Univerzita Komenského v Bratislave
Fakulta matematiky, fyziky a informatiky

Magické útvary

Bakalárska práca

2021
Richard Bíró

Univerzita Komenského v Bratislave
Fakulta matematiky, fyziky a informatiky

Magické útvary

Bakalárska práca

Študijný program:	Informatika
Študijný odbor:	Informatika
Školiace pracovisko:	Katedra informatiky
Školiteľ:	doc. RNDr. Ján Mazák, PhD.

Bratislava, 2021
Richard Bíró

39991241

Univerzita Komenského v Bratislave
Fakulta matematiky, fyziky a informatiky

ZADANIE ZÁVEREČNEJ PRÁCE

Meno a priezvisko študenta:	Richard Bíró
Študijný program:	informatika (Jednoodborové štúdium, bakalársky I. st., denná forma)
Študijný odbor:	informatika
Typ záverečnej práce:	bakalárska
Jazyk záverečnej práce:	slovenský
Sekundárny jazyk:	anglický

Názov: Magické útvary
Magic shapes

Anotácia: Magické útvary rôzneho typu zaujímali matematikov odpradávna a mnohé súvisiace problémy sú aj dnes otvorené. Náplňou práce je pozrieť sa na súvislosti medzi magickými útvarmi a magickými ohodnoteniami v diskrétnej matematike (grafy, konfigurácie z konečných geometrií apod.) a implementovať algoritmické prehľadávanie pre vybrané otvorené problémy.

Cieľ: 1. Zorientovať sa v oblasti klasických magických útvarov a podobných problémov a spraviť aspoň čiastočný prehľad.
2. Formulovať analogické problémy pre iné diskrétne štruktúry, napr. grafy či konfigurácie vznikajúce z konečných geometrií.
3. Vybrať si niekoľko otvorených problémov (či už nových, alebo známych), implementovať algoritmické prehľadávanie priestoru potenciálnych riešení a skombinovať toto počítačové prehľadávanie s teoretickou analýzou.
4. Vysloviť zaujímavé hypotézy, ktoré bude možné skúmať v budúcnosti.

Vedúci:	doc. RNDr. Ján Mazák, PhD.
Katedra:	FMFI.KI - Katedra informatiky
Vedúci katedry:	prof. RNDr. Martin Škoviera, PhD.
Dátum zadania:	26.10.2020
Dátum schválenia:	31.10.2020

doc. RNDr. Daniel Olejár, PhD.
garant študijného programu

....

študent vedúci práce

Poďakovanie:

Abstrakt

Abstract

Obsah

Zoznam obrázkov

Úvod

V tejto kapitole uvedieme stručný úvod do problematiky magických útvarov, ako aj význam a ciele práce.

Kapitola 1

Základné pojmy a definície

V tejto kapitole uvedieme základné pojmy a definície pri práci s útvarmi, ako aj súčasný stav danej problematiky.

Priamka je objekt v konečnom geometrickom systéme, ktorý prechádza aspoň jedným bodom. *Útvar* je množina bodov, ktoré sú spojené priamkami. *Prvok* je bod útvaru, ktorý má priradenú hodnotu x, kde x je kladné celé číslo. Prvky útvaru majú priradené navzájom rôzne hodnoty. Útvar má *magickú vlastnosť* ak všetky jeho priamky majú magickú vlastnosť.

Ak má útvar pravidelné usporiadanie, môže byť reprezentovaný maticou (priamkami budú riadky, stĺpce a prípadne diagonály danej matice) alebo neorientovaným ohodnoteným grafom.

1.1 Magické útvary

Definícia 1.1. *Útvar je magický ak súčet prvkov na každej jeho priamke je konštantný.*

1.1.1 Magické štvorce

Definícia 1.2. *Magický štvorec je matica prvkov veľkosti $n \times n$, pre ktorú platí, že súčet prvkov v každom riadku, stĺpci a na oboch diagonálach je konštantný.*

Príklad magického štvorca je na obrázku 1.1.

	4	3	8	=15
	9	5	1	=15
	2	7	6	=15
=15	=15	=15	=15	=15

Obr. 1.1: Magický štvorec veľkosti 3×3 [1]

Poznámka 1.3. *Ak je súčet prvkov v každom riadku a stĺpci konštantný, daný štvorec nazývame **semimagickým**. Ak je súčet na oboch diagonálach rovnaký, ale iný ako súčet v riadkoch a stĺpcoch, daný štvorec nazývame **panmagickým**.*

Špeciálnu triedu tvoria magické štvorce, ktorých prvky sú k-tymi mocninami kladných celých čísel. Na obrázku 1.2 je príklad štvorca pre $n = 4, k = 2$.

48^2	23^2	6^2	19^2
21^2	26^2	33^2	32^2
1^2	36^2	13^2	42^2
22^2	27^2	44^2	9^2

Obr. 1.2: Magický štvorec veľkosti 4×4 s druhými mocninami [1]

Existencia štvorca pre $n = 3, k = 2$ je otvoreným problémom. Je dokázané, že ak by taký štvorec existoval, jeho prvky by museli byť väčšie ako 10^{16}. Nikomu sa nepodarilo nájsť ani magický štvorec, ktorého 8 prvkov sú druhé mocniny prirodzených čísel. A je známe iba jedno základné riešenie so 7 prvkami (obrázok 1.3, [1]), ktoré objavil v roku 1999 Andrew Bremner.

373^2	289^2	565^2
360721	425^2	23^2
205^2	527^2	222121

Obr. 1.3: Jediný známy magický štvorec veľkosti 3×3 so 7 druhými mocninami [1]

Poznámka 1.4. *Existujú vzorce, ktoré dokážu vygenerovať magický štvorec so 6 prvkami, ktoré sú druhými mocninami prirodzených čísel.*

Pre $n = k = 3$ je dokázané, že taký magický štvorec neexistuje. Existencia štvorcov pre $4 \leq n \leq 6, k = 3$ je otvoreným problémom. Sébastien Miquel našiel v roku 2015 riešenie (obrázok 1.4, [1]) pre $n = 7, k = 3$.

24^3	65^3	25^3	58^3	38^3	32^3	31^3
39^3	16^3	49^3	56^3	33^3	60^3	20^3
10^3	54^3	74^3	11^3	37^3	6^3	9^3
15^3	14^3	35^3	55^3	4^3	23^3	73^3
62^3	28^3	17^3	21^3	8^3	64^3	43^3
67^3	53^3	22^3	41^3	3^3	13^3	44^3
2^3	19^3	27^3	1^3	78^3	45^3	29^3

Obr. 1.4: Magický štvorec veľkosti 7×7 s tretími mocninami [1]

Pre $4 \leq n \leq 10, k \geq 4$ sú známe iba semimagické štvorce [1].

1.1.2 Magické obdĺžniky

Definícia 1.5. *Magický obdĺžnik je matica prvkov veľkosti $m \times n$, pre ktorú platí, že súčet prvkov v každom riadku je konštantný a zároveň súčet prvkov v každom stĺpci je konštantný.*

Príklad magického obdĺžnika je na obrázku 1.5.

1	7	6	4
8	2	3	5

Obr. 1.5: Magický obdĺžnik veľkosti 2×4 [2]

Nevyžadujeme, aby boli súčty v riadkoch a stĺpcoch rovnaké, pretože pre $m \neq n$ vieme ľahko odvodiť, že by museli byť rovné 0 (čo je spor s tým, že prvky sú navzájom rôzne kladné celé čísla).

Slovenský matematik Marián Trenkler skúmal obdĺžniky veľkosti $m \times n$, ktoré sú supermagické (ich prvkami sú čísla od 1 po mn) [2].

Veta 1.6. *(Trenkler, 1999) Pre všetky prirodzené $n > 2$ vieme zostrojiť supermagický obdĺžnik veľkosti $2 \times (2n - 2)$ aj $n \times n^2$.*

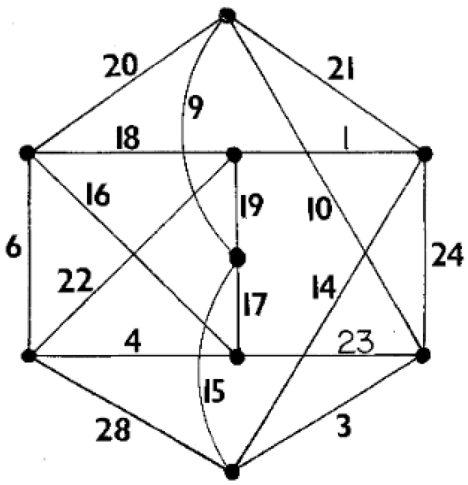
Keďže obdĺžniková matica nemá diagonály, pri definícii ich neuvažujeme. Z toho vyplýva, že v ľubovoľnom magickom obdĺžniku vieme vymeniť dva riadky alebo stĺpce a magická vlastnosť ostane zachovaná.

Semimagické štvorce sú špeciálnym prípadom magických obdĺžnikov pre $m = n$.

1.1.3 Magické grafy

Definícia 1.7. *Magický graf je neorientovaný graf s ohodnotenými hranami, v ktorom pre každý vrchol platí, že súčet hrán incidentných s ním je konštantný. Vrcholy sú považované za prvky útvaru.*

Príklad magického grafu je na obrázku 1.6.



Obr. 1.6: Magický graf s magickým súčtom 60 [3]

Slovenskí matematici Samuel Jezný a Marián Trenkler dokázali vetu, ktorá hovorí o tom, kedy je graf magický [4].

Veta 1.8. *(Jezný, Trenkler, 1983) Graf je magický práve vtedy, keď každá hrana G patrí do nejakého* $(1-2)$*-faktora a zároveň každá dvojica hrán* e_1, e_2 *je separovateľná* $(1-2)$*-faktorom grafu G.*

Poznámka 1.9. $(1-2)$*-faktor grafu je jeho rozklad na izolované hrany a kružnice.*

Magická vlastnosť grafu sa dá skúmať viacerými spôsobmi. Môžeme ohodnotiť vrcholy a pre každú hranu zrátať súčet hodnôt jej koncových vrcholov. Alebo pre každý vrchol zrátať súčet hodnôt jeho susedov. Ešte nikto neskúmal na grafoch bimagické a multiplikatívne magické vlastnosti (definované nižšie).

1.2 Multiplikatívne útvary

Definícia 1.10. *Útvar je multiplikatívny ak súčin prvkov na každej jeho priamke je konštantný.*

Príklad multiplikatívneho štvorca je na obrázku 1.7.

Multiplicative			=4096
8	256	2	=4096
4	16	64	=4096
128	1	32	=4096
=4096	=4096	=4096	=4096

Obr. 1.7: Multiplikatívny štvorec veľkosti 3×3 [1]

Poznámka 1.11. *Semimultiplikatívne a panmultiplikatívne štvorce sú definované analogicky.*

K ľubovoľnému magickému štvorcu vieme zostrojiť multiplikatívny štvorec napríklad tak, že všetky jeho prvky x nahradíme 2^x.

Tieto typy štvorcov sa dajú hľadať vzorkovou metódou. Vzorku získame tak, že zvolíme niekoľko prvkov štvorca, pričom:

- v každom riadku je zvolený práve jeden prvok
- v každom stĺpci je zvolený práve jeden prvok
- na každej diagonále je zvolený práve jeden prvok

Princíp prehľadávania je potom jednoduchý. Najprv začneme so štvorcom, ktorého všetky prvky majú hodnotu 1. Potom si opakovane vyberieme ľubovoľnú vzorku a všetky jej zvolené prvky vynásobíme nejakou konštantou. Tým generujeme štvorec, ktorý je multiplikatívny (za predpokladu, že výsledné prvky sú navzájom rôzne).

