

最終確認問題 11-15 の解答



問題 11

- 1. 積の法則は確率にも適用できるので、答えは $(1/2)^8 = 1/256$ となります。
- 2. まず、あるマスが白になる可能性も黒になる可能性も 1/2 なので、
 - 白マルの個数の期待値:64×(1/2) = 32
 - 黒マルの個数の期待値:64 × (1/2) = 32

となります。期待値の線形性(\rightarrow **3.4.3項**)より、[白の個数の期待値] × 2 + [黒の個数の期待値] = $(32 \times 2) + 32 = 96$ です。

3. 期待値の線形性より、求める答えは以下の式で表されます。

「答え] = [17] 行目が全部白になる確率] + … + [87] 行目が全部白になる確率]

- + [1列目が全部白になる確率] + … + [8列目が全部白になる確率]
- +[1つ目の対角線が全部白になる確率]
- + [2つ目の対角線が全部白になる確率]

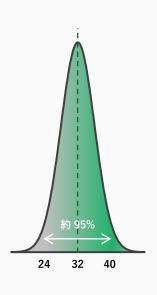
そこで、すべての行・列・対角線は 8 個のマスから構成されるので、それぞれが全部白になる確率は $(1/2)^8 = 1/256$ です。したがって、答えは $1/256 + 1/256 + \dots + 1/256 = 18 \times (1/256) = 9/128$ となります。

4. 各マスが白マルとなる確率は p=0.5、マスの数は全部で n=64 個あるので、白マルの個数は

平均
$$\mu$$
: $np = 64 \times 0.5 = 32$

標準偏差
$$\sigma$$
: $\sqrt{np(1-p)} = \sqrt{64 \times 0.5 \times 0.5} = 4$

の正規分布に近似します(\rightarrow **節末問題 3.5.1**)。そこで $\mu - 2\sigma = 24$ 、 $\mu + 2\sigma = 40$ であるため、68-95-99.7則より 白マスが $24 \sim 40$ 個となる確率は**約 95**% であるといえます。 (右図参照)



問題 12

「123 を含まない数の個数」を考えると難しくなってしまうので、その余事象 (→5.4.1項) に相当する「123 を含む数の個数」を考えてみましょう。

まず、123 を含む 999999 以下の数として、以下の 4 パターンが考えられます。ただし、場合分けが少なくなるように、3 桁・4 桁・5 桁は先頭を 0 で埋めた数を考えるものとします。(たとえば $1237 \rightarrow 001237$)



すべてのパターンについて、3 つの桁を $0 \sim 9$ の範囲で自由に選べるので、積の法則 (\rightarrow **3.3.2項**) より $10 \times 10 \times 10 = 1000$ 通りが考えられます。そのため、「123 を含む数は全部で 4000 個だ」と思うかもしれません。

しかし、123123 という数はパターン 1 と 4 両方に数えられてしまっているため、実際の個数は 4000-1=3999 個です。



したがって、「123 を含む数の個数」は全体のパターン数 999999 から「123 を含む数の個数(3999 個) | を引いた値 996000 個となります。

問題 13

関数 func(N) の計算時間を a_N とすると、この関数が func(N-1)、func(N-2)、func(N-3)、func(N-3) を順に呼び出していることから、次式が成り立ちます。

$$a_N = a_{N-1} + a_{N-2} + a_{N-3} + a_{N-3}$$

そこで、 $a_N=2^N$ とすると $2^N=2^{N-1}+2^{N-2}+2^{N-3}+2^{N-3}$ となるため、つじつまが合います。したがって、 $\mathsf{func}(\mathsf{N})$ の呼び出しの計算量は $O(2^N)$ です。

※注:「なんで $a_N=2^N$ を当てはめる発想になるのだ!」と思った方は、実際に $\operatorname{func}(N)$ の実行時間を測定してみると答えのヒントが得られます。たとえば著者環境では、 $\operatorname{func}(25)$ は 0.128 秒、 $\operatorname{func}(26)$ は 0.259 秒であり、ほぼ 2 倍の差です。

問題 14 (1)

5 人の順位の組合せは 5! = 120 通りですが、4 回の質問の結果(誰が一番速いか)の組合せは $3^4 = 81$ 通りしかありません。後者の方が小さいため、4 回で当てることはできません。

問題 14 (2)

