

# 数学文化

## 见面课（六）



# 联系方式

李军 数学科学学院416办公室

邮箱: [lijun@nankai.edu.cn](mailto:lijun@nankai.edu.cn)

鼓励师生课下的联系和交流。上周已经建立了课程的飞书群，教学通知会发到飞书群。大家在学习中遇到问题，就及时通过飞书联系我。



- 说明：做平台上“测验题”和参与“讨论题”讨论的情况，均会被平台记录，作为慕课成绩的组成部分。
- 千万不要错过平台上做题的截止时间！

即：每周日的晚上23点30分。

第6讲测验题的截止时间是10月30日（周日）的晚上23点30分，第7讲测验题和第1次作业互评的截止时间都是11月6日（周日）的晚上23点30分。

# 本课程的教材请自己去买，有用！



问题请事先准备，提得具体、明确；  
问题小一点，集中一点，才便于讨论。

下面是一些“不好”的问题：

- 如何证明一个数是无理数？
- 有关数学发展史或发展转折点的问题。
- 线性代数怎么与编程联系在一起？
- 数列特征方程的原理。
- 泰勒公式，线性代数的一些变形问题。

**说说你在数学文化的学习中感到困惑的问题  
或很有兴趣的问题。**

正常使用主观题需2.0以上版本雨课堂

作答

数学发展史上共有三次数学危机，下列关于数学危机的说法中，哪些是正确的？

A

数学危机阻碍了数学科学的发展

B

三次数学危机都与无穷有关

C

三次数学危机都是对当时数学基础的质疑

D

三次数学危机都是数学家群体内部提出的

E

三次数学危机都已经彻底解决了

提交

# 平台上慕课内容的拓展





# 猜帽子颜色问题1

甲乙两人闭上眼后每人被戴上了一顶帽子，颜色为黑或红，然后睁开眼，每人只能看到对方的帽子。要求每人猜自己帽子的颜色，要甲乙两人同时说出来，至少有一人猜对的话他们就获得奖励。

甲乙两人可以在游戏开始前商量策略。

请你来设计一个一定能获得奖励的策略。



## 猜帽子颜色问题2

甲乙丙三人闭上眼后每人被戴上了一顶帽子，颜色为黑或红或白，然后睁开眼，每人只能看到其他两人的帽子。要求每人猜自己帽子的颜色，要甲乙丙三人同时说出来，至少有一人猜对的话他们就获得奖励。

甲乙丙三人可以在游戏开始前商量策略。

请你来设计一个一定能获得奖励的策略。



# 适当的问题对科学发展的价值

## 1. 有问题的学科才有生命力

问题，在学科进展中的意义是不可否认的。一门学科充满问题，它就充满生命力；而如果缺乏问题，则预示着该学科的衰落。正是通过解决问题，人们才能够发现学科的新方法、新观点和新方向，达到更为广阔和高级的新境界。

提出数学问题的动力，不仅来自数学以外的客观世界，也来自数学内部的逻辑发展。例如：素数的理论；非欧几何；伽罗瓦理论；代数不变量理论。

## 2. 提出一个“好的问题”是不容易的

这是因为在解决问题前，要想预先判断一个问题的价值是困难的，问题的价值最终取决于科学从该问题得到的收益。因此，只有对该学科的知识有广泛而深入了解的学者，对该学科的发展有清醒的认识和深刻洞察力的学者，才能提出有较大价值的“好的问题”。



### 3. “好的问题” 的标准

尽管有困难，人们仍希望给出“好的问题”的一般标准。希尔伯特在他的演讲中就提出了这样的标准。我们把它归纳叙述如下：



## 1) 清晰易懂

即，问题本身应很容易解释清楚，让别人听懂。希尔伯特说：“一个清晰易懂的问题会引起人们的兴趣，而复杂的问题使人们望而生畏。”

## 2) 难而又可解决

希尔伯特说：“为了具有吸引力，一个数学问题应该是困难的，但又不应是完全不可解决，而使我们劳而无功。”