1.3 Bimagické útvary

Definícia 1.12. *Útvar je bimagický ak je magický a umocnením každého jeho prvku na druhú dostaneme opäť magický útvar.*

Je zrejmé, že bimagický štvorec veľkosti 2×2 neexistuje. Edouard Lucas, Luke Pebody a Jean-Claude Rosa dokázali silnejšie tvrdenia [1].

Veta 1.13. *(Lucas, 1891) Neexistuje bimagický štvorec veľkosti* 3×3.

Veta 1.14. *(Pebody, Rosa, 2004) Neexistuje bimagický štvorec veľkosti* 4×4.

V roku 2006 našiel Jaroslaw Wroblewski riešenie pre 6×6 (obrázok 1.8, [1]).

6x6 magic square...						=408		*...squared*						=36826
17	36	55	124	62	114	=408		17^2	36^2	55^2	124^2	62^2	114^2	=36826
58	40	129	50	111	20	=408		58^2	40^2	129^2	50^2	111^2	20^2	=36826
108	135	34	44	38	49	=408	>>>	108^2	135^2	34^2	44^2	38^2	49^2	=36826
87	98	92	102	1	28	=408		87^2	98^2	92^2	102^2	1^2	28^2	=36826
116	25	86	7	96	78	=408		116^2	25^2	86^2	7^2	96^2	78^2	=36826
22	74	12	81	100	119	=408		22^2	74^2	12^2	81^2	100^2	119^2	=36826
=408	=408	=408	=408	=408	=408	=408		=36826	=36826	=36826	=36826	=36826	=36826	=36826

Obr. 1.8: Bimagický štvorec veľkosti 6×6 [1]

Na tomto štvorci je zaujímavé to, že má asociatívnu vlastnosť - súčet protiľahlých prvkov je konštantný.

Na to, aby bol štvorec veľkosti 5×5 bimagickým, muselo by byť jeho 12 magických a 12 bimagických súčtov rovnakých. Boli nájdené čiastočné riešenia, ktoré obsahovali 23 správnych súčtov [1]. Existencia riešenia pre 5×5 (ktoré by malo 24 správnych súčtov) je však dodnes otvoreným problémom.

Nasledovná veta dokazuje, že bimagických štvorcov je nekonečne veľa [6]:

Veta 1.15. *(Chen, Li, 2004) Nech m, n sú kladné celé čísla s rovnakou paritou, pričom $m, n \notin \{2, 3, 6\}$. Potom existuje normálny bimagický štvorec veľkosti $mn \times mn$.*

Bimagické štvorce sú evidentne uzavreté na nenulový násobok. Majú však ďalšiu zaujímavú vlastnosť: sú uzavreté aj na konštantný posun. Z toho vyplýva, že vieme definovať normálne formy bimagických útvarov, ako napríklad:

- útvar, ktorého najmenší prvok je 1
- útvar, ktorého magický súčet je 100
- útvar, ktorého bimagický súčet je päťnásobkom nejakého jeho prvku

Keď predpokladáme, že bimagický štvorec je v nejakej normálnej forme, prehľadávanie sa zjednoduší.

1.4 Multiplikatívne magické útvary

Definícia 1.16. *Útvar je multiplikatívny magický ak má magickú aj multiplikatívnu vlastnosť.*

Je zrejmé, že multiplikatívny magický štvorec veľkosti 2×2 neexistuje. Lee Morgenstern dokázal silnejšie tvrdenie [1].

Veta 1.17. *(Morgenstern, 2007) Neexistuje multiplikatívny magický štvorec veľkosti 3×3 ani 4×4.*

V roku 2016 našiel Sébastien Miquel multiplikatívny magický štvorec veľkosti 7×7 (obrázok 1.9, [1]).

126	66	50	90	48	1	84
20	70	16	54	189	110	6
100	2	22	98	36	72	135
96	60	81	4	10	49	165
3	63	30	176	120	45	28
99	180	14	25	7	108	32
21	24	252	18	55	80	15

Obr. 1.9: Multiplikatívny magický štvorec veľkosti 7×7 [1]

Multiplikatívne štvorce je možné nájsť napríklad vzorkovaním. Ale existencia multiplikatívneho magického štvorca veľkosti 5×5 alebo 6×6 je naďalej otvoreným problémom.

Kapitola 2

Otvorené problémy

V tejto kapitole podrobnejšie preskúmame niektoré známe otvorené problémy z oblasti magických útvarov.

2.1 Magické štvorce

Hypotéza 2.1. *Existuje jediný magický štvorec veľkosti* 3×3 *(spolu s jeho násobkami, rotáciami a symetriami), ktorého aspoň* 7 *prvkov sú druhé mocniny kladných celých čísel.*

Veta 2.2. *Nech* e *je prostredný prvok magického štvorca veľkosti* 3×3*. Potom je jeho magický súčet rovný* $3e$*.*

Dôkaz. Nech s je magický súčet. Označme $a, b, ..., i$ prvky štvorca zľava doprava po jednotlivých riadkoch (čiže e je prostredný z nich). Potom platí $3s = (a+e+i)+(b+e+h)+(c+e+g) = (a+b+c)+(g+h+i)+3e = 2s+3e$, z čoho vyplýva, že $s = 3e$. □

Dôsledok 2.3. *Nech* e *je prostredný prvok magického štvorca veľkosti* 3×3 *a* x, y *sú jeho ľubovoľné dva protiľahlé prvky. Potom* $x + y = 2e$*.*

Dôsledok 2.4. *Nech* z *je prvok v ľubovoľnom rohu magického štvorca veľkosti* 3×3 *a* x, y *sú prvky, ktoré susedia stranou s jeho protiľahlým rohom. Potom* $x + y = 2z$*.*

Dôkaz. Opäť označme $a, b, ..., i$ prvky štvorca zľava doprava po jednotlivých riadkoch. Dokážeme iba vzťah $f + h = 2a$, ostatné z nich sú analogické. Platí $c + f + i = g + h + i = 3e$ a zároveň $a + i = c + g = 2e$ (na základe vety 2.3). Z prvého vzťahu vyjadríme $c = 3e - f - i, g = 3e - h - i$ a z druhého $a = 2e - i$. Dosadením do $c + g = 2e$ dostaneme $2(2e - i) = f + h$, čím je rovnosť $2a = f + h$ dokázaná. □

Nasledovná lema sa nám zíde pri vytváraní parametrických vzorcov [7]:

Lema 2.5. *Všetky celočíselné riešenia rovnice* $a^2 + b^2 = c^2 + d^2$ *majú parametrické vyjadrenie* $a = pr + qs, b = qr - ps, c = ps + qr, d = pr - qs,$ *kde* $p, q, r, s \in \mathbb{Z}$.

Lema 2.6. *Nech* a, b, c *sú kladné celé čísla, pre ktoré platí* $a^2 + b^2 = 2c^2$. *Potom existujú* $u, v, w \in \mathbb{N}$ *také, že* $a = w(u^2 + 2uv - v^2), b = w(-u^2 + 2uv + v^2), c = w(u^2 + v^2)$.

Dôkaz. Aplikovaním lemy 2.5 na rovnicu $a^2 + b^2 = c^2 + c^2$ dostaneme vzťahy $a = pr + qs, b = qr - ps, c = ps + qr = pr - qs$ pre nejaké $p, q, r, s \in \mathbb{Z}$. Keď vyjadríme $s = r\frac{p-q}{p+q}$ a dosadíme do a, b, c, dostaneme $a = \frac{r}{p+q}(p^2 + 2pq - q^2), b = \frac{r}{p+q}(-p^2 + 2pq + q^2), c = \frac{r}{p+q}(p^2 + q^2)$. Keď použijeme substitúciu $u = p, v = q, w = \frac{r}{p+q}$ (čo môžeme, pretože hodnotu výrazu $\frac{r}{p+q}$ vieme regulovať premennou r), získame hľadanú parametrizáciu. □

Veta 2.7. *Nech* u_1, v_1, u_2, v_2 *sú navzájom rôzne kladné celé čísla. Definujme hodnoty* p, q, r, s, t *nasledovne:*

$$\begin{aligned} p &= (u_1^2 + v_1^2)(u_2^2 + 2u_2v_2 - v_2^2) \\ q &= (u_1^2 + 2u_1v_1 - v_1^2)(u_2^2 + v_2^2) \\ r &= (-u_1^2 + 2u_1v_1 + v_1^2)(u_2^2 + v_2^2) \\ s &= (u_1^2 + v_1^2)(-u_2^2 + 2u_2v_2 + v_2^2) \\ t &= (u_1^2 + v_1^2)(u_2^2 + v_2^2) \end{aligned}$$

Potom vieme zostrojiť nasledovné magické štvorce, ktorých aspoň 5 *prvkov sú druhé mocniny kladných celých čísel:*

p^2	$3t^2 - p^2 - q^2$	q^2
$3t^2 - p^2 - r^2$	t^2	$3t^2 - q^2 - s^2$
r^2	$3t^2 - r^2 - s^2$	s^2

$2(r^2 + s^2)$	$4p^2$	$2(q^2 + s^2)$
$4q^2$	$4t^2$	$4r^2$
$2(p^2 + r^2)$	$4s^2$	$2(p^2 + q^2)$

p^2	q^2	$3t^2 - p^2 - q^2$
$r^2 + s^2 - p^2$	t^2	$p^2 + q^2 - s^2$
$3t^2 - r^2 - s^2$	r^2	s^2

p^2	r^2	$3t^2 - p^2 - r^2$
$q^2 + s^2 - p^2$	t^2	$p^2 + r^2 - s^2$
$3t^2 - q^2 - s^2$	q^2	s^2

Dôkaz. Na základe vety 2.6 vidíme, že platí $p^2 + s^2 = q^2 + r^2 = 2t^2$. Dokážeme konštrukciu prvého štvorca, zvyšné prípady sú analogické. Uvažujme štvorec v nasledovnom tvare:

p^2	$-$	q^2
$-$	t^2	$-$
r^2	$-$	s^2

Podľa vety 2.3 vidíme, že podmienka $p^2 + s^2 = q^2 + r^2 = 2t^2$ je zachovaná. Dopočítaním zvyšných prvkov dostaneme platný magický štvorec veľkosti 3×3, ktorého aspoň 5 prvkov sú druhé mocniny kladných celých čísel. □

Zameriame sa aj na špecifické parametrické vzorce, ktoré generujú magické štvorce veľkosti 3×3 s aspoň 6 druhými mocninami kladných celých čísel. V roku 2019 objavil Arkadiusz Wesolowski nasledovný vzorec pre $n \in \mathbb{N}, w = 6n^2 + 6n + 2, x = 2n + 1, y = 3n^2 + 2n, z = 3n^2 + 4n + 1$ [1]:

$(wz + xy)^2$	$(wy - xz)^2$	$(2y^2 - z^2)x^2 + (2z^2 - y^2)w^2$
$2(x^2y^2 + w^2z^2) - (wy + xz)^2$	$x^2y^2 + w^2z^2$	$(wy + xz)^2$
$x^2z^2 + w^2y^2$	$2(x^2y^2 + w^2z^2) - (wy - xz)^2$	$(wz - xy)^2$

Na konštrukciu ďalších parametrických vzorcov využijeme nasledovnú identitu [7].