この問題には様々な解法が考えられるので、そのうち一つを紹介します。

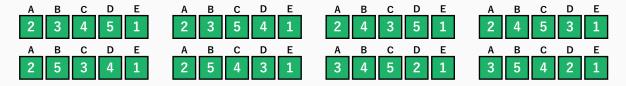
ステップ 1

まず、5人のうち最も速かった選手を、以下の方法によって調べます。

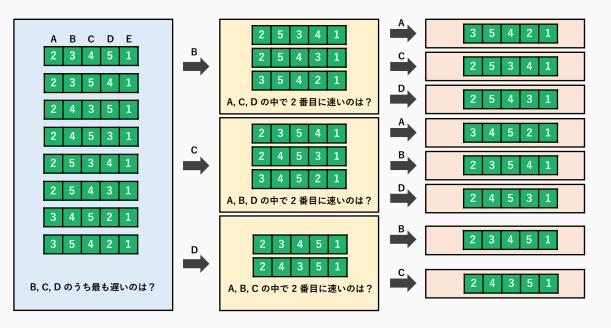
- 1. A·B·Cを選び、誰が一番速かったかを聞く。
- 2. D・E・(1. で一番速かった選手)を選び、誰が一番速かったかを聞く。 そうすると、残った 4 人の選手の順位を 3 回で当てる問題になります。以降、最も 速かった選手を E であると仮定します。

ステップ 2

A・B・C の中で最も速い選手を聞きます。それが A である場合、順位の組合せは以下の 8 通りに絞られます。(数字は順位)



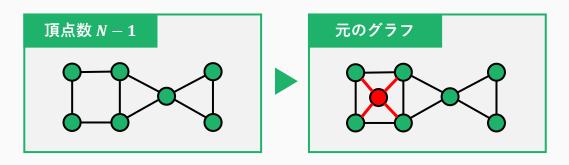
その後は以下のように質問することで、必ず 2 回で当てることが可能です。以上の プロセスにより、5 人全員の順位を計 5 回で当てることができました。



問題 15

まず、平面グラフには「頂点数が辺の数の 3 倍未満である」という性質があるため、 次数が 5 以下の頂点が少なくとも一つ存在します。

ですから、頂点数が N-1 の平面グラフに次数 5 以下の頂点を追加することで、元のグラフを作ることができます。



そこで、頂点数 N-1 の平面グラフを 5 彩色できると仮定した場合、頂点を追加したグラフが 5 彩色できることを証明しましょう (\bigstar)。以下のようになります。

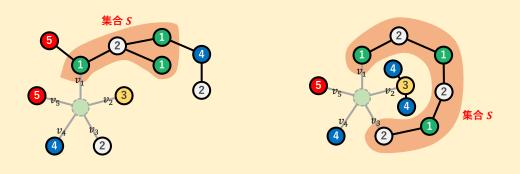
パターン 1: 追加した頂点 u の次数が 4 以下である場合

下図のように、隣り合うどの頂点とも異なる色を塗れば良い。 (色の選択肢は5つあるため、このような色は必ず存在する)



パターン 2: 追加した頂点 u の次数が 5 である場合

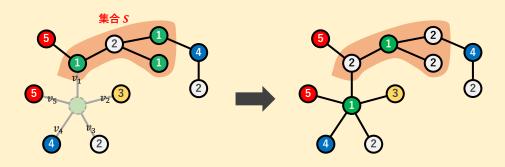
u に隣接する頂点を時計回りに v_1, v_2, v_3, v_4, v_5 とし、 v_1 の色を 1、 v_3 の色を 2 とする。また、(頂点数 N-1 のグラフにおいて)頂点 v_1 から色 1,2 の頂点だけをたどって行ける頂点の集合を S とする。



そこで、 v_3 が集合 S に含まれていなかった場合、以下の操作を行うと、色 1 が空きます(追加頂点 u を色 1 に設定することができます)。

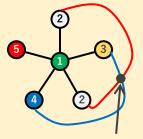
- Sに含まれる色1の頂点をすべて色2にする。
- *S* に含まれる色 2 の頂点をすべて色 1 にする。

下図は、操作の具体例を示しています。



一方、 v_3 が集合 S に含まれていない場合は、頂点 v_2 (色 3) と v_4 (色 4) で同じことをやれば良いです。具体的には、頂点 v_2 から色 3,4 の頂点だけを通ってたどり着ける頂点の集合を T として、

- T に含まれる色 3 の頂点をすべて色 4 にする
- T に含まれる色 4 の頂点をすべて色 3 にするという操作を行うと、色 3 が空きます。なお、
 - 頂点 v_1 から v_3 へ行く、頂点 u を通らない経路
- 頂点 v_2 から v_4 へ行く、頂点 u を通らない経路 は必ず交差するため、 v_4 は絶対に集合 T に含まれません。



必ず交差する!



最後に、頂点数 1 のグラフは 5 彩色可能なので、(\bigstar)より頂点数 2 のグラフは OK、頂点数 3 のグラフは OK、頂点数 4 のグラフは OK・・・となり、最終的に元のグラフも 5 彩色可能であることが証明できました。

なお、より分かりやすい証明を知りたい方は、chap6-11_15.md に掲載されている「高校数学の美しい物語」のWebサイトをご覧ください。