## 3) 对学科发展有重大推动意义

问题解决的意义，不是局限于问题本身，而是波及整个学科，推动整个学科的发展。

# “好的问题” 举例

- 费马大定理
- 五次方程根式解
- 最速降线问题
- 三体问题





# “希尔伯特问题” 解决现状

经过整整一个世纪，希尔伯特的**23**个问题中，**将近一半已经解决或基本解决**。有些问题虽未解决，但也取得了重要进展。

能够解决一个或基本解决一个希尔伯特问题的数学家，就自然地被公认为世界一流水平的数学家，由此也可见希尔伯特问题的特殊地位。

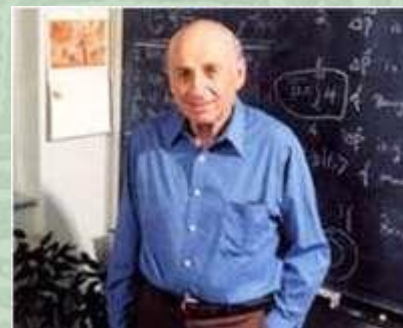




# 希尔伯特第1问题：连续统假设

1938年，奥地利数理逻辑学家哥德尔证明了连续统假设与**ZF**集合论公理系统的无矛盾性。1963年，美国数学家科恩（**P.Cohen**）证明了连续统假设与**ZF**公理彼此独立。因而连续统假设不能用**ZF**公理加以证明。在这个意义下，问题已获解决。

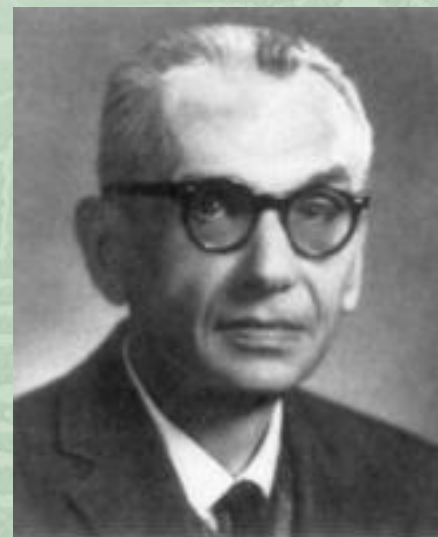
科恩1966年获得了菲尔兹奖。



# 希尔伯特第2问题：算术的无矛盾性

欧氏几何的无矛盾性可以归结为算术公理的无矛盾性。希尔伯特曾提出用形式主义计划的证明论方法加以证明，哥德尔1931年发表不完全性定理作出否定。根茨1936年使用超限归纳法证明了算术公理系统的无矛盾性。

库尔特·哥德尔（Kurt Godel）  
（1906年4月28日—1978年1月14日）  
是上个世纪最著名的数理逻辑学家之一。  
其最杰出的贡献是哥德尔不完全性定理  
和连续统假设的相对协调性证明。



# 希尔伯特第10问题： 丢番图方程的可解性

能否通过有限步骤来判定整系数不定方程是否存在有理数解？

**1970年**，苏联数学家马蒂塞维奇最终证明：在一般情况答案是否定的。

尽管得出了否定的结果，却产生了一系列很有价值的副产品，其中不少和计算机科学有密切联系。



希尔伯特问题的研究与解决，大大推动了许  
多数学分支的发展，这些分支包括：数理逻辑、  
几何基础、李群、数学物理、概率论、数论、函  
数论、代数几何、常微分方程、偏微分方程、黎  
曼曲面论、变分法等。第二问题和第十问题的研  
究，还促进了现代计算机理论的成长。



重要的“问题”，历来是推动科学前进的杠杆。但一位科学家，如此自觉、如此集中地提出如此一整批问题，并且如此持久地影响了一门学科的发展，这在科学史上是仅有的。



2000年5月24日， Clay数学促进会在巴黎法兰西学院宣布了七个数学问题，并允诺对每个问题的解决者给予100万美元的奖励。

1. P与NP问题
2. Riemann假设
3. Poincare猜想
4. Hodge猜想
5. Birch及Swinerton—Dyer猜想
6. Navier—Stokes方程组
7. Yang—Mills理论





当然，希尔伯特当年也不是尽善尽美的。一些评论者认为，其局限性是，希尔伯特问题未包括拓扑学和微分几何，而这两者在20世纪也成了数学的前沿和热点，这是希尔伯特没有预见到的。此外，希尔伯特问题除数学物理外，很少涉及应用数学。



# 用反证法证明无理性

应用反证法的一个典型例子是证明“ $\sqrt{2}$ 是一个无理数”。

学习数学要能举一反三，请你应用反证法来证明“ $\log_2 3$ 是一个无理数”。

这种方法还可以用于证明“ $\sqrt{2} + \sqrt{3}$ 是一个无理数”。





# 构造性证明与存在性证明

在数学中，时常需要讨论一些“存在性命题”，去证明存在具有某些性质的数学对象。

对于存在性命题，通常有两类证明方法：一类是**构造性的证明方法**，即把需要证明存在的数学对象构造出来，便完成了证明；

一类是**存在性证明**，并不具体给出存在的事物，而是完全依靠逻辑的力量，证明事物的存在。

这两种数学方法都有各自的魅力。



# 一个经典的例子

证明：存在无理数 $a$ 和 $b$ ，使得 $a^b$ 是有理数.