Lema 2.8. *Nech $x \in \mathbb{Z}$. Nech $a = x^5 - 2x, b = x^5 + x, c = -2x^4 + 1, d = x^4 + 1$. Potom $ab(a^2 - b^2) = cd(c^2 - d^2)$.*

Veta 2.9. *Nech x je kladné celé číslo. Nech $x_1 = 8x^8 - 49x^6 + 6x^4 - 16x^2 + 2, x_2 = 8x^8 - x^6 + 30x^4 - 40x^2 + 2, x_3 = 8x^8 - 25x^6 + 18x^4 - 28x^2 + 2$. Potom vieme zostrojiť nasledovné magické štvorce veľkosti 3×3, ktorých aspoň 6 prvkov sú druhé mocniny kladných celých čísel.*

$(2x^5 + 4x^3 - 7x)^2$	$x_1(x^2 - 2)$	$(5x^4 - 2x^2 + 2)^2$
$(x^4 + 8x^2 - 2)^2$	$(2x^5 - 2x^3 + 5x)^2$	$x_2(x^2 - 2)$
$x_3(x^2 - 2)$	$(7x^4 - 4x^2 - 2)^2$	$(2x^5 - 8x^3 - x)^2$

$(5x^4 - 2x^2 + 2)^2$	$(2x^5 + 4x^3 - 7x)^2$	$\frac{4x^{10} - 31x^8 + 76x^6 + 76x^4 - 31x^2 + 4}{2}$
$(2x^5 - 8x^3 - x)^2$	$\frac{4x^{10} + 17x^8 + 4x^6 + 4x^4 + 17x^2 + 4}{2}$	$(7x^4 - 4x^2 - 2)^2$
$\frac{4x^{10} + 65x^8 - 68x^6 - 68x^4 + 65x^2 + 4}{2}$	$(x^4 + 8x^2 - 2)^2$	$(2x^5 - 2x^3 + 5x)^2$

Dôkaz. Uvažujme nasledovný magický štvorec veľkosti 3×3, ktorého aspoň 6 prvkov sú druhé mocniny kladných celých čísel:

a^2	$-$	e^2
b^2	f^2	$-$
$-$	c^2	d^2

Z dôsledku 2.4 vyplýva, že $b^2 + c^2 = 2e^2$. Aplikovaním lemy 2.6 zistíme, že $b = w(u^2 + 2uv - v^2), c = w(-u^2 + 2uv + v^2), e = w(u^2 + v^2)$ pre nejaké $u, v, w \in \mathbb{N}$. Označme $N = \frac{b^2-c^2}{2}$. Potom:

$$N = \frac{w^2(u^2 + 2uv - v^2)^2 - w^2(-u^2 + 2uv + v^2)^2}{2} = 4uv(u^2 - v^2)w^2$$

Z dôsledku 2.4 vyplýva, že $d^2 + a^2 = 2f^2$. Aplikovaním lemy 2.6 zistíme, že $d = w_2(u_2^2+2u_2v_2-v_2^2), a = w_2(-u_2^2+2u_2v_2+v_2^2), f = w_2(u_2^2+v_2^2)$ pre nejaké $u_2, v_2, w_2 \in \mathbb{N}$. Zároveň platí $a^2+b^2 = c^2+d^2 = e^2+f^2$, z čoho vyplývajú vzťahy $d^2 = a^2+b^2-c^2, f^2 = a^2+b^2-\frac{b^2+c^2}{2} = a^2+\frac{b^2-c^2}{2}$. Potom $a^2+2N = d^2$ a $a^2+N = f^2$. Teda platí $d^2-f^2 = N$. Po dosadení do d, f, N dostaneme nasledujúcu rovnosť:

$$N = w_2^2(u_2^2 + 2u_2v_2 - v_2^2)^2 - w_2^2(u_2^2 + v_2^2)^2 = 4uv(u^2 - v^2)w^2$$
$$w_2^2u_2v_2(u_2^2 - v_2^2) = w^2uv(u^2 - v^2)$$

Uvažujme špeciálny prípad $w = w_2$. Potom dostaneme vzťah $u_2v_2(u_2^2 - v_2^2) = uv(u^2 - v^2)$, pričom z vety 2.8 vieme, že jedno z jeho paramterických riešení je $u_2 = p^5 + p, v_2 = p^5 - 2p, u = -2p^4 + 1, v = p^4 + 1$ pre $p \in \mathbb{Z}$. Po spätnom dosadení do a, b, c, d, e, f, substitúcii $x = p^2$ a dopočítaní zvyšných prvkov dostaneme prvý štvorec.

Druhý štvorec získame tak, že prvý

a	b	c
d	e	f
g	h	i

transformujeme na

c	a	$\frac{d+i}{2}$
i	$\frac{c+e}{2}$	h
$\frac{a+h}{2}$	d	e

□

2.2 Bimagické štvorce

Hypotéza 2.10. *Neexistuje bimagický štvorec veľkosti* 5×5.

Lee Morgenstern dokázal neexistenciu menších bimagických štvorcov pomocou duplikačnej lemy [1].

Lema 2.11. *(Duplikačná) Nech* $a, b, c, d \in \mathbb{N}^+$*, pre ktoré platí* $a + b = c + d$ *a buď* $a^2 + b^2 = c^2 + d^2$*, alebo* $ab = cd$*. Potom* $c = a$ *alebo* $c = b$*.*

Dôkaz. Z prvej rovnice vyjadríme $d = a + b - c$ a dosadíme do rovnice $a^2 + b^2 = c^2 + d^2$ alebo do rovnice $ab = cd$. Po úprave dostaneme vzťah $c^2 - ac - bc + ab = 0$, ktorý sa dá prepísať na tvar $(c - a)(c - b) = 0$. Z toho vyplýva $c = a$ alebo $c = b$. □

Veta 2.12. *Neexistuje bimagický štvorec veľkosti* 3×3*.*

Dôkaz. Sporom. Nech a, b sú prvky v prvom riadku a prvých dvoch stĺpcoch. Nech c, d sú prvky v poslednom stĺpci a posledných dvoch riadkoch. Nech x je prvok v prvom riadku a poslednom stĺpci. Potom musia platiť vzťahy $a + b + x = x + c + d$ aj $a^2 + b^2 + x^2 = x^2 + c^2 + d^2$. Tým dostaneme sústavu z duplikačnej lemy, z čoho vyplýva, že $c = a$ alebo $c = b$, čo je spor. □

Veta 2.13. *Neexistuje bimagický štvorec veľkosti* 4×4*.*

Dôkaz. Sporom. Nech $a, b, ..., o, p$ sú prvky zľava doprava v jednotlivých riadkoch štvorca. Keďže štvorec je magický, musia platiť nasledovné vzťahy:

$$a + b + c + d = m + n + o + p$$
$$a + f + k + p = b + f + j + n$$
$$d + g + j + m = c + g + k + o$$

Ich sčítaním dostaneme $a + d = n + o$. Keďže štvorec je zároveň aj multiplikatívny, musia platiť nasledovné vzťahy:

$$a^2 + b^2 + c^2 + d^2 = m^2 + n^2 + o^2 + p^2$$
$$a^2 + f^2 + k^2 + p^2 = b^2 + f^2 + j^2 + n^2$$
$$d^2 + g^2 + j^2 + m^2 = c^2 + g^2 + k^2 + o^2$$

Ich sčítaním dostaneme $a^2 + d^2 = n^2 + o^2$. Tým dostaneme sústavu z duplikačnej lemy, z čoho vyplýva, že $n = a$ alebo $n = d$, čo je spor. □

Morgenstern okrem toho hľadal bimagické štvorce veľkosti 5×5 svojou výpočtovou metódou a prišiel k nasledujúcemu zisteniu [1].

Veta 2.14. *Neexistuje bimagický štvorec veľkosti* 5×5*, ktorého prvky sú čísla od* 1 *do* 1500*.*

Jeho metóda spočívala v nájdení štvoríc navzájom rôznych kladných celých čísel $(A, G, S, Y), (C, H, R, W), (E, I, Q, U)$, pre ktoré platí:

$$A + G + S + Y = C + H + R + W = E + I + Q + U$$
$$A^2 + G^2 + S^2 + Y^2 = C^2 + H^2 + R^2 + W^2 = E^2 + I^2 + Q^2 + U^2$$

Na základe týchto hodnôt dopočítal zvyšné prvky štvorca:

A	b	C	d	E
f	G	H	I	j
k	l	m	n	o
p	Q	R	S	t
U	v	W	x	Y

V júni 2010 našiel Michael Quist nasledovný magický štvorec, ktorý má iba jeden zlý bimagický súčet [1]:

25	129	200	295	195
257	165	1	225	196
127	340	171	111	95
267	85	265	176	51
168	125	207	37	307

Chceli sme zefektívniť Morgensternov algoritmus. Urobili sme niekoľko pozorovaní. Prvým z nich bol zrejmý fakt, že magické štvorce sú uzavreté na kladný celočíselný násobok. Z nasledovnej lemy vyplýva, že sú uzavreté aj na konštantný posun:

Lema 2.15. *(Posunová) Nech $n \in \mathbb{N}$. Nech $a_1, ..., a_n, b_1, ..., b_n \in \mathbb{N}$. Ak $\sum_{k=1}^n a_k = \sum_{k=1}^n b_k$ aj $\sum_{k=1}^n a_k^2 = \sum_{k=1}^n b_k^2$, potom pre všetky $x \in \mathbb{Z}$ platí:*

$$\sum_{k=1}^{n} (a_k + x) = \sum_{k=1}^{n} (b_k + x)$$
$$\sum_{k=1}^{n} (a_k + x)^2 = \sum_{k=1}^{n} (b_k + x)^2$$

Dôkaz.

$$\sum_{k=1}^{n} (a_k + x) = \sum_{k=1}^{n} a_k + nx = \sum_{k=1}^{n} b_k + nx = \sum_{k=1}^{n} (b_k + x)$$

$$\sum_{k=1}^{n} (a_k + x)^2 = \sum_{k=1}^{n} a_k^2 + 2x \sum_{k=1}^{n} a_k + nx^2 = \sum_{k=1}^{n} b_k^2 + 2x \sum_{k=1}^{n} b_k + nx^2 = \sum_{k=1}^{n} (b_k + x)^2$$

$\square$

Dôsledok 2.16. *Nech X je bimagický štvorec. Nech $a, b \in \mathbb{Z}$, pričom $a \neq 0$. Potom $aX + b$ je bimagický štvorec s potenciálne zápornými prvkami.*

Vďaka tomu vieme definovať normálne formy bimagických štvorcov. Nech n je veľkosť daného útvaru. Potom:

Veta 2.17. *Nech X je bimagický štvorec, n je jeho veľkosť a x_{min}, x_{max} sú jeho najmenším, resp. najväčším prvkom. Nech S je magický a T je bimagický súčet tohto štvorca. Nech $a, b \in \mathbb{Z}$, pričom $a \neq 0$.*

1. *Ak $a = 1, b = 1 - x_{min}$, tak $aX + b$ je bimagický štvorec, ktorého najmenší prvok je 1.*
2. *Ak $a = -2, b = x_{min} + x_{max}$, tak $aX + b$ je bimagický štvorec s potenciálne zápornými prvkami, ktorého najmenší prvok má opačnú hodnotu ako najväčší prvok.*
3. *Ak $a = -n, b = S$, tak $aX + b$ je bimagický štvorec s potenciálne zápornými prvkami, ktorého magický súčet je 0.*
4. *Ak $a = 1 - n, b = S - x$, tak $aX + b$ je bimagický štvorec s potenciálne zápornými prvkami, ktorého magický súčet je rovný danému prvku x.*

