

# Pólya原理及其应用

华东师大二附中 符文杰

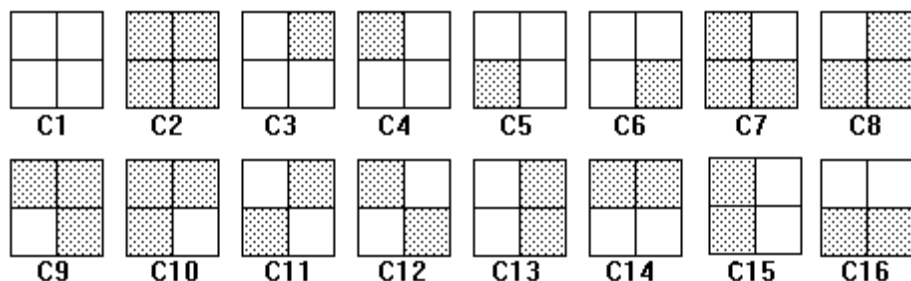
Pólya原理是组合数学中，用来计算全部互异的组合状态的个数的一个十分高效、简便的工具。下面，我就向大家介绍一下什么是Pólya原理以及它的应用。请先看下面这道例题：

## 【例题1】

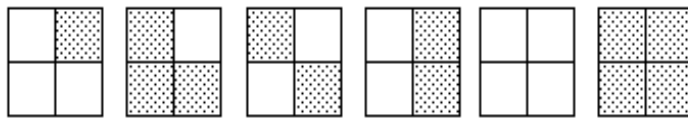
对 $2 \times 2$ 的方阵用黑白两种颜色涂色，问能得到多少种不同的图像？经过旋转使之吻合的两种方案，算是同一种方案。

## 【问题分析】

由于该问题规模很小，我们可以先把所有的涂色方案列举出来。



一个 $2 \times 2$ 的方阵的旋转方法一共有4种：旋转0度、旋转90度、旋转180度和旋转270度。（注：本文中默认旋转即为顺时针旋转）我们经过尝试，发现其中互异的一共只有6种：C3、C4、C5、C6是可以通过旋转相互变化而得，算作同一种；C7、C8、C9、C10是同一种；C11、C12是同一种；C13、C14、C15、C16也是同一种；C1和C2是各自独立的两种。于是，我们得到了下列6种不同的方案。



但是，一旦这个问题由 $2 \times 2$ 的方阵变成 $20 \times 20$ 甚至 $200 \times 200$ 的方阵，我们就不能再一一枚举了，利用Pólya原理成了一个很好的解题方法。在接触Pólya原理之前，首先简单介绍Pólya原理中要用到的一些概念。群：给定一个集合 $G=\{a,b,c,\dots\}$ 和集合 $G$ 上的二元运算，并满足：

(a) 封闭性： $\forall a,b \in G, \exists c \in G, a * b = c$ 。

(b) 结合律： $\forall a,b,c \in G, (a * b) * c = a * (b * c)$ 。

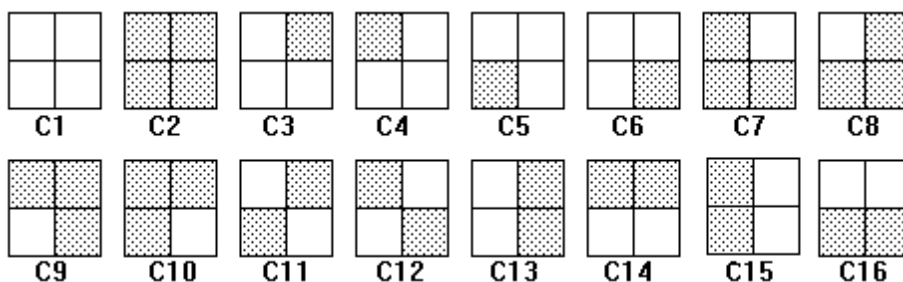
(c) 单位元： $\exists e \in G, \forall a \in G, a * e = e * a = a$ 。

(d) 逆元： $\forall a \in G, \exists b \in G, a * b = b * a = e$ ，记 $b = a^{-1}$ 。

则称集合 $G$ 在运算 $*$ 之下是一个群，简称 $G$ 是群。一般 $a * b$ 简写为 $ab$ 。

置换： $n$ 个元素 $1,2,\dots,n$ 之间的一个置换 $\begin{pmatrix} 1 & 2 & \cdots & n \\ a_1 & a_2 & \cdots & a_n \end{pmatrix}$ 表示1被1到 $n$

