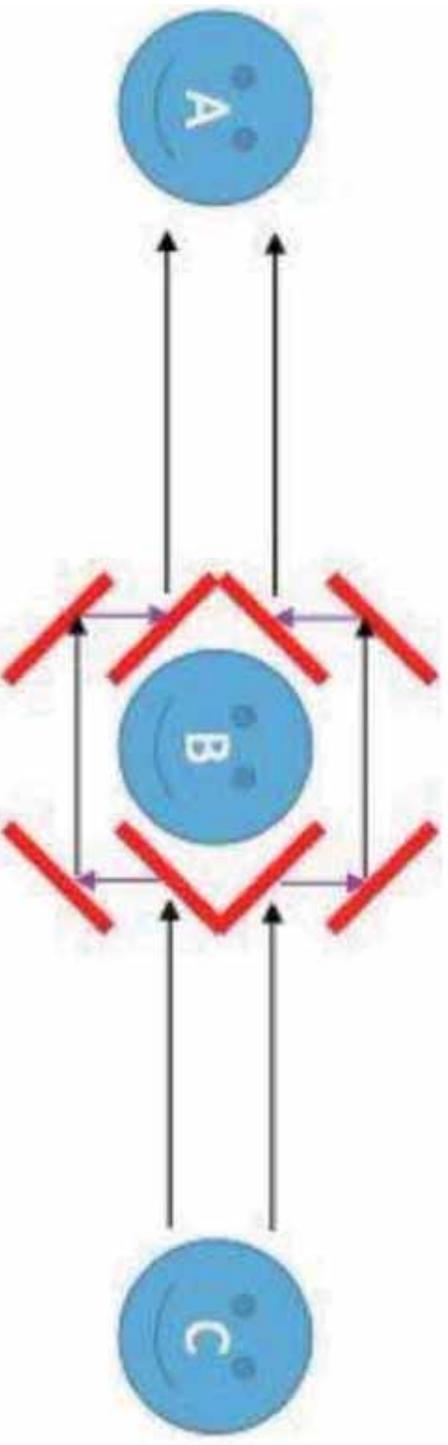
あたりの場合の  $1/3$  と

ハズレの場合の  $2/3 * 1/3 = 2/9$

で、合わせて  $5/9$  で、9分の5。

変更してもいいよ、と言われた時点ですでにあたりを引いている可能性の方が高いから。

これを補正しよう



赤色の位置に鏡を配置するとBは見えないが、ただし、これでは↑↓だけ行路が伸びてしまい、目視よりも小さく見えてしまう。

この総想で可

Bを見えなくするためには迂回する必要があるが、迂回すると行路が伸びるために目視よりも小さくなる。それを補正するためには、拡大する必要がある。拡大するためには、非常に小さな鏡 (光の波長よりも大きな) をたくさん使って凹面鏡を作り、凹面鏡を組み合わせることで、行路の増分を補正する。(ただしいま考え中...)

(1) はいわゆるモンティ・ホール問題なので略

) ok

(2) : C 変更しない

33% →  $1/3$  として計算

「変更していいよ」といわれる確立 →  $1/3$  の 100% と  $2/3$  の 33% なので  $5/9$

つまり  $4/9$  では何もいわれずにハズレ

言われた場合は

変更しないで当選する確立 →  $1/3 \cdot 100\% \cdot 100\% + 2/3 \cdot 33\% \cdot 0\%$  なので  $1/3 (3/9)$

変更しないでハズレる確立 →  $1/3 \cdot 100\% \cdot 0\% + 2/3 \cdot 33\% \cdot 100\%$  なので  $2/9$

⇒ 変更しない場合の当選率は当否 3:2 で 60%

変更して当選する確立 →  $1/3 \cdot 100\% \cdot 0\% + 2/3 \cdot 33\% \cdot 50\%$  なので  $1/9$

変更してハズレる確立 →  $1/3 \cdot 100\% \cdot 100\% + 2/3 \cdot 33\% \cdot 50\%$  なので  $4/9$