Dôkaz. Výpočtom. □

Veta 2.18. *Nech A, B, C, D, E, F, G, H sú navzájom rôzne celé čísla, pričom:*

$$A + B + C + D = E + F + G + H = 0$$
$$A^2 + B^2 + C^2 + D^2 = E^2 + F^2 + G^2 + H^2$$

Potom existujú $a, b, c, e, f, g \in \mathbb{Z}$ také, že:

$$a^2 + b^2 + c^2 = e^2 + f^2 + g^2$$
$$(2A, 2B, 2C, 2D) = (-a + b + c, a - b + c, a + b - c, -a - b - c)$$
$$(2E, 2F, 2G, 2H) = (-e + f + g, e - f + g, e + f - g, -e - f - g)$$

Dôkaz. Dosadením $D = -A - B - C, H = -E - F - G$ do druhej rovnice dostaneme vzťah $A^2 + B^2 + C^2 + (-A - B - C)^2 = E^2 + F^2 + G^2 + (-E - F - G)^2$. Ten sa dá upraviť na tvar $(A + B)^2 + (A + C)^2 + (B + C)^2 = (E + F)^2 + (E + G)^2 + (F + G)^2$. Nech $a = A + B, b = A + C, c = B + C, e = E + F, g = E + G, h = F + G$. Potom $a^2 + b^2 + c^2 = e^2 + f^2 + g^2$. Zároveň si vieme sústavou rovníc odvodiť, že $A = \frac{-a+b+c}{2}, B = \frac{a-b+c}{2}, C = \frac{a+b-c}{2}, E = \frac{-e+f+g}{2}, F = \frac{e-f+g}{2}, G = \frac{e+f-g}{2}$. Spätným dosadením zistíme, že $D = \frac{-a-b-c}{2}, H = \frac{-e-f-g}{2}$, čím je dôkaz ukončený. □

Veta 2.19. *Nech $K \in \mathbb{N}$. Nech $A_1, A_2, A_3, A_4, B_1, B_2, B_3, B_4, C_1, C_2, C_3, C_4$ sú navzájom rôzne celé čísla, pričom:*

$$A_1 + A_2 + A_3 + A_4 = B_1 + B_2 + B_3 + B_4 = C_1 + C_2 + C_3 + C_4 = 0$$
$$A_1^2 + A_2^2 + A_3^2 + A_4^2 = B_1^2 + B_2^2 + B_3^2 + B_4^2 = C_1^2 + C_2^2 + C_3^2 + C_4^2 = K$$

Nech $x, y \in \mathbb{Z}$. Potom existuje iba konečne veľa $s \in \mathbb{Z}$, pre ktoré je nasledujúca časť štvorca veľkosti 5×5 bimagická:

A_1	x	B_1	y	C_1
$-$	A_2	B_2	C_2	$-$
$-$	$-$	s	$-$	$-$
$-$	C_3	B_3	A_3	$-$
C_4	$-$	B_4	$-$	A_4

Dôkaz. Prvý riadok má magický súčet $A_1 + B_1 + C_1 + x + y$ a bimagický súčet $A_1^2 + B_1^2 + C_1^2 + x^2 + y^2$. Prostredný stĺpec má magický súčet s a bimagický súčet $k + s^2$. Z toho vyplýva, že musia platiť nasledovné vzťahy:

$$A_1 + B_1 + C_1 + x + y = s$$
$$A_1^2 + B_1^2 + C_1^2 + x^2 + y^2 = s^2 + K$$

Z prvého vyjadríme $y = s - A_1 - B_1 - C_1 - x$. Dosadením vznikne vzťah $A_1^2 + B_1^2 + C_1^2 + x^2 + (s - A_1 - B_1 - C_1 - x)^2 = s^2 + K$, ktorý sa dá upraviť na tvar $x^2 - x[s-(A_1+B_1+C_1)] - s(A_1+B_1+C_1) + A_1^2 + B_1^2 + C_1^2 + A_1B_1 + A_1C_1 + B_1C_1 + \frac{K}{2} = 0$. Nech $S' = A_1 + B_1 + C_1$. Riešením tejto kvadratickej rovnice je:

$$x = \frac{s - S' \pm \sqrt{(s+S')^2 - 4(A_1^2 + B_1^2 + C_1^2 + A_1B_1 + A_1C_1 + B_1C_1 + \frac{K}{2})}}{2}$$

Keďže $x \in \mathbb{Z}$, nutne $(s+S')^2 - 4(A_1^2 + B_1^2 + C_1^2 + A_1B_1 + A_1C_1 + B_1C_1 + \frac{K}{2}) = n^2$ pre nejaké $n \in \mathbb{N}$. Po úprave dostaneme nasledovný vzťah:

$$(s + n + S')(s - n + S') = 4(A_1^2 + B_1^2 + C_1^2 + A_1B_1 + A_1C_1 + B_1C_1 + \frac{K}{2})$$

Keďže všetky výrazy sú celé čísla, existuje iba konečný počet rozkladov čísla $4(A_1^2 + B_1^2 + C_1^2 + A_1B_1 + A_1C_1 + B_1C_1 + \frac{K}{2})$ na dva prvočinitele, z čoho vyplýva, že existuje iba konečný počet vyhovujúcich s (ktoré môžeme nájsť faktorizáciou). □

Bimagické štvorce veľkosti väčšej ako 5×5 sú už dobre známe. Georges Pfeffermann dokonca našiel v roku 1890 superbimagický štvorec veľkosti 8×8. Použil v ňom všetky čísla z množiny $\{1, 2, ..., 64\}$ [1]:

56	34	8	57	18	47	9	31
33	20	54	48	7	29	59	10
26	43	13	23	64	38	4	49
19	5	35	30	53	12	46	60
15	25	63	2	41	24	50	40
6	55	17	11	36	58	32	45
61	16	42	52	27	1	39	22
44	62	28	37	14	51	21	3

2.3 Multiplikatívne magické štvorce

Hypotéza 2.20. *Neexistuje multiplikatívny magický štvorec veľkosti* 5×5 *alebo* 6×6.

Veta 2.21. *Neexistuje multiplikatívny magický štvorec veľkosti* 3×3.

Dôkaz. Sporom. Nech a, b sú prvky v prvom riadku a prvých dvoch stĺpcoch. Nech c, d sú prvky v poslednom stĺpci a posledných dvoch riadkoch. Nech x je prvok v prvom riadku a poslednom stĺpci. Potom musia platiť vzťahy $a+b+x = x+c+d$ aj $abx = xcd$. Tým dostaneme sústavu z duplikačnej lemy, z čoho vyplýva, že $c = a$ alebo $c = b$, čo je spor. □

Veta 2.22. *Neexistuje multiplikatívny magický štvorec veľkosti* 4×4.

Dôkaz. Sporom. Nech $a, b, ..., o, p$ sú prvky zľava doprava v jednotlivých riadkoch štvorca. Keďže štvorec je magický, musia platiť nasledovné vzťahy:

$$a + b + c + d = m + n + o + p$$
$$a + f + k + p = b + f + j + n$$
$$d + g + j + m = c + g + k + o$$

Ich sčítaním dostaneme $a + d = n + o$. Keďže štvorec je zároveň aj multiplikatívny, musia platiť nasledovné vzťahy:

$$abcd = mnop$$
$$afkp = bfjn$$
$$dgjm = cgko$$

Ich vynásobením dostaneme $ad = no$. Tým dostaneme sústavu z duplikačnej lemy, z čoho vyplýva, že $n = a$ alebo $n = d$, čo je spor. $\square$

Multiplikatívne magické štvorce veľkosti 5×5 sú už pomerne dobre preskúmané. Christian Boyer dokázal vo februári 2009 hrubou silou nasledovné tvrdenia [1]:

Veta 2.23. *Neexistuje multiplikatívny magický štvorec veľkosti* 5×5*, ktorého prvky sú menšie ako* 1000 *alebo ich multiplikatívny súčin je menší ako prostredný prvok vynásobený* 10^9.

V roku 2007 našiel Lee Morgenstern nasledovný štvorec s jediným súčtom, ktorý nie je multiplikatívny magický [1]:

105	182	40	198	45
78	216	66	175	35
220	42	65	63	180
140	55	189	30	156
27	75	210	104	154

Morgenstern skúmal aj multiplikatívne magické štvorce veľkosti 6×6. V roku 2007 dospel po prehľadávaní hrubou silou k nasledovnému výsledku [1]:

Veta 2.24. *Neexistuje multiplikatívny magický štvorec veľkosti* 6×6*, ktorého prvky sú menšie ako* 136.

Podarilo sa mu nájsť tento semimultiplikatívny magický štvorec (k vyvráteniu hypotézy mu chýbajú iba multiplikatívne diagonály) [1]:

27	25	156	48	84	20
75	144	18	56	52	15
24	12	45	117	50	112
16	65	21	30	108	120
140	72	40	9	60	39
78	42	80	100	6	54

Definícia 2.25. *Nech S je magický alebo multiplikatívny štvorec. Podmnožinu prvkov V nazývame* ***vzorkou****, ak sa v každom riadku, stĺpci a diagonále nachádza práve jeden prvok z V. Každý prvok štvorca z V môžeme vynásobiť číslom $n \in \mathbb{N}^+$ - vtedy hovoríme o* ***prenásobení vzorky*** *V* ***číslom*** *n.*

Štvorce veľkosti 3×3 nemajú žiadnu vzorku. Pre veľkosť 4×4 existuje napríklad táto vzorka:

*			
		*	
			*
	*		

Veta 2.26. *Nech A je multiplikatívny štvorec, V je ľubovoľná jeho vzorka a $n \in \mathbb{N}^+$. Nech B je štvorec, ktorý vznikne prenásobením vzorky V číslom n. Potom B je multiplikatívny štvorec.*

Dôkaz. Každý riadok, stĺpec aj diagonála štvorca A je prenásobená tým istým číslom. Z toho vyplýva, že multiplikatívna vlastnosť zostáva zachovaná. □

Definícia 2.27. *Nech $n \in \mathbb{N}^+$. Nech S je magický alebo multiplikatívny štvorec veľkosti $n \times n$ a $v_1, ..., v_n$ sú jeho disjunktné vzorky. Potom nazývame skupinu $v_1, ..., v_n$* ***štvorcovou vzorkou****.*

Kapitola 3

Nové problémy

V tejto kapitole podrobnejšie preskúmame nové definované problémy z oblasti magických útvarov.

Najprv dokážeme nasledovnú lemu, ktorá nám zjednoduší prácu:

Lema 3.1. *(Mocninová) Nech* $n \in \mathbb{N}^+$. *Nech* $a_1, ..., a_n, b$ *sú navzájom rôzne kladné celé čísla. Potom:*

1. *nasledovná sústava nemá riešenie:*

$$\sum_{k=1}^{n} a_k = b$$
$$\sum_{k=1}^{n} a_k^2 = b^2$$

2. *nasledovná sústava má jediné riešenie pre* $a_1 = 1, a_2 = 2, a_3 = 3, b = 6$*:*

$$\sum_{k=1}^{n} a_k = b$$
$$\prod_{k=1}^{n} a_k = b$$

Dôkaz. 1. Pre $n = 1$ dostaneme vzťah $a_1 = b$, čo je spor. Ak $n \geq 2$, tak dosadením b do druhej rovnice dostaneme nutný vzťah $\sum_{k=1}^{n} a_k^2 = (\sum_{k=1}^{n} a_k)^2$, čo sa dá upraviť na tvar $\sum_{i \neq j} a_i a_j = 0$. To je spor, keďže každé a_i aj a_j je kladné, a teda ich súčet nemôže byť nulový.