一种**构造性证明**的思路：取 $a = \sqrt{2}$ ,  $b = \log_{\sqrt{2}} 3$  ,  
则 $a^b=3$ 是有理数.

一种**存在性**证明的思路：考虑 $\sqrt{2}^{\sqrt{2}}$ . 若 $\sqrt{2}^{\sqrt{2}}$ 是  
有理数，则取 $a = b = \sqrt{2}$ ；若 $\sqrt{2}^{\sqrt{2}}$ 是无理数，则取  
 $a = \sqrt{2}^{\sqrt{2}}$ ,  $b = \sqrt{2}$ .



# 代数数与超越数

一个复数，如果它是某个整系数代数方程的根，则称之为**代数数**，否则就称之为**超越数**。

显然，所有有理数和用有理数开方表示的无理数都是代数数。

然而，指出一个数是超越数的事就没有这么简单。



# 超越数的例子

1844年法国数学家刘维尔最早证明了超越数的存在性，他构造了下面的超越数：

$$\sum_{k=1}^{\infty} \frac{1}{10^{k!}} = 0.11000100000000000000000010 \dots$$

1873年，厄尔米特证明了自然对数的底数 $e$ 是超越数.

随后在1882年，林德曼证明了圆周率 $\pi$ 的超越性.



# 存在超越数的存在性证明

要证明某个特定的数是超越数，一般来说难度较高. 康托尔建立集合论之后，给出了存在超越数的存在性证明，指出超越数不仅存在，实际上超越数比代数数多.

不难证明对于任意正整数 $n$ ， $n$ 次整系数代数方程是可数多个，由此可知 $n$ 次整系数代数方程的根组成的集合是可数无穷集. 进而可得全体代数数组成的集合是可数无穷集. 实数集是不可数无穷集，因此，一定存在实超越数.

实代数数集是可数无穷集，实超越数集是不可数无穷集，因此，实超越数集比实代数数集“大”.

# 猜帽子颜色问题3

100个人排成1列，闭上眼后每人被戴上了一顶帽子，颜色为黑或红，然后睁开眼，每人只能看到在他前面的所有人的帽子。从最后面的人开始（他能看到前面99个人的帽子），依次向前每人猜自己帽子的颜色，猜对的话有一份奖励。

这100个人可以在游戏开始前商量策略，目标是使得整体获得的奖励最多。

请你来设计一个策略。





# 视频：帽子谜题

- [https://www.bilibili.com/video/BV17h41127dQ?from=search&seid=16439926650525170386&spm\\_id\\_from=333.337.0.0](https://www.bilibili.com/video/BV17h41127dQ?from=search&seid=16439926650525170386&spm_id_from=333.337.0.0)



# 三角决斗

在一个小镇上，有三个枪手正在进行着殊死搏斗。枪手A的枪法最为准确，命中率高达100%；枪手B枪法不错，命中率为80%；枪手C枪法欠佳，命中率仅为50%。

如果这三人站成一个等边三角形，每人每次只开一枪，抽签决定开枪顺序，以相同顺序循环往复，中枪则死，直至其中两人死亡。设三人都采取最佳策略，那么他们中谁活下的几率大呢？





# 三角决斗的解答

在枪手A和B都活着的情况下，轮到枪手C开枪，他的最佳策略是放空枪. 等到枪手A和枪手B分出生死，枪手C再与生存者决斗，这时枪手C先开枪，这使得枪手C在三角决斗中占据有利地位，存活机会最大.

计算概率的结果如下：枪手A活下来的概率是30%；枪手B活下来的概率约为18%；枪手C活下来的概率约为52%.



# C、B、A次序下的三角决斗

《数学文化》期刊2013年第2期中“枪打出头鸟——三人决斗问题趣谈”一文讨论了C、B、A次序下的三角决斗，假设A的命中率是1，B和C的命中率分别是b和c，这里 $1 > b > c > 0$ 。在A、B都存活时，按C放空枪，A和B相互射击的策略，可以得到A、B、C的存活率分别为

$$A: (1 - b)(1 - c); \quad B: b - \frac{bc}{b + c - bc};$$

$$C: c + \frac{bc}{b + c - bc} - bc。$$



# C、B、A次序下的三角决斗

当 $b = \frac{2}{3}$ 时，A、B、C的存活率分别为

$$A: \frac{1-c}{3}; \quad B: \frac{4(1-c)}{3(2+c)}; \quad C: \frac{c(8+c)}{3(2+c)}.$$