⇒ 変更した場合の当選率は当否 1:4 で 20%

よって、「変更しない」方が当選率が高いといえる

) ok

正解

- ・ 綺麗にまとまっていていい
- ・ はずれを最初に引いた際、変更を許された時の引く、引かないの選択を考えているのもよい

つまりモンティホール問題は、相手に対する事前情報で選択が異なる。

↙ ← ここ考えているの  
えらい

あ	は <sub>1</sub>	は <sub>2</sub>	変えてもいいはひ と引かれる確率	全体
○ <sub>1</sub>			引く 1 引かれない 100	$\frac{1}{3}$ ☆
	○ <sub>1</sub> $\frac{1}{3}$		引く $\frac{33}{100}$ 引かれない $\frac{67}{100}$	$\frac{33}{300}$ ☆ $\frac{67}{300}$
		○ <sub>2</sub>	引く $\frac{33}{100}$ 引かれない $\frac{67}{100}$	$\frac{33}{300}$ ☆ $\frac{67}{300}$
計 1				

i) 変えてもいいはひと引かれたとき (☆)  
はひが引かれたときが有利なため、変えてもいいはひは

$$P = \frac{1}{\frac{33}{300} + \frac{33}{300} + \frac{1}{3}} = \frac{100}{166} > 0.60$$

もし、変更はひき、変更後の引かれたときの確率  $\bar{P}$  は

$$\bar{P} = \frac{\frac{33}{300} \cdot \frac{1}{2} + \frac{33}{300} \cdot \frac{1}{2}}{\frac{33}{300} + \frac{33}{300} + \frac{1}{3}} = \frac{33}{166} < 0.20$$

よって変えるべきではない。 // → ok

ii) 引かれないはひはひき  
引かれないはひはひき、変えてもいいはひはひき  
その確率はひき。

よって、変えるべきではない。 // → ok

(1)(2)

ともに正解

- だが、(2) は P と P の分子どうしを比較するだけでもよいと思われる。
- はずれを最初に引いた際、変更を許された時の引く、引かないの選択を考えているのもよい

落合陽一からの挑戦 QUESTION#3

(1) A変更する

プレイヤーが今選択しているくじが当たりである確率は33%である。もしくじを変更すれば、そのくじが当たりである確率は67%である。よって、くじを変更する方が有利である。

(2) C変更しない

*なるほど*

しつぱだったも「変更してもいいよ」と言われたらいいのである。今選択しているくじはハズレなので、絶対に変更するべきである。(2)は「変更してもいいよ」と言われた場合について考える。今、選択しているくじは当たりまたはハズレのどちらの場合もある(斜線部分)。

当たり			
ハズレ			
ハズレ			

変更する →

ハズレ	ハズレ	ハズレ
当たり		
当たり		

当たりは40%

変更しない ↘

当たり	当たり	当たり
ハズレ		
ハズレ		

20%?

よって、くじを変更しない方が有利である。

(1)、(2)ともに選択肢は正解

だが最初にはずれを引いて  
変更する際、100%ではなく  
50%ずつ。  
そのため当たりは20%  
惜しい。

場所も書いていただき  
ありがとうございます

	最小値	場所(複数 数の内の 一つ)	備考	最大値	場所(複数 数の内の 一つ)	備考
歩	0	1-		☆ 6	5五	と金
香	0	1-		8	9九	
桂	0	1-		☆ 6	5五	成桂
銀	1	1-		☆ 6	5五	成銀
金	2	1-		6	5五	
角	8	1-		☆ 20	5五	馬
飛	16	1-		☆ 20	5五	龍
王	3	1-		8	5五	
計	30			80		

解答:最小値は30、最大値は80

それぞれの駒の動けるマスの数の最大  
最小なので、合計はなくて大丈夫でした。

☆成り駒で考えていただいたのですね。  
普通に将棋を指すときは成り駒をいきなり  
盤上に置くことはないので、その発想は  
ありませんでした。頭やわらかい



駒が動ける箇所

パーフェクト!  
オバライイデス

	最大値	最小値
王将	8	3
飛車	16	16
角行	16	8
金将	6	2
銀将	5	1
桂馬	2	0
香車	8	0
歩兵	1	0

色もカチていただいてありバズラゴザイオ

Q2

11) 1歩の場合

金高が  $9 \times 2 = 18$  (枚) 存在する

高が 0, 1, 2, ..., 17, 18 (枚) のときそれぞれ異なる通り

13) 各種銀金の場合

金高が 2, 3, 4 (枚) あり存在

高が 3, 4, 5 (枚) あり存在

14) 飛角の場合

金高が 2, 3, 4 (枚) あり存在

高が 3, 4, 5 (枚) あり存在

以上より、馬角の数を考えれば高が 0, 1, 2 (枚) あり存在

$19 \times 5 \times 5 \times 5 \times 3 \times 3 = 19 \times 5^3 \times 3^2 = 106875$

より、106875通りあり



思考の過程も  
きちんと書かれていて  
すばらしいです ☆

馬角の数を考えれば高が 0, 1, 2 (枚) あり存在





$(x, y) = (1068n, 1068n)$  の形が成り立ち、 $n$  は自然数。このとき  $\Delta = 2 - x, \Delta = 9x = \Delta - 2 - x$  となる。  $\Delta = 1070$  が成り立つのは、後知程である。  $x, y$  となる。(※2)  
 以上より、最初に出るバグは、 $n=1$  のとき可能であることが、  
 示すことができる。