2. Pre $n = 1$ dostaneme vzťah $a_1 = b$, čo je spor. Pre $n = 2$ odvodíme vzťah $a_1 + a_2 = a_1 a_2$, z čoho vyplýva, že $a_1 = \frac{a_2}{a_2 - 1}$. Keďže $gcd(a_2 - 1, a_2) = 1$, zlomok

môže mať celočíselnú hodnotu jedine pre $a_2 = 2$. Z toho odvodíme, že aj $a_1 = 2$, čo je spor. Pre $n \geq 4$ sa dá dokázať indukciou, že $\sum_{k=1}^{n} a_k < \prod_{k=1}^{n} a_k$ ak $a_1, ..., a_n$ sú navzájom rôzne kladné celé čísla. Pre $n = 3$ musí platiť $a_1 + a_2 + a_3 = a_1 a_2 a_3$, čo sa dá prepísať na tvar $a_1 + a_2 = a_3(a_1 a_2 - 1)$. Indukciou sa dá dokázať, že $a_1 + a_2 < a_1 a_2 - 1$ pre $a_1, a_2 \geq 2$. Teda nutne $a_1 = 1, a_2 = 2$, z čoho vyplýva $a_3 = 3, b = 6$.

□

3.1 Bimagické grafy

3.1.1 Vrcholovo bimagické grafy

Definícia 3.2. *Nech G je súvislý jednoduchý netriviálny graf. Ak existuje vrcholové ohodnotenie grafu G také, že platí:*

1. *vrcholom sú priradené navzájom rôzne kladné celé čísla*
2. *súčet susedov každého vrcholu je rovnaký*
3. *súčet druhých mocnín susedov každého vrcholu je rovnaký*

tak G nazývame ***vrcholovo bimagickým grafom****.*

Veta 3.3. *Nech G je vrcholovo bimagický graf. Ak G obsahuje dvojicu vrcholov stupňa 1, potom majú spoločného suseda.*

Dôkaz. Sporom. Nech G obsahuje dva vrcholy u, v stupňa 1, ktoré nemajú spoločného suseda. Nech x je hodnota vrcholu u. Nech y je hodnota vrcholu v.

Nech sú vrcholy u, v susedné. Podľa u má graf magický súčet y a podľa v má graf magický súčet x. Z toho vyplýva $x = y$, čo je spor s tým, že vrcholom sú priradené navzájom rôzne čísla.

Nech majú vrcholy u, v rôznych susedov w_1, w_2. Označme hodnoty týchto vrcholov z_1, z_2. Podľa u má graf magický súčet z_1 a podľa v má graf magický súčet z_2. Z toho vyplýva $z_1 = z_2$, čo je opäť spor. □

Dôsledok 3.4. *Stromy nie sú vrcholovo bimagické.*

Dôkaz. Z predchádzajúcej vety vyplýva, že jediným stromom, ktorý môže byť vrcholovo bimagickým, je $K_{1,n}$ pre nejaké $n \in \mathbb{N}$. Nech v je koreň tohto stromu a $v_1, ..., v_n$ sú jeho listy. Nech b je hodnota koreňa a $a_1, ..., a_n$ sú hodnoty jeho listov. Podľa v má graf magický súčet $\sum_{k=1}^{n} a_k$ a podľa v_1 má graf magický súčet b. Podľa v má graf bimagický súčet $\sum_{k=1}^{n} a_k^2$ a podľa v_1 má graf magický súčet b^2. Z toho vyplýva, že by sústava z mocninovej lemy mala riešenie, čo je spor. □

Veta 3.5. *Nech G je vrcholovo bimagický graf. Potom majú všetky vrcholy stupňa 2 rovnakú množinu susedov.*

Dôkaz. Sporom. Nech G obsahuje dva vrcholy u, v stupňa 2, ktoré nemajú rovnakú množinu susedov. Nech x je hodnota vrcholu u. Nech y je hodnota vrcholu v.

Nech sú vrcholy u, v susedné. Nech w_1 je druhý sused u a z_1 je jeho hodnota. Nech w_2 je druhý sused v a z_2 je jeho hodnota. Podľa u má graf magický súčet $y + z_1$ a podľa v má graf magický súčet $x + z_2$. Podľa u má graf bimagický súčet $y^2 + z_1^2$ a podľa v má graf bimagický súčet $x^2 + z_2^2$. To znamená, že $x + z_2 = y + z_1$ a zároveň $x^2 + z_2^2 = y^2 + z_1^2$. Z duplikačnej lemy potom vyplýva, že $y = x$ alebo $y = z_2$, čo je spor s tým, že vrcholom sú priradené navzájom rôzne čísla.

Nech majú vrcholy u, v práve jedného spoločného suseda w, jeho hodnotu označíme z. Nech w_1 je druhý sused u a z_1 je jeho hodnota. Nech w_2 je druhý sused v a z_2 je jeho hodnota. Podľa u má graf magický súčet $z + z_1$ a podľa v má graf magický súčet $z + z_2$. Z toho vyplýva $z_1 = z_2$, čo je spor.

Nech majú vrcholy u, v odlišných susedov. Nech w_1, w_2 sú susedia u, pričom ich hodnoty sú z_1, z_2. Nech w_3, w_4 sú susedia v, pričom ich hodnoty sú z_3, z_4. Podľa u má graf magický súčet $z_1 + z_2$ a podľa v má graf magický súčet $z_3 + z_4$. Podľa u má graf bimagický súčet $z_1^2 + z_2^2$ a podľa v má graf bimagický súčet $z_3^2 + z_4^2$. To znamená, že $z_1 + z_2 = z_3 + z_4$ a zároveň $z_1^2 + z_2^2 = z_3^2 + z_4^2$. Z duplikačnej lemy potom vyplýva, že $z_3 = z_1$ alebo $z_3 = z_2$, čo je opäť rovnaký spor. □

Veta 3.6. *Nech G je vrcholovo bimagický graf. Potom má každá dvojica nesusedných vrcholov stupňa 3 buď rovnakú množinu susedov, alebo nemá spoločného suseda.*

Dôkaz. Sporom. Nech G obsahuje dva nesusedné vrcholy u, v stupňa 3, ktoré majú práve jedného alebo dvoch spoločných susedov. Nech x je hodnota vrcholu u. Nech y je hodnota vrcholu v.

Nech majú vrcholy u, v práve jedného spoločného suseda w, jeho hodnotu označíme z. Nech w_1, w_2 sú zvyšní susedia u a z_1, z_2 sú ich hodnoty. Nech w_3, w_4 sú zvyšní susedia v a z_3, z_4 sú ich hodnoty. Podľa u má graf magický súčet $z + z_1 + z_2$ a podľa v má graf magický súčet $z + z_3 + z_4$. Podľa u má graf bimagický súčet $z^2 + z_1^2 + z_2^2$ a podľa v má graf magický súčet $z^2 + z_3^2 + z_4^2$. To znamená, že $z_1 + z_2 = z_3 + z_4$ a zároveň $z_1^2 + z_2^2 = z_3^2 + z_4^2$. Z duplikačnej lemy potom vyplýva, že $z_3 = z_1$ alebo $z_3 = z_2$, čo je spor s tým, že vrcholom sú priradené navzájom rôzne čísla.

Nech majú vrcholy u, v práve dvoch spoločných susedov w_1, w_2, ich hodnoty označíme z_1, z_2. Nech w_3 je zvyšný sused u a z_3 je jeho hodnota. Nech w_4 je zvyšný sused v a z_4 je jeho hodnota. Podľa u má graf magický súčet $z_1 + z_2 + z_3$ a podľa v má graf magický súčet $z_1 + z_2 + z_4$. Z toho vyplýva $z_3 = z_4$, čo je opäť spor. □

Veta 3.7. *Nech G je vrcholovo bimagický graf. Nech e je most v G. Nech G_1, G_2 sú komponenty, ktoré vzniknú odobraním e z G. Potom $G_1 \cup e, G_2 \cup e$ sú vrcholovo bimagické grafy.*

Dôkaz. Zrejmý. □

Veta 3.8. *Nech G je vrcholovo bimagický graf a u, v sú nejaké jeho dva vrcholy. Nech x je počet susedov vrcholu u, ktoré nie sú susedmi vrcholu v. Nech y je počet susedov vrcholu v, ktoré nie sú susedmi vrcholu u. Potom platí:*

$$x = 0 \iff y = 0$$
$$x, y \neq 1$$
$$(x, y) \neq (2, 2)$$

Dôkaz. Ak pre vrcholy u, v zrátame magický alebo bimagický súčet, ich spoloční susedia budú zarátaní na oboch stranách. Stačí sa preto venovať magickému a bimagickému súčtu vrcholov, ktoré nie sú zároveň susedmi u aj v (tých je x, resp. y). Sporom budeme predpokladať, že G je vrcholovo bimagický a jedna z podmienok nie je splnená. To znamená, že nasledovná sústava má riešenie:

$$\sum_{k=1}^{x} a_k = \sum_{k=1}^{y} b_k$$
$$\sum_{k=1}^{x} a_k^2 = \sum_{k=1}^{y} b_k^2$$

ak $a_1, ..., a_x, b_1, ..., b_y$ sú navzájom rôzne kladné celé čísla.

Ak neplatí prvý vzťah, tak BUNV nech $x > 0$ a $y = 0$. Druhá rovnica by potom mala tvar $\sum_{k=1}^{x} a_k^2 = 0$. Jediné riešenie tejto rovnice je zjavne nulové, čo je spor s tým, že vo vrcholovo bimagickom grafe sú vrcholom priradené kladné čísla.

Ak neplatí druhý vzťah, tak BUNV nech $y = 1$. Potom dostaneme sústavu z mocninovej lemy, o ktorej vieme, že nemá riešenie (čo je spor).

Ak neplatí tretí vzťah, tak musí platiť $a_1 + a_2 = b_1 + b_2$ aj $a_1^2 + a_2^2 = b_1^2 + b_2^2$. Z duplikačnej lemy potom vyplýva $b_1 = a_1$ alebo $b_1 = a_2$, čo je spor s tým, že vo vrcholovo bimagickom grafe sú vrcholom priradené navzájom rôzne čísla. □

Veta 3.9. *Pre každé $i, j \in \mathbb{N}, 2 \leq i \leq j, (i, j) \neq (2, 2)$ platí, že graf $K_{i,j}$ je vrcholovo bimagický.*

Dôkaz. Indukciou vzhľadom na i, j. Najprv ukážeme, že grafy $K_{2,j}, K_{3,j}, K_{4,4}$ a $K_{4,5}$ sú vrcholovo bimagické.

Graf $K_{2,n}$ pre $n \geq 3$ je vrcholovo bimagický - stačí do prvej partície dať prvky $\frac{n(n-1)}{2}+1$ a $\frac{n(n-1)(3n^2-7n+14)}{24}$ a do druhej partície prvky 1 až $n-1$ spolu s $\frac{n(n-1)(3n^2-7n+14)}{24}+1$.

Graf $K_{3,n}$ pre $n \geq 3$ je vrcholovo bimagický - stačí do prvej partície dať prvky $1, \frac{n(n+1)}{2}-1$ a $\frac{n(n+1)(3n^2-n-14)}{24}+1$ a do druhej partície prvky 2 až n spolu s $\frac{n(n+1)(3n^2-n-14)}{24}+2$.

Graf $K_{4,4}$ je vrcholovo bimagický - stačí do prvej partície dať prvky $1, 4, 6, 7$ a do druhej partície prvky $2, 3, 5, 8$.

Graf $K_{4,5}$ je vrcholovo bimagický - stačí do prvej partície dať prvky $2, 12, 13, 15$ a do druhej partície prvky $1, 4, 8, 10, 19$.