中的某个数 $a_1$ 取代，2被1到 $n$ 中的某个数 $a_2$ 取代，直到 $n$ 被1到 $n$ 中的某个数 $a_n$ 取代，且 $a_1, a_2, \dots, a_n$ 互不相同。本例中有4个置换：



$$\text{转}0^\circ \quad a1 = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & 11 & 12 & 13 & 14 & 15 & 16 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & 11 & 12 & 13 & 14 & 15 & 16 \end{pmatrix}$$

$$\text{转}90^\circ \quad a2 =$$

$$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & 11 & 12 & 13 & 14 & 15 & 16 \\ 1 & 2 & 6 & 3 & 4 & 5 & 10 & 7 & 8 & 9 & 12 & 11 & 16 & 13 & 14 & 15 \end{pmatrix}$$

转180° a3=

$$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & 11 & 12 & 13 & 14 & 15 & 16 \\ 1 & 2 & 5 & 6 & 3 & 4 & 9 & 10 & 7 & 8 & 11 & 12 & 15 & 16 & 13 & 14 \end{pmatrix}$$

转270° a4=

$$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & 11 & 12 & 13 & 14 & 15 & 16 \\ 1 & 2 & 4 & 5 & 6 & 3 & 8 & 9 & 10 & 7 & 12 & 11 & 14 & 15 & 16 & 13 \end{pmatrix}$$

置换群：置换群的元素是置换，运算是置换的连接。例如：

$$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 \\ 3 & 1 & 2 & 4 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 \\ 4 & 3 & 2 & 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 \\ 3 & 1 & 2 & 4 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 3 & 1 & 2 & 4 \\ 2 & 4 & 3 & 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 \\ 2 & 4 & 3 & 1 \end{pmatrix}$$

可以验证置换群满足群的四个条件。

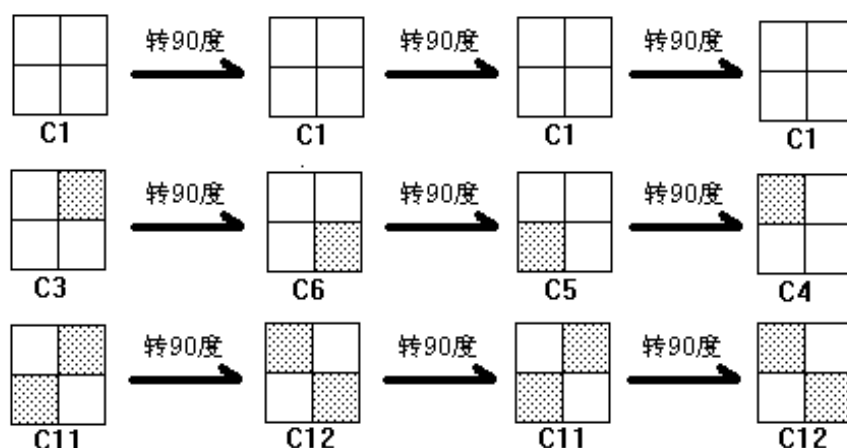
本题中置换群 $G=\{\text{转}0^\circ、\text{转}90^\circ、\text{转}180^\circ、\text{转}270^\circ\}$

我们再看一个公式： $|E_k| \cdot |Z_k| = |G| \quad k=1\dots n$

该公式的一个很重要的研究对象是群的元素个数，有很大的用处。

**$Z_k$  (K不动置换类)**：设 $G$ 是 $1\dots n$ 的置换群。若 $K$ 是 $1\dots n$ 中某个元素， $G$ 中使 $K$ 保持不变的置换的全体，记以 $Z_k$ ，叫做 $G$ 中使 $K$ 保持不动的置换类，简称 $K$ 不动置换类。

如本例中： $G$ 是涂色方案1~16的置换群。对于方案1，四个置换都使方案1保持不变，所以 $Z_1=\{a_1, a_2, a_3, a_4\}$ ；对于方案3，只有置换 $a_1$ 使



其不变，所以 $Z_3=\{a_1\}$ ；对于方案11，置换 $a_1$ 和 $a_3$ 使方案其保持不变，所以 $Z_{11}=\{a_1, a_3\}$ 。