(※1) のとき、角の飛を打つ = 飛が壁に付く。つまり、 $n$  回目の  
 飛を打つに付、 $n$  回打つた場所は、 $n$  回打つた場所から  
 打つ。つまり、角が飛が  $9 - 9 = 0$  個ある。つまり、  
 $n$  回打つた場所は、 $n$  回打つた場所。

(※2) = 飛を打つた場所は、 $n$  回打つた場所。  
 つまり、 $n$  回打つた場所は、 $n$  回打つた場所。  
 $x$  の中に  $10$  枚以上の飛がある場合は、  
 任意の歩 (場所  $n$  回) を  $k$ 、 $k$  枚の歩は  
 再度  $k$  回入場する。

バグ

持ち駒のパターン数を求めよ

- 自分の持ち駒のパターン数を求めよ
  - 自分および相手の持ち駒のパターン数を求めよ
- どちらと取るかで大きく回答が異なる

そうですね...わかりにくくてすみません(汗)

思考の過程がわかりやすい!

前者の場合

後者の場合 → ②までは前者の場合と同一

① 持ち駒となりうる駒の数を列挙する

歩	18
香車	4
龍馬	4
銀将	4
金将	4
角行	2
飛車	2

② それぞれの駒に対し、自分が取りうる枚数と、そのときの相手が取りうる枚数を考える

歩を自分が10枚とった場合 → 相手が取りうるのは0枚~8枚の9通り  
 歩を自分が17枚とった場合 → 相手が取りうるのは0枚か1枚、どちらか  
 ある駒の取りうるパターン数がNパターンあるとき、自分がK個取ったら相手はN-Kパターンの取り方がある  
 つまり、N個ある1種の駒に対し、相手と自分で取りうるパターン数は1からNまでの総和となる  
 1からNまでの総和は  $N*(N+1)/2$  で求められる

歩	19	→	$19*20/2$	190
香車	5	→	$5*6/2$	15
龍馬	5	→	$5*6/2$	15
銀将	5	→	$5*6/2$	15
金将	5	→	$5*6/2$	15
角行	3	→	$3*4/2$	6
飛車	3	→	$3*4/2$	6

② 持ち駒なし、がありうるので、各駒の枚数のパターン数は上記+1

歩	19
香車	5
龍馬	5
銀将	5
金将	5
角行	3
飛車	3

GJ!

④ これらを全部かけたら答え

考えを一般化できていて、すばらしいです

③ 全部かけたら答え

自分のみの持ち駒のパターン数を数えた場合  
 答え：106875通り

自分と相手の持ち駒のパターン数の組み合わせすべて数えた場合  
 答え：346275000

自分で考えた問題なのに、なんですけど、持ち駒のパターン数ってめっちゃ多いですよ(しみじみ)



Q3

丁寧な場合分けでねむ地道の作業が

きれいに整理

されていて

良くてすねむ

(i) 全て1マスずつ動く場合

$$8C4 = \frac{8!}{4!3!1!} = 70$$

(ii) 1回だけ2マス動かす場合

$$2 \times \frac{7!}{4!2!1!} = \frac{7 \cdot 6 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1}{4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 1} \cdot 2$$

$$= 210$$

(iii) 1回だけ3マス動かす場合

$$2 \times \frac{6!}{4!1!1!} = \frac{6 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 1 \cdot 1 \cdot 2}{4! \cdot 1! \cdot 1!} \cdot 30 \times 2$$

$$= 60$$

(iv) 1回だけ4マス動かす場合

$$2 \times \frac{5!}{4!} = 5 \times 2$$

$$= 10$$

(v) 同方向に2マスと2回動かす場合

$$2 \times \frac{6!}{4!2!} = \frac{6 \cdot 5 \cdot 2}{2} = 15 \cdot 2$$

$$= 30$$

(vi) 別方向に2マスと2回動かす場合

$$\frac{6!}{2!2!} = \frac{6 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 3}{2 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 1} = 180$$