Teraz dokážeme, že ak je $K_{i,j}$ vrcholovo bimagický, tak je aj $K_{i+2,j+3}$. Do jednej partície stačí pridať prvky $4k, 5k$ a do druhej prvky $k, 2k, 6k$, pričom $k \in \mathbb{N}$ zvolíme dostatočne veľké (aby boli prvky navzájom rôzne). □

Veta 3.10. *Jediný kubický graf, ktorý je vrcholovo bimagický, je $K_{3,3}$.*

Dôkaz. Nech G je kubický graf, o ktorom vieme, že je vrcholovo bimagický. V grafe G určite existujú dva susedné vrcholy u, v. Nech w_1, w_2 sú zvyšní susedia u. Nech w_3, w_4 sú zvyšní susedia v. Vrcholy u, v sú susedné a majú stupeň 3. Rozoberieme všetky možnosti:

1. Nech sú w_1, w_2, w_3, w_4 navzájom rôzne. Vrcholy w_1 a v majú spoločného suseda u, takže z vety 3.6 vyplýva, že sú buď susedné, alebo musia mať všetkých susedov spoločných. Susedné byť nemôžu, pretože potom by mal v stupeň aspoň 4. Teda v G musí existovať hrana w_1w_3 aj hrana w_1w_4.

   Zároveň, vrcholy w_2 a v majú tiež spoločného suseda u, takže z vety 3.6 vyplýva, že sú buď susedné, alebo musia mať všetkých susedov spoločných. Susedné byť nemôžu, pretože potom by mal v stupeň aspoň 4. Teda v G musí existovať hrana w_2w_3 aj hrana w_2w_4.

Tým sme dostali graf $K_{3,3}$, ktorý vieme vrcholovo bimagicky ohodnotiť.

2. Nech $w_1 = w_3$ a $w_2 \neq w_4$. Vrcholy w_1 a w_2 majú spoločného suseda u, takže z vety 3.6 vyplýva, že sú buď susedné, alebo musia mať všetkých susedov spoločných. Teda v G musí existovať hrana w_1w_2 alebo hrana w_2v.

   Zároveň, vrcholy w_1 a w_4 majú spoločného suseda v, takže z vety 3.6 vyplýva, že sú buď susedné, alebo musia mať všetkých susedov spoločných. Teda v G musí existovať hrana w_1w_4 alebo hrana w_4u.

   Lenže ak z každých dvoch potenciálnych hrán pridáme do G aspoň jednu, tak jeden z vrcholov u, v, w_1 bude mať stupeň aspoň 4, čo je spor s tým, že graf je kubický.

3. Nech $w_1 = w_3$ a $w_2 = w_4$. Vrcholy w_1 a w_2 majú spoločných susedov u, v, takže z vety 3.6 vyplýva, že sú buď susedné, alebo musia mať všetkých susedov spoločných. Teda v G musí existovať hrana w_1w_2 alebo dvojice hrán w_1w_5 a w_2w_5 pre nejaký nový vrchol w_5.

   Ak je v G hrana w_1w_2, dostaneme graf K_4. O ňom sa môžeme ľahko presvedčiť, že nie je vrcholovo bimagický. Ak priradíme vrcholom hodnoty a, b, c, d, tak musí platiť, že magické súčty $a+b+c, a+b+d, a+c+d, b+c+d$ sú rovnaké. To je možné len v prípade, že $a = b = c = d$, čo je spor s tým, že vrcholom sú priradené navzájom rôzne čísla.

   Ak sú v G hrany w_1w_5 aj w_2w_5 pre nejaký nový vrchol w_5, tiež dôjdeme k sporu. Vrcholy u a w_5 majú spoločných susedov w_1, w_2, takže z vety 3.6 vyplýva, že sú buď susedné, alebo musia mať všetkých susedov spoločných. Susedné byť nemôžu, pretože potom by mal u stupeň aspoň 4. Teda by v G musela existovať hrana vw_5, čo tiež nie je možné, pretože potom by mal v stupeň aspoň 4.

$\square$

Definícia 3.11. *Nech G je vrcholovo bimagický graf s n vrcholmi. Ak sú vrcholom priradené čísla z množiny $\{1, 2, ..., n\}$, tak G nazývame* ***vrcholovo superbimagickým grafom****.*

Existuje vrcholovo superbimagický graf? Keďže zatiaľ vieme vrchovo bimagicky ohodnotiť len kompletné bipartitné grafy, musíme skúmať tie.

Veta 3.12. *Pre $n \in \{7, 8, 11, 12\}$ existuje práve jeden vrcholovo superbimagický kompletný bipartitný graf.*

Dôkaz. Hrubou silou.

$$n = 7 \to \{1, 2, 4, 7\} \mid \{3, 5, 6\}$$
$$n = 8 \to \{1, 4, 6, 7\} \mid \{2, 3, 5, 8\}$$
$$n = 11 \to \{1, 3, 4, 5, 9, 11\} \mid \{2, 6, 7, 8, 10\}$$
$$n = 12 \to \{1, 3, 7, 8, 9, 11\} \mid \{2, 4, 5, 6, 10, 12\}$$

□

Veta 3.13. *Vrcholovo superbimagický kompletný bipartitný graf s n vrcholmi existuje práve vtedy, keď $n = 4k$ alebo $n = 4k - 1$ pre $k \geq 2$.*

Dôkaz. Najprv dokážeme, že ak $n = 4k$ alebo $n = 4k-1, k \geq 2$, tak existuje vrcholovo superbimagický kompletný bipartitný graf, ktorý má n vrcholov. Stačí nám dokázať, že dané tvrdenie platí pre všetky n tvaru $8k-1, 8k, 8k+3, 8k+4$. To urobíme matematickou indukciou vzhľadom na k. Pre $k = 1$ existujú vyhovujúce ohodnotenia (uvedené vo vete 3.12).

Indukčný krok je potom jednoduchý. Uvedieme ho pre prípad $n = 8k$, ostatné z nich sú analogické. Predpokladajme, že pre $n = 8k$ existuje superbimagické ohodnotenie. Pre $n = 8(k+1)$ ho zostrojíme nasledovne: najprv vezmeme superbimagické ohodnotenie pre $n = 8k$ (ostanú nám nepriradené čísla $8k + 1, ...8k + 8$). Potom na jednu stranu pridáme čísla $8k+1, 8k+4, 8k+6, 8k+7$ a na druhú stranu $8k+2, 8k+3, 8k+5, 8k+8$. Na obe strany sme pridali čísla s rovnakým súčtom aj rovnakým súčtom druhých mocnín. Ak bolo pôvodné ohodnotenie superbimagické, tak aj nové ohodnotenie pre $n = 8(k+1)$ je superbimagické.

Ak $n = 4k + 1$ alebo $n = 4k + 2, k \in \mathbb{N}$, tak požadovaný graf neexistuje. Predpokladajme sporom, že taký graf existuje. Potom sa množina $\{1, 2, ..., n\}$ dá rozdeliť na dve disjunktné podmnožiny s rovnakým súčtom aj súčtom druhých mocnín. Súčet tejto množiny je $\frac{n(n+1)}{2}$. Každá podmnožina by teda musela mať súčet $\frac{n(n+1)}{4}$. Lenže ak $n = 4k + 1$ alebo $n = 4k + 2, k \in \mathbb{N}$, tak výraz $\frac{n(n+1)}{4}$ nie je celé číslo, čo je spor. □

Hypotéza 3.14. *Každý vrcholovo bimagický graf je kompletný bipartitný.*

3.1.2 Hranovo bimagické grafy

Definícia 3.15. *Nech G je súvislý jednoduchý netriviálny graf. Ak existuje hranové ohodnotenie grafu G také, že platí:*

1. *hranám sú priradené navzájom rôzne kladné celé čísla*
2. *súčet incidentných hrán každého vrcholu je rovnaký*
3. *súčet druhých mocnín incidentných hrán každého vrcholu je rovnaký*

*tak G nazývame **hranovo bimagickým grafom**.*

Jeden z hranovo bimagických grafov je cesta na dvoch vrcholoch (s ľubovoľným kladným ohodnotením). Zaujímavá skupina potenciálne hranovo bimagických grafov je $K_{n,n}$: sú ekvivalentné semibimagickým štvorcom veľkosti $n \times n$. A keďže už poznáme semibimagické štvorce veľkosti 4×4 a väčšie, tak $K_{n,n}$ je hranovo bimagický pre $n \geq 4$.

Veta 3.16. *Nech G je hranovo bimagický graf, ktorý má aspoň tri vrcholy. Potom G neobsahuje vrchol stupňa 1.*

Dôkaz. Sporom. Nech u je vrchol stupňa 1, v je jeho jediný sused a x je hodnota hrany medzi vrcholmi u, v. Potom podľa u musí platiť, že magický súčet je x. Lenže ak je G súvislý a má aspoň tri vrcholy, tak vrchol v musí mať ešte ďalší susedný vrchol w. Nech y je hodnota hrany medzi vrcholmi v, w. Potom však podľa v musí platiť, že magický súčet je aspoň $x + y > x$, čo je spor. □

Veta 3.17. *Nech G je hranovo bimagický graf. Potom G neobsahuje vrchol stupňa 2.*

Dôkaz. Sporom. Nech u je vrchol stupňa 2. Označme jeho susedov v, w. Nech b, c sú ohodnotenia hrán medzi u, v, resp. u, w. Nech $a_1, a_2, ..., a_n$ sú ohodnotenia hrán, ktoré sú incidentné s w okrem hrany uw. Podľa u musí platiť, že magický súčet je $b + c$ a bimagický súčet je $b^2 + c^2$. Podľa w musí platiť, že magický súčet je $c + \sum_{k=1}^{n} a_n$ a bimagický súčet je $c^2 + \sum_{k=1}^{n} a_n^2$. Z toho vyplýva, že by sústava z mocninovej lemy mala riešenie, čo je spor. □

Dôsledok 3.18. *Stromy nie sú hranovo bimagické.*

Veta 3.19. *Nech G je hranovo bimagický graf, ktorý má aspoň tri vrcholy. Nech u, v sú ľubovoľné dva susedné vrcholy. Potom $max\{d(u), d(v)\} \geq 4$.*

Dôkaz. Sporom. Predpokladajme, že existuje dvojica susedných vrcholov u, v takých, že $max\{d(u), d(v)\} < 4$. Z dôsledku 3.18 potom vyplýva, že nutne $d(u) = d(v) = 3$. Označme x hodnotenie hrany medzi u, v. Označme y_1, y_2 zvyšné hodnotenia hrán z u a

z_1, z_2 zvyšné hodnotenia hrán z v. Podľa u musí platiť, že magický súčet je $x + y_1 + y_2$ a bimagický súčet je $x^2 + y_1^2 + y_2^2$. Podľa v musí platiť, že magický súčet je $x + z_1 + z_2$ a bimagický súčet je $x^2 + z_1^2 + z_2^2$. Teda musí platiť $y_1 + y_2 = z_1 + z_2$ aj $y_1^2 + y_2^2 = z_1^2 + z_2^2$. Z duplikačnej lemy potom vyplýva, že $z_1 = y_1$ alebo $z_1 = y_2$, čo je spor s tým, že hranám budú priradené navzájom rôzne čísla. □

Dôsledok 3.20. *Kubické grafy nie sú hranovo bimagické.*

Veta 3.21. *Existuje graf, ktorý je hranovo bimagický a nie je kompletný bipartitný.*

Dôkaz. Nech G je hranovo bimagický kompletný bipartitný regulárny graf s nejakým ohodnotením. Nech e je hrana, ktorá má najmenšiu hodnotu. Keďže je regulárny, tak podľa posunovej lemy môžeme od všetkých hrán odrátať hodnotu hrany e. Tým dostaneme hranovo bimagický kompletný bipartitný graf, ktorý má práve jednu nulovú hranu e. Zjavne vieme túto hranu z grafu odstrániť a magická aj bimagická podmienka ostane zachovaná. Graf $G - e$ je teda hranovo bimagický a pritom nie je kompletný bipartitný. □

Definícia 3.22. *Nech G je hranovo bimagický graf s n vrcholmi. Ak sú hranám priradené čísla z množiny $\{1, 2, ..., n\}$, tak G nazývame **hranovo superbimagickým grafom**.*

Keďže Georges Pfeffermann našiel v 19. storočí superbimagický štvorec veľkosti 8×8, vieme, že existuje hranovo superbimagický graf - je ním kompletný bipartitný graf na 8 vrcholoch.