**$E_k$ (等价类):** 设 $G$ 是 $1...n$ 的置换群。若 $K$ 是 $1...n$ 中某个元素， $K$ 在 $G$ 作用下的轨迹，记作 $E_k$ 。即 $K$ 在 $G$ 的作用下所能变化成的所有元素的集合。

如本例中：方案1在四个置换作用下都是方案1，所以 $E_1=\{1\}$ ；方案3，在 $a_1$ 下是3，在 $a_2$ 下变成6，在 $a_3$ 下变成5，在 $a_4$ 下变成4，所以 $E_3=\{3,4,5,6\}$ ；方案11，在 $a_1$ 、 $a_3$ 下是11，在 $a_2$ 、 $a_4$ 下变成12，所以 $E_{11}=\{11,12\}$ 。

本例中的数据，也完全符合这个定理。如本例中：

$$\begin{aligned} |E_1| \cdot |Z_1| &= 1 \times 4 = 4 = |G| \\ |E_3| \cdot |Z_3| &= 4 \times 1 = 4 = |G| \\ |E_{11}| \cdot |Z_{11}| &= 2 \times 2 = 4 = |G| \end{aligned}$$

限于篇幅，这里就不对这个定理进行证明。

接着就来研究每个元素在各个置换下不变的次数的总和。见下表：

置换\元素j	1	2	.....	16	$D(a_i)$
$a_i$					
a1	$S_{1,1}$	$S_{1,2}$	.....	$S_{1,16}$	$D(a_1)$
a2	$S_{2,1}$	$S_{2,2}$	.....	$S_{2,16}$	$D(a_2)$
a3	$S_{3,1}$	$S_{3,2}$	.....	$S_{3,16}$	$\sum_{j=1}^{16}  Z_j  = \sum_{j=1}^{16} D(a_j)$
a4	$S_{4,1}$	$S_{4,2}$	.....	$S_{4,16}$	

$ Z_j $	$ Z_1 $	$ Z_2 $	.....	$ Z_{16} $	
---------	---------	---------	-------	------------	--

其中

$$S_{ij} = \begin{cases} 0 & \text{当 } a_i \notin Z_j, \text{即 } j \text{ 在 } a_i \text{ 的变化下变动了} \\ 1 & \text{当 } a_i \in Z_j, \text{即 } j \text{ 在 } a_i \text{ 的变化下没有变} \end{cases}$$

$D(a_j)$  表示在置换 $a_j$ 下不变的元素个数

如本题中：涂色方案1在 $a_1$ 下没变动， $S_{1,1}=1$ ；方案3在 $a_3$ 变动了，

$S_{3,3}=0$ ；在置换 $a_1$ 的变化下16种方案都没变动， $D(a_1)=16$ ；在置换 $a_2$ 下

只有1、2这两种方案没变动， $D(a_2)=2$ 。

一般情况下，我们也可以得出这样的结论：
$$\sum_{j=1}^n |Z_j| = \sum_{i=1}^s D(a_i)$$

我们对左式进行研究。

不妨设 $N=\{1, \dots, n\}$ 中共有 $L$ 个等价类， $N=E_1+E_2+\dots+E_L$ ，

则当 $j$ 和 $k$ 属于同一等价类时，有 $|Z_j|=|Z_k|$ 。所以

$$\sum_{k=1}^n |Z_k| = \sum_{i=1}^L \sum_{k \in E_i} |Z_k| = \sum_{i=1}^L |E_i| \cdot |Z_i| = L \cdot |G|$$

这里的 $L$ 就是我们要求的互异的组合状态的个数。于是我们得出：

$$L = \frac{1}{|G|} \sum_{k=1}^n |Z_k| = \frac{1}{|G|} \sum_{j=1}^s D(a_j)$$

利用这个式子我们可以得到本题的解  $L=(16+2+4+2)/4=6$  与前面枚举得到的结果相吻合。这个式子叫做Burnside引理。

但是，我们发现要计算 $D(a_j)$ 的值不是很容易，如果采用搜索的方法，总的时间规模为 $O(n \times s \times p)$ 。（ $n$ 表示元素个数， $s$ 表示置换个数， $p$

表示格子数，这里n的规模是很大的) 下一步就是要找到一种简便的  $D(a_i)$  的计算方法。先介绍一个循环的概念：

循环：记

$$(a_1 a_2 \cdots a_n) = \begin{pmatrix} a_1 & a_2 & \cdots & a_{n-1} & a_n \\ a_2 & a_3 & \cdots & a_n & a_1 \end{pmatrix}$$