这时，B的存活率始终大于A的存活率。

当 $2\sqrt{10} - 6 < c < \frac{2}{3}$ 时，C的存活率大于B的存活率，当 $\frac{\sqrt{97}-9}{4} < c < 2\sqrt{10} - 6$ 时，C的存活率大于A的存活率，但小于B的存活率。



# 一个取石子游戏

一块长为 $n$ 、高为 $m$ 的长方形地面分为 $m \times n$ 个单位正方形格子，每个格子中放有一粒石子。我们把位于第 $i$ 行第 $j$ 列的格子记为 $(i, j)$ 。甲乙两人轮流取石子，甲先取。每次取的时候，选择一个有石子的格子 $(i_1, j_1)$ ，然后把所有满足 $i \geq i_1$ 和 $j \geq j_1$ 的格子 $(i, j)$ 中的石子取走。规定谁抓到最后一把谁输，因此这个游戏的目的是迫使对手捡起 $(1, 1)$ 格子中的石子。



# 一个取石子游戏

例如， $m=2$ ， $n=3$ 时，甲第一次选 $(2, 2)$ ，他取走了 $(2, 2)$ 和 $(2, 3)$ 的石子，乙这时选 $(1, 3)$ ，他取走了 $(1, 3)$ 的石子（此时 $(2, 3)$ 格是空的），还留下 $(2, 1)$ 、 $(1, 2)$ 和 $(1, 1)$ 格有石子。不难看到乙确保了自己可以取胜，甲再取只好选择 $(1, 2)$ 和 $(2, 1)$ 中的一个，乙就选择另一个，最后甲被迫选择 $(1, 1)$ 。



# 一个取石子游戏

(1) 问：当 $m=2$ ,  $n=2022$ 时，谁有取胜策略？

(2) 问：当 $m=n=2022$ 时，谁有取胜策略？

(3) 问：对于 $m>1$ 和 $n>1$ 的一般情形，谁有取胜策略的一般结论是什么？



# 一个取石子游戏

- (1) 当 $m=2$ ,  $n=2022$ 时, 甲有取胜策略。甲第一次选 $(2, 2022)$ 可以确保取胜。
- (2) 当 $m=n=2022$ 时, 甲有取胜策略。甲第一次选 $(2, 2)$ 可以确保取胜。
- (3) 对于任意的 $m>1$ 和任意的 $n>1$ , 甲都有取胜策略。





# 趣题：找次品1

1) 有27个外形相同的乒乓球，其中只有1个“过重”的次品乒乓球。

请用一架不带砝码的天平，最多三次使用该天平，找出上述次品乒乓球。





# 提示思考一：运筹的思想，最优化思想

- 如何用最少次数完成预定任务？
- 该天平有何特点，能做什么？
- 如何最大限度地发挥该天平的作用？



# 提示思考二（不答）

- 分成几堆？
- 每堆几个？
- 如何分情况讨论？



# 课堂讨论提示三

- 天平的“平”与“不平”，提供了什么信息？
- 天平如果倾斜为“左低右高”，提供了什么信息？



# 解决问题的思路

第一次：将**27**个球分为三组，将其中两组分别放在天平两边称，就能确定次品究竟在三组中的哪一组，从而问题归为从该组的**9**个球中找次品；

第二次：将**9**个球分为三组，将其中两组分别放在天平两边称，就能确定次品究竟在三组中的哪一组，从而问题归为从该组的**3**个球中找次品；

第三次：从**3**个球取两个分别放在天平两边称，就能确定次品究竟是**3**个球中的哪一个，从而问题就解决了。

# 趣题——找次品2

**2)** 有**5**个外形相同的乒乓球，其中只有**1**个重量不标准的次品乒乓球。

现再给你一个标准球；请用一架不带砝码的天平，最多两次使用该天平，找出上述次品乒乓球。



# 趣题——找次品3

3) 有4个外形相同的乒乓球，其中只有1个重量不标准的次品乒乓球。

现再给你一个标准球；请用一架不带砝码的天平，最多两次使用该天平，找出上述次品乒乓球，并判断它是重于标准球，还是轻于标准球。



## 趣题——找次品4

**4)** 有**7**个外形相同的乒乓球，其中**5**个是标准球，另外**2**个是次品乒乓球，它们重量相同且比标准球轻。

请你给出一种方案，用一架不带砝码的天平，最多三次使用该天平，找出上述两个次品乒乓球。





有7个外形相同的乒乓球，其中5个是标准球，另外2个是次品乒乓球，它们重量相同且比标准球轻。第一次称的时候，你打算在天平的每边各放几个乒乓球？

A 1个

B 2个

C 3个



提交

下次“见面课”

**2022年11月10日**

**（周四）**



本次“见面课”结束

谢谢！