Hypotéza 3.23. *Existuje graf, ktorý je hranovo bimagický a nie je kompletný bipartitný alebo kompletný bipartitný bez jednej hrany?*

3.2 Multiplikatívne magické grafy

3.2.1 Vrcholovo multiplikatívne magické grafy

Definícia 3.24. *Nech G je súvislý jednoduchý netriviálny graf. Ak existuje vrcholové ohodnotenie grafu G také, že platí:*

1. *vrcholom sú priradené navzájom rôzne kladné celé čísla*
2. *súčet susedov každého vrcholu je rovnaký*
3. *súčin susedov každého vrcholu je rovnaký*

*tak G nazývame **vrcholovo multiplikatívnym magickým grafom**.*

Veta 3.25. *Nech G je vrcholovo multiplikatívny magický graf. Ak G obsahuje dvojicu vrcholov stupňa 1, potom majú spoločného suseda.*

Dôkaz. Rovnaký ako dôkaz vety 3.3. □

Dôsledok 3.26. *Jediný strom, ktorý je vrcholovo multiplikatívny magický, je $K_{1,3}$.*

Dôkaz. Z vety vyplýva, že jediným stromom, ktorý môže byť vrcholovo multiplikatívnym magickým, je $K_{1,n}$ pre nejaké $n \in \mathbb{N}$. Nech v je koreň tohto stromu a $v_1, ..., v_n$ sú jeho listy. Nech b je hodnota koreňa a $a_1, ..., a_n$ sú hodnoty jeho listov. Podľa v má graf magický súčet $\sum_{k=1}^{n} a_k$ a podľa v_1 má graf magický súčet b. Podľa v má graf súčin $\prod_{k=1}^{n} a_k$ a podľa v_1 má graf súčin b. To odpovedá sústave z mocninovej lemy, ktorá má jediné riešenie $(n = 3, a_1 = 1, a_2 = 2, a_3 = 3, b = 6)$. Z toho vyplýva, že iba $K_{1,3}$ je multiplikatívny magický. □

Veta 3.27. *Nech G je vrcholovo multiplikatívny magický graf. Potom majú všetky vrcholy stupňa 2 rovnakú množinu susedov.*

Dôkaz. Rovnaký ako dôkaz vety 3.5, akurát použijeme multiplikatívny súčet a nie bimagický. □

Veta 3.28. *Nech G je vrcholovo multiplikatívny magický graf. Potom má každá dvojica nesusedných vrcholov stupňa 3 buď rovnakú množinu susedov, alebo nemá spoločného suseda.*

Dôkaz. Rovnaký ako dôkaz vety 3.6, akurát použijeme multiplikatívny súčet a nie bimagický. □

Veta 3.29. *Nech G je vrcholovo multiplikatívny magický graf. Nech e je most v G. Nech G_1, G_2 sú komponenty, ktoré vzniknú odobraním e z G. Potom $G_1 \cup e, G_2 \cup e$ sú vrcholovo multiplikatívne magické grafy.*

Dôkaz. Zrejmý. □

Veta 3.30. *Kompletný bipartitný graf nemôže byť vrcholovo multiplikatívny supermagický.*

Dôkaz. Sporom. Nech G je kompletný bipartitný a vrcholovo multiplikatívny supermagický graf s n vrcholmi. Nech p je najväčšie prvočíslo, ktoré neprevyšuje n. Toto prvočíslo sa môže vyskytovať iba v jednej partícii. To však znamená, že súčin oboch partícii nemôže byť rovnaký (jeden súčin bude mať p vo svojom rozklade a druhý nie). □

Veta 3.31. *Pre každé $i, j \in \mathbb{N}, 2 \leq i \leq j, (i, j) \neq (2, 2)$ platí, že graf $K_{i,j}$ je vrcholovo multiplikatívny magický.*

Dôkaz. Indukciou vzhľadom na i, j. Najprv ukážeme, že grafy $K_{i,j}, i \in \{2,3\}, K_{4,4}$ a $K_{4,5}$ sú vrcholovo multiplikatívne magické.

Grafy $K_{2,3}, K_{2,4}, K_{4,4}$ a $K_{4,5}$ sú vrcholovo multiplikatívne magické, pretože:

- Pre graf $K_{2,3}$ stačí priradiť jednej partícii prvky $5, 12$ a druhej partícii prvky $1, 6, 10$.
- Pre graf $K_{2,4}$ stačí priradiť jednej partícii prvky $9, 16$ a druhej partícii prvky $1, 2, 4, 18$.
- Pre graf $K_{4,4}$ stačí priradiť jednej partícii prvky $1, 5, 6, 12$ a druhej partícii prvky $2, 3, 4, 15$.
- Pre graf $K_{4,5}$ stačí priradiť jednej partícii prvky $2, 10, 20, 27$ a druhej partícii prvky $1, 3, 6, 24, 25$.

Graf $K_{2,n}$ pre $n \geq 5$ je vrcholovo multiplikatívny magický - stačí do prvej partície dať prvky $(n-1)! + 1$ a $(n-1)![(n-1)! + 1 - \frac{n(n-1)}{2}]$ a do druhej partície prvky $1, 2, ..., n-2, n-1, [(n-1)! + 1][(n-1)! + 1 - \frac{n(n-1)}{2}]$.

Graf $K_{3,n}$ pre $n \geq 3$ je vrcholovo multiplikatívny magický - stačí do prvej partície dať prvky $1, n! + 1$ a $n![n! + 3 - \frac{n(n+1)}{2}]$ a do druhej partície prvky $2, ..., n-1, n, (n! + 1)[n! + 3 - \frac{n(n+1)}{2}]$.

Teraz dokážeme, že ak je $K_{i,j}$ vrcholovo multiplikatívny magický, tak je aj $K_{i+2,j+3}$. Do jednej partície stačí pridať prvky $2xy, 2xy - x - y$ a do druhej prvky $2(2xy - x - y), x, y$, pričom $x, y \in \mathbb{N}$ zvolíme dostatočne veľké (aby boli prvky navzájom rôzne). □

3.2.2 Hranovo multiplikatívne magické grafy

Definícia 3.32. *Nech G je súvislý jednoduchý netriviálny graf. Ak existuje hranové ohodnotenie grafu G také, že platí:*

1. *hranám sú priradené navzájom rôzne kladné celé čísla*
2. *súčet incidentných hrán každého vrcholu je rovnaký*
3. *súčin incidentných hrán každého vrcholu je rovnaký*

tak G nazývame ***hranovo multiplikatívnym magickým grafom****.*

Veta 3.33. *Nech G je hranovo multiplikatívny magický graf, ktorý má aspoň tri vrcholy. Potom G neobsahuje vrchol stupňa 1.*

Dôkaz. Rovnaký ako dôkaz vety 3.16. □

3.3 Magické obdĺžniky

Veta 3.34. *V každom magickom obdĺžniku platí, že zámenou ľubovoľných dvoch riadkov alebo stĺpcov dostaneme opäť magický obdĺžnik.*

Dôkaz. Zrejmý. □

Dôsledok 3.35. *Ku každému magickému obdĺžniku A vieme zostrojiť magický obdĺžnik B, v ktorom platí, že jeho prvky v prvom riadku aj prvom stĺpci sú usporiadané vzostupne.*

Dôsledok 3.36. *V každom magickom obdĺžniku si vieme bez ujmy na všeobecnosti určiť poradie stĺpcov aj poradie prvkov v prvom stĺpci.*

3.3.1 Bimagické obdĺžniky

Definícia 3.37. *Nech A je matica veľkosti $m \times n$. Ak platí:*

1. *prvky matice sú navzájom rôzne kladné celé čísla*
2. *súčet prvkov v každom riadku je konštantný*
3. *súčet prvkov v každom stĺpci je konštantný*
4. *súčet druhých mocnín prvkov v každom riadku je konštantný*
5. *súčet druhých mocnín prvkov v každom stĺpci je konštantný*

*tak A nazývame **bimagickým obdĺžnikom**.*

Každý hranovo bimagický kompletný bipartitný graf sa dá jednoducho transformovať na bimagický obdĺžnik.

Veta 3.38. *Nech A je bimagický obdĺžnik veľkosti $m \times n$. Potom $m, n \geq 3$ alebo $(m, n) = (1, 1)$.*

Dôkaz. Ak $m = 1$, tak má obdĺžnik len jeden riadok. Ak majú byť jeho súčty v stĺpci rovnaké, musí byť v každom stĺpci rovnaké číslo. Ak $n \geq 2$, obdĺžnik by obsahoval duplicitné prvky, čo je spor. Z toho vyplýva, že nutne $n = 1$.

Ak $m = 2$, tak z predošlého odstavca vieme, že $n \geq 2$. Tým dostaneme pre dva riadky a dva stĺpce rovnicu z duplikačnej lemy, z čoho vyplýva, že obdĺžnik by obsahoval duplicitné prvky, čo je spor. □

Veta 3.39. *Nech A je bimagický obdĺžnik. Potom ho vieme transformovať na taký bimagický obdĺžnik B, že jeho najmenší prvok je* 1.

Dôkaz. Nech m_A je najmenší prvok A. Bimagický obdĺžnik B zostrojíme tak, že ku každému prvku A pripočítame $1 - m_A$ (a teda najmenší prvok sa zmení na 1). Z posunovej lemy zároveň vyplýva, že ak boli magické aj bimagické súčty konštantné v A, tak budú aj v B. Teda B je bimagický obdĺžnik. □

Veta 3.40. *Nech A je bimagický obdĺžnik veľkosti $3 \times n$ pre $n \geq 4$, ktorého najmenší prvok je* 1. *Nech S je magický a T je bimagický súčet tohto obdĺžnika. Potom je výraz $2T - (S-1)^2 - 2$ druhou mocninou kladného celého čísla.*

Dôkaz. Nech x, y sú zvyšné prvky v stĺpci, kde sa nachádza 1. Potom musia platiť vzťahy:

$$x + y = S - 1$$
$$x^2 + y^2 = T - 1$$

Z prvého vzťahu vyjadríme $y = S - 1 - x$. Dosadením do druhého a následnou úpravou dostaneme kvadratickú rovnicu $2x^2 - 2x(S-1) + (S-1)^2 - T + 1 = 0$. Jej diskriminant je $4(2T - (S-1)^2 - 2)$. Keďže $x \in \mathbb{N}$, nutne musí byť $2T - (S-1)^2 - 2$ druhou mocninou kladného celého čísla.

□

Veta 3.41. *Nech A je bimagický obdĺžnik. Potom ho vieme transformovať na taký bimagický obdĺžnik B s potenciálne nekladnými prvkami, že magický súčet v jeho riadku aj stĺpci je rovný* 0.