称为n阶循环。每个置换都可以写若干互不相交的循环的乘积，两个循环  $(a_1 a_2 \cdots a_n)$  和  $(b_1 b_2 \cdots b_n)$  互不相交是指  $a_i \neq b_j, i, j=1, 2, \dots, n$ 。例如：

$$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 \\ 3 & 5 & 1 & 4 & 2 \end{pmatrix} = (13)(25)(4)$$

这样的表示是唯一的。置换的循环节数是上述表示中循环的个数。例如  $(13)(25)(4)$  的循环节数为3。

有了这些基础，就可以做进一步的研究，我们换一个角度来考虑这个问题。我们给2\*2方阵的每个方块标号，如下图：

2	1
3	4

构造置换群  $G' = \{g_1, g_2, g_3, g_4\}$ ,  $|G'| = 4$ , 令  $g_i$  的循环节数为  $c(g_i)$  ( $i=1, 2, 3, 4$ )

在  $G'$  的作用下，其中

$g_1$  表示转  $0^\circ$ , 即  $g_1 = (1)(2)(3)(4)$   $c(g_1) = 4$

$g_2$  表示转  $90^\circ$ , 即  $g_2 = (4\ 3\ 2\ 1)$   $c(g_2) = 1$

$g_3$  表示转  $180^\circ$ , 即  $g_3 = (1\ 3)(2\ 4)$   $c(g_3) = 2$

$g_4$  表示转  $270^\circ$ , 即  $g_4 = (1\ 2\ 3\ 4)$   $c(g_4) = 1$

我们可以发现， $g_i$  的同一个循环节中的对象涂以相同的颜色所得的图像数  $m c(g_i)$  正好对应  $G$  中置换  $a_i$  作用下不变的图象数，即

$$2c(g_1)=2^4=16=D(a_1) \quad 2c(g_2)=2^1=2=D(a_2)$$

$$2c(g_3)=2^2=4=D(a_3) \quad 2c(g_4)=2^1=2=D(a_4)$$

由此我们得出一个结论：

设 $G$ 是 $p$ 个对象的一个置换群，用 $m$ 种颜色涂染 $p$ 个对象，则不同

$$L = \frac{1}{|G|} (m^{c(g_1)} + m^{c(g_2)} + \cdots + m^{c(g_s)})$$

染色方案为：

其中 $G=\{g_1, \dots, g_s\}$   $c(g_i)$ 为置换 $g_i$ 的循环节数( $i=1 \dots s$ )

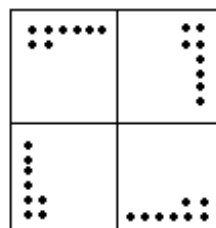
这就是所谓的Pólya定理。我们发现利用Pólya定理的时间复杂度为 $O(s \times p)$  (这里 $s$ 表示置换个数， $p$ 表示格子数)，与前面得到的Burnside引理相比之下，又有了很大的改进，其优越性就十分明显了。Pólya定理充分挖掘了研究对象的内在联系，总结了规律，省去了许多不必要的盲目搜索，把解决这类问题的时间规模降到了一个非常低的水平。

现在我们把问题改为： $n \times n$ 的方阵，每个小格可涂 $m$ 种颜色，求在旋转操作下本质不同的解的总数。

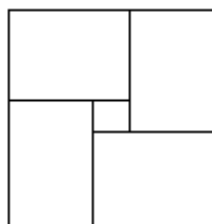
### 【问题分析】

先看一个很容易想到的搜索的方法。(见附录)

这样搜索的效率是极低的，它还有很大的改进的余地。前面，我们采用的方法是先搜后判，这样的盲目性极高。我们需要边搜边判，避免过多的不必要的枚举，我们更希望把判断条件完全融入到搜索的边界中去，消灭无效的枚举。这个美好的希望是可以实现的。