(vii) 3回2マス動かす場合

$$2 \times \frac{5!}{2!2!} = \frac{5 \cdot 4 \cdot 3}{2 \cdot 1} \cdot 2$$

$$= 60$$

(viii) 全て2マスずつ動かす場合

$$\frac{4!}{2!2!} = \frac{4 \cdot 3}{2 \cdot 1} = 6$$

(vii) 3マス1回2マス1回動かす場合

$$2 \times \frac{5!}{2!} = 120$$

(ix) 3マス1回2回2回動かす場合

$$2 \times \frac{4!}{2!} = 24$$

(x) 3マス2回動かす場合

$$4! = 24$$

(xi) 4マス1回2回動かす場合

$$2 \times \frac{4!}{2!} = 24$$

(xii) 4マス1回2回2回動かす場合

$$2 \times \frac{3!}{2!} = 6$$

(xiii) 4マス1回3回2回動かす場合

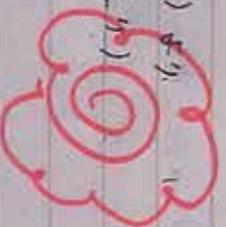
$$2 \times 3! = 12$$

(xiv) 4マス2回動かす場合

$$2! = 2$$

(i) ~ (xiv) 合計

$$838 \text{ (通り)}$$



	1	2	3	4	5
1	$a_{11}$	$a_{21}$	$a_{31}$	$a_{41}$	$a_{51}$
2	$a_{12}$				
3	$a_{13}$				
4	$a_{14}$				
5	$a_{15}$				

とすると

$a_{mn}$  に行く方法は

$$\begin{cases} a_{11} = 1, & a_{21} = 1, & a_{12} = 1 \\ a_{mn} = \sum_{k=1}^n a_{mk} + \sum_{l=1}^m a_{ln} \quad (1 \leq m, l \leq 5) \end{cases}$$

通り がある

そうじゃない!

これを表にすると

それがわかれば

単純明快々々

1	1	2	4	8
1	2	5	12	28
2	5	14	37	94
4	12	37	106	281
8	28	94	281	838

838通り



わ、! なんじゃこれ??

```

%% egglang
%%
%% 賢者からの挑戦 http://www.math4life.jp/
%% 竹俣紅 Q3.

-module(m).
-compile(export_all).

main() ->
    beni3(create_matrix(5, 5)).

put_and_print({X,Y}, Val) ->
    put({X,Y}, Val),
    io:format("X: ~p, Y: ~p Value: ~p ~n", [X, Y, Val]).

-spec create_matrix(integer(), integer()) -> list().
create_matrix(XNum, YNum) ->
    Mat = [{X,Y} || X <- lists:seq(1, XNum), Y <- lists:seq(1, YNum)],
    [put(T, 0) || T <- Mat], % put initial values into a process dictionary.
    Mat.

-spec beni3(list()) -> integer().
beni3(L) -> beni3(L, 0).

-spec beni3(list(), integer()) -> integer().
beni3([], Val) -> Val;
beni3([{1,1}|T], Val) -> put_and_print({1,1}, 1), beni3(T, Val);
beni3([{2,1}|T], Val) -> put_and_print({2,1}, 1), beni3(T, Val);
beni3([{1,2}|T], Val) -> put_and_print({1,2}, 1), beni3(T, Val);
beni3([{X,Y}|T], _) ->
    MyVal = lists:sum([get({IX,Y}) || IX <- lists:seq(1,X)]) + lists:sum([get({X,IY}) || IY <- lists:seq(1,Y)]),
    put_and_print({X,Y}, MyVal),
    beni3(T, MyVal).
    
```

```

math -- beam.smp -- ...
1> c(m).
{ok,m}
2> m:main().
X: 1, Y: 1 Value: 1
X: 1, Y: 2 Value: 1
X: 1, Y: 3 Value: 2
X: 1, Y: 4 Value: 4
X: 1, Y: 5 Value: 1
X: 2, Y: 1 Value: 1
X: 2, Y: 2 Value: 2
X: 2, Y: 3 Value: 5
X: 2, Y: 4 Value: 12
X: 2, Y: 5 Value: 28
X: 3, Y: 1 Value: 1
X: 3, Y: 2 Value: 5
X: 3, Y: 3 Value: 14
X: 3, Y: 4 Value: 37
X: 3, Y: 5 Value: 94
X: 4, Y: 1 Value: 4
X: 4, Y: 2 Value: 12
X: 4, Y: 3 Value: 37
X: 4, Y: 4 Value: 106
X: 4, Y: 5 Value: 289
X: 5, Y: 1 Value: 1
X: 5, Y: 2 Value: 28
X: 5, Y: 3 Value: 94
X: 5, Y: 4 Value: 289
X: 5, Y: 5 Value: 838
838
3>
    
```

何が起きているのかよくわかりませんが、ありがとうございます。  
 将来自分が母になって、子どもに「ママ～宿題教えて」とこれを  
 持って来られたらどうしようと心配になる糸紅です。

これが答えですよね...  
 正解です!