Dôkaz. Nech S_r, S_s sú súčty v riadku a stĺpci v bimagickom obdĺžniku A veľkosti $m \times n$. Keďže A má m riadkov a n stĺpcov, musí platiť $mS_r = nS_s$, z čoho vyplýva $\frac{m}{n} = \frac{S_s}{S_r}$. Teda $S_s = km$ a $S_r = kn$ pre nejaké $k \in \mathbb{N}$. Ak od každého prvku v A odpočítame k, vytvoríme tým nový obdĺžnik B. Zjavne B má súčty v riadku aj stĺpci nulové. Z posunovej lemy zároveň vyplýva, že ak boli magické aj bimagické súčty konštantné v A, tak budú aj v B. Teda B je bimagický obdĺžnik s potenciálne zápornými prvkami. □

Veta 3.42. *Nech A je bimagický obdĺžnik veľkosti $3 \times n$. Potom ho vieme transformovať na bimagický obdĺžnik B, pre ktorý platí, že v každom jeho stĺpci je aspoň jedno nepárne číslo.*

Dôkaz. Predpokladajme, že v A existuje stĺpec, ktorého všetky tri prvky sú párne čísla. Z toho vyplýva, že ich bimagický súčet je deliteľný 4. Kedy môže byť súčet $a^2 + b^2 + c^2$ deliteľný 4? Prvky a, b, c musia byť tvaru $4k$ alebo $4k + 2$, lebo ak by boli ľubovoľné z nich tvaru $4k + 1$ alebo $4k + 3$, ich druhá mocnina by dávala zvyšok 1 po delení 4 - výraz $a^2 + b^2 + c^2$ by už nemohol byť deliteľný 4. Z toho vyplýva, že každý stĺpec v A obsahuje iba párne prvky. Vieme ho preto transformovať na bimagický obdĺžnik B jednoducho tak, že každý prvok vydelíme 2 (alebo mocninou 2, tak aby B obsahovalo nepárne prvky). □

3.3.2 Multiplikatívne magické obdĺžniky

Definícia 3.43. *Nech A je matica veľkosti $m \times n$. Ak platí:*

1. *prvky matice sú navzájom rôzne kladné celé čísla*
2. *súčet prvkov v každom riadku je konštantný*
3. *súčet prvkov v každom stĺpci je konštantný*
4. *súčin prvkov v každom riadku je konštantný*
5. *súčin prvkov v každom stĺpci je konštantný*

*tak A nazývame **multiplikatívnym magickým obdĺžnikom**.*

Každý hranovo multiplikatívny magický kompletný bipartitný graf sa dá jednoducho transformovať na multiplikatívny magický obdĺžnik.

Veta 3.44. *Nech A je multiplikatívny magický obdĺžnik veľkosti $m \times n$. Potom $m, n \geq 3$ alebo $(m, n) = (1, 1)$.*

Dôkaz. Rovnaký ako dôkaz vety 3.38. □

Veta 3.45. *Nech A je multiplikatívny magický obdĺžnik veľkosti $m \times n, m \leq n$ a M je jeho najväčší prvok. Potom pre všetky $x \in A$ platí, že x je zložené číslo alebo $xn \leq M$.*

Dôkaz. Sporom. Nech existuje $x \in A$ také, že x nie je zložené číslo. Potom nutne platí, že každý súčin v n riadkoch alebo stĺpcoch je deliteľný x. Ak však platí $xn > M$, tak máme k dispozícii najviac $n - 1$ prvkov, ktoré sú deliteľné x a neprevyšujú M. Z Dirichletovho princípu potom vyplýva, že aspoň v dvoch riadkoch alebo stĺpcoch musia byť rovnaké prvky, čo je spor. □

Kapitola 4

Implementácia

V tejto kapitole popíšeme implementáciu algoritmického prehľadávania potenciálnych riešení pre vybrané otvorené problémy.

Program sme písali v jazyku Python. Zvolili sme si ho predovšetkým z dôvodu, že má neobmedzené číselné premenné (niektoré algoritmy budú pracovať s hodnotami, ktoré sa nezmestia do bežnej 32-bitovej premennej).

4.1 Magické štvorce

4.1.1 Magické štvorce druhého stupňa

Algoritmus 4.1. *Vstupom sú navzájom rôzne kladné celé čísla $u_1, v_1, u_2, v_2 \in \mathbb{N}$. Výstupom je magický štvorec veľkosti 3×3, ktorého aspoň 7 prvkov sú druhé mocniny kladných celých čísel. Algoritmus využije štyri parametrické vzorce z vety 2.7, ktoré generujú vyhovujúce magické štvorce.*

$p \leftarrow (u_1^2 + v_1^2)(u_2^2 + 2u_2v_2 - v_2^2)$
$q \leftarrow (u_1^2 + 2u_1v_1 - v_1^2)(u_2^2 + v_2^2)$
$r \leftarrow (-u_1^2 + 2u_1v_1 + v_1^2)(u_2^2 + v_2^2)$
$s \leftarrow (u_1^2 + v_1^2)(-u_2^2 + 2u_2v_2 + v_2^2)$
$t \leftarrow (u_1^2 + v_1^2)(u_2^2 + v_2^2)$
if aspoň dva z $3t^2 - p^2 - q^2, 3t^2 - p^2 - r^2, 3t^2 - q^2 - s^2, 3t^2 - r^2 - s^2$ sú štvorce **then**
  return prvý štvorec
if aspoň dva z $2(r^2 + s^2), 2(q^2 + s^2), 2(p^2 + r^2), 2(p^2 + q^2)$ sú štvorce **then**
  return druhý štvorec
if aspoň dva z $3t^2 - p^2 - q^2, r^2 + s^2 - p^2, p^2 + q^2 - s^2, 3t^2 - r^2 - s^2$ sú štvorce **then**
  return tretí štvorec
if aspoň dva z $3t^2 - p^2 - r^2, q^2 + s^2 - p^2, p^2 + r^2 - s^2, 3t^2 - q^2 - s^2$ sú štvorce **then**

return štvrtý štvorec

Algoritmus 4.2. *Na vstupe dostaneme kladné celé číslo* $x \in \mathbb{N}$. *Výstupom je magický štvorec veľkosti* 3×3, *ktorého aspoň* 7 *prvkov sú druhé mocniny kladných celých čísel. Algoritmus využije dva parametrické vzorce z vety 2.9, ktoré generujú vyhovujúce magické štvorce.*

$x_1 \leftarrow 8x^8 - 49x^6 + 6x^4 - 16x^2 + 2$
$x_2 \leftarrow 8x^8 - x^6 + 30x^4 - 40x^2 + 2$
$x_3 \leftarrow 8x^8 - 25x^6 + 18x^4 - 28x^2 + 2$
if $x_1(x^2 - 2)$ je štvorec **then**
  return prvý štvorec
if $x_2(x^2 - 2)$ je štvorec **then**
  return prvý štvorec
if $x_3(x^2 - 2)$ je štvorec **then**
  return prvý štvorec
if $\frac{4x^{10}-31x^8+76x^6+76x^4-31x^2+4}{2}$ je štvorec **then**
  return druhý štvorec
if $\frac{4x^{10}+17x^8+4x^6+4x^4+17x^2+4}{2}$ je štvorec **then**
  return druhý štvorec
if $\frac{4x^{10}+65x^8-68x^6-68x^4+65x^2+4}{2}$ je štvorec **then**
  return druhý štvorec

4.1.2 Bimagické štvorce

Algoritmus 4.3. *Na vstupe dostaneme kladné celé číslo* $h \in \mathbb{N}$. *Výstupom je bimagický štvorec veľkosti* 5×5 *s potenciálne zápornými prvkami. Algoritmus uvažuje štvorec s potenciálne zápornými prvkami, ktorého magický súčet je rovný prostrednému prvku s (konštrukciou z vety 2.17. Potom si vygeneruje trojice* (a, b, c), *z ktorých podľa vety 2.18 vytvorí štvorice* $(-a + b + c, a - b + c, a + b - c, -a - b - c)$. *Pokračuje hľadaním všetkých vyhovujúcich s podľa vety 2.19 pre každý riadok štvorca. Na záver sa pokúsi doplniť vyhovujúce čísla do stĺpcov a tým vygenerovať bimagický štvorec veľkosti* 5×5.

$D_1 \leftarrow dict()$
$D_2 \leftarrow dict()$
for all $a, b, c \in \mathbb{N}; a < b < c; a^2 + b^2 + c^2 < h$ **do**
  pridaj (a, b, c) do $D_1[a^2 + b^2 + c^2]$
for all $k \in D_1$ **do**
  for all $(a, b, c), (d, e, f), (g, h, i) \in D_1[k]$ **do**
    $diagonala1 \leftarrow \{a + b - c, a - b + c, -a + b + c, -a - b - c\}$

$stred \leftarrow \{d+e-f, d-e+f, -d+e+f, -d-e-f\}$
$diagonala2 \leftarrow \{g+h-i, g-h+i, -g+h+i, -g-h-i\}$
for all $p \in diagonala1, q \in stred, r \in diagonala2$ **do**
faktorizáciou nájdi všetky $s, n \in \mathbb{Z}$, pre ktoré platí

$$(s+n+p+q+r)(s-n+p+q+r) = 4(pq+pr+qr+p^2+q^2+r^2+\frac{k}{2})$$

pre každé dopočítaj $x \leftarrow \frac{s-(p+q+r)\pm n}{2}, y \leftarrow s-x-(p+q+r)$
if $x \in \mathbb{Z}$ **and** $diagonala1, stred, diagonala2, \{x, y, s\}$ sú disjunktné **then**
pridaj $(diagonala1.index(p), stred.index(q), diagonala2.index(r), p, q, r, x, y)$ do $D_2[s]$
for all $k \in D_2$ **do**
for all štvorice $(pi_n, qi_n, ri_n, p_n, q_n, r_n, x_n, y_n) \in D_2[k], n \in \{1,2,3,4\}$ **do**
if $\{pi_1, pi_2, pi_3, pi_4\} = \{qi_1, qi_2, qi_3, qi_4\} = \{ri_1, ri_2, ri_3, ri_4\} = \{0,1,2,3\}$ **then**
skonštruuj nasledovný štvorec A

p_1	x_1	q_1	y_1	r_1
x_2	p_2	q_2	r_2	y_2
$-$	$-$	s	$-$	$-$
x_3	p_3	q_3	r_3	x_4
p_4	x_4	q_4	y_4	r_4

for all $A'; A' = A$ **or** A' má vymenené niektoré x_n, y_n oproti A **do**
doplň čísla do prostredného riadku A' tak, aby vznikol magický štvorec
if A' je bimagický **then**
print(A')

4.1.3 Multiplikatívne magické štvorce

Keďže multiplikatívne magické štvorce veľkosti 5×5 sú už dobre preskúmané, sústredili sme sa na veľkosť 6×6. Nedokázali sme skonštruovať presný algoritmus, ktorý by v rozumnom čase generoval takéto veľké štvorce. Preto sme sa rozhodli zvoliť iný prístup.

Algoritmus 4.4. *Na vstupe dostaneme kladné celé čísla p, h. Výstupom je multiplikatívny štvorec veľkosti 6×6, ktorý má čo najbližšie k magickej vlastnosti (odchylky súčtov v riadkoch, stĺpcoch a diagonálach sú najmenšie možné), používa p štvorcových vzoriek a žiadna z nich nemá na začiatku vyššiu hodnotu ako h. Tento aproximačný algoritmus využíva vetu 2.26. Začneme so štvorcom, ktorého všetky prvky sú 1. Potom ho niekoľkokrát prenásobíme náhodnou štvorcovou vzorkou s náhodnou hodnotou. Nakoniec troma operáciami upravujeme hodnoty tak, aby sme sa čo najviac priblížili k multiplikatívnemu magickému štvorcu: vymeníme navzájom dve hodnoty, zmeníme jednu hodnotu* *alebo pripočítame k hodnotám