n为偶数时



n为奇数时

我们可以在方阵中分出互不重叠的长为 $[(n+1)/2]$ ，宽为 $[n/2]$ 的四个矩阵。当 $n$ 为偶数时，恰好分完；当 $n$ 为奇数时，剩下中心的一个格子，它在所有的旋转下都不动，所以它涂任何颜色都对其它格子没有影响。令 $m$ 种颜色为 $0 \sim m-1$ ，我们把矩阵中的每格的颜色所代表的数字顺次(左上角从左到右，从上到下；右上角从上到下，从右到左；.....)排成 $m$ 进制数，然后就可以表示为一个十进制数，其取值范围为 $0 \sim m^{[n^2/4]} - 1$ 。(因为 $[n/2] * [(n+1)/2] = [n^2/4]$ ) 这样，我们就把一个方阵简化为4个整数。我们只要找到每一个等价类中左上角的数最大的那个方案(如果左上角相同，就顺时针方向顺次比较) 这样，在枚举的时候其它三个数一定不大于左上角的数，效率应该是最高的。

进一步考虑，当左上角数为 $i$ 时,  $(0 \leq i \leq R-1)$  令  $R = m^{[n^2/4]}$  可分为下列的4类：

- 其它三个整数均小于 $i$ ，共 $i^3$ 个。
- 右上角为 $i$ ，其它两个整数均小于 $i$ ，共 $i^2$ 个。
- 右上角、右下角为 $i$ ，左下角不大于 $i$ ，共 $i+1$ 个。
- 右下角为 $i$ ，其它两个整数均小于 $i$ ，且右上角的数不小于左下角的，共 $i(i+1)/2$ 个。



$$\begin{aligned}
L &= \sum_{i=0}^{R-1} (i^3 + i^2 + i + 1 + \frac{1}{2}i(i+1)) = \sum_{i=0}^{R-1} (i^3 + \frac{3}{2}i^2 + \frac{3}{2}i + 1) \\
&= \sum_{i=1}^R ((i-1)^3 + \frac{3}{2}(i-1)^2 + \frac{3}{2}(i-1) + 1) = \sum_{i=1}^R (i^3 - \frac{3}{2}i^2 + \frac{3}{2}i) \\
&= \frac{1}{4}R^2(R+1)^2 - \frac{3}{2} \times \frac{1}{6}R(R+1)(2R+1) + \frac{3}{2} \times \frac{1}{2}R(R+1) \\
&= \frac{1}{4}(R^4 + R^2 + 2R)
\end{aligned}$$

因此,

当n为奇数时, 还要乘一个m。

由此我们就巧妙地得到了一个公式。但是, 我们应该看到要想到这个公式需要很高的智能和付出不少的时间。另一方面, 这种方法只能对这道题有用而不能广泛地应用于一类试题, 具有很大的不定性因素。因此, 如果能掌握一种适用面广的原理, 就会对解这一类题有很大的帮助。

下面我们就采用Pólya定理。我们可以分三步来解决这个问题。

### 1. 确定置换群

在这里很明显只有4个置换: 转0°、转90°、转180°、转270°。所以, 置换群G={转0°、转90°、转180°、转270°}。

### 2. 计算循环节个数

首先, 给每个格子顺次编号 (1~n<sup>2</sup>), 再开一个二维数组记录置换后的状态。最后通过搜索计算每个置换下的循环节个数效率为一次方级。

### 3. 代入公式

即利用Pólya定理得到最后结果。

$$L = \frac{1}{|G|} (m^{c(g^1)} + m^{c(g^2)} + \cdots + m^{c(g^5)})$$

【程序题解】

```
const
  maxn=10;
var
  a,b:array[1..maxn,1..maxn] of integer;{记录方阵的状态}

  i,j,m,n:integer;{m颜色数;n方阵大小}
  l,l1:longint;
procedure xz;{将方阵旋转90°}
var
  i,j:integer;
begin
  for i:=1 to n do
    for j:=1 to n do
      a[j,n+1-i]:=b[i,j];
  b:=a
end;
procedure xhj;{计算当前状态的循环节个数}
var
  i,j,i1,j1,k,p:integer;
begin
  k:=0;{用来记录循环节个数，清零}
  for i:=1 to n do
    for j:=1 to n do
      if a[i,j]>0 then{搜索当前尚未访问过的格子}
      begin
        inc(k);{循环节个数加1}
        i1:=(a[i,j]-1) div n;
        j1:=(a[i,j]-1) mod n+1;{得到这个循环的下一个格子}
        a[i,j]:=0;{表示该格已访问}
        while a[i1,j1]>0 do begin
```

```

    p:=a[i1,j1];{暂存当前格的信息}

    a[i1,j1]:=0;{置已访问标志}
    i1:=(p-1) div n+1;
    j1:=(p-1) mod n+1{得到这个循环的下一个格子}

    end{直到完整地访问过这个循环后退出}
end;
l1:=1;
for i:=1 to k do l1:=l1*m;{计算m的k次方的值}

l:=l+l1{进行累加}
end;
begin
    writeln('Input m,n=');
    readln(m,n);{输入数据}
    for i:=1 to n do
        for j:=1 to n do a[i,j]:=(i-1)*n+j;{对方阵的状态进行初始化}
    b:=a;
    xhj;{计算转0°状态下的循环节个数}

    xz;{转90°}

    xhj; {计算转90°状态下的循环节个数}

    xz;{再转90°}

    xhj; {计算转180°状态下的循环节个数}

    xz;{再转90°}

    xhj; {计算转270°状态下的循环节个数}
    l:=l div 4;
    writeln(l);{输出结果}
    readln
end.

```

在上面的程序中，我暂时回避了高精度计算，因为这和我讲的内容关系不大。

如果大家再仔细地考虑一下，就会发现这个题解还可以继续优化。对 $n$ 分情况讨论：

□  $n$ 为偶数：在转 $0^\circ$ 时，循环节为 $n^2$ 个，转 $180^\circ$ 时，循环节为 $n^2/2$ 个，转 $90^\circ$ 和转 $270^\circ$ 时，循环节为 $n^2/4$ 个。

□  $n$ 为奇数：在转 $0^\circ$ 时，循环节为 $n^2$ 个，转 $180^\circ$ 时，循环节为 $(n^2+1)/2$ 个，转 $90^\circ$ 和转 $270^\circ$ 时，循环节为 $(n^2+1)/4$ 个。

把这些综合一下就得到：在转 $0^\circ$ 时，循环节为 $n^2$ 个，转 $180^\circ$ 时，循环节为 $[(n^2+1)/2]$ 个，转 $90^\circ$ 和转 $270^\circ$ 时，循环节为 $[(n^2+1)/4]$ 个。(其中，方括号表示取整)于是就得到：

$$L = \frac{1}{4}(m^{n^2} + m^{[\frac{n^2+1}{2}]} + m^{[\frac{n^2+1}{4}]} + m^{[\frac{n^2+1}{4}]})$$

这和前面得到的结果完全吻合。

经过上述一番分析，使得一道看似很棘手的问题得以巧妙的解决，剩下的只要做一点高精度计算即可。

通过这几个例子，大家一定对Pólya原理有了八九成的了解，通过和搜索方法的对比，它的优越性就一目了然了。它不仅极大地提高了程序的时间效率，甚至在编程难度上也有减无增。所以，我们在智能和经验不断增长的同时，也不能忽视了原理性的知识。智能和经验固然重要，但是掌握了原理就更加踏实。因此，我们在解题之余，也要不忘对原理性知识的学习，不停给自己充电，使自己的水平有更

大的飞跃。

#### 附录 (搜索方法的程序)

```
const
  maxn=10;
type
  sqtype=array[1..maxn,1..maxn] of byte;
var
  n,total,m:integer;
  sq:sqtype;
function big:boolean;(检验当前方案是否为同一等价类中最大的)
var
  units:array[2..4] of sqtype;(记录三种旋转后的状态)
  i,j,k:integer;
begin
  for i:=1 to n do
    for j:=1 to n do begin
      units[2,j,n+1-i]:=sq[i,j];
      units[3,n+1-i,n+1-j]:=sq[i,j];
      units[4,n+1-j,i]:=sq[i,j]
    end;
  big:=false;
  for k:=2 to 4 do (进行比较)
    for i:=1 to n do begin
      j:=1;
      while (j<=n)and(sq[i,j]=units[k,i,j]) do inc(j);
      if j<=n then
        if sq[i,j]<units[k,i,j]
        then exit
        else break
    end;
  big:=true
end;
procedure make(x,y:byte);(枚举每个格子中涂的颜色)
var i:integer;
begin
  if x>n then begin
    if big then inc(total);
```

```
    exit
end;
for i:=1 to m do begin
    sq[x,y]:=i;
    if y=n then make(x+1,1) else make(x,y+1)
end
end;
begin
    writeln('Input m,n=');readln(m,n);
    total:=0;
    make(1,1);
    writeln(total);readln
end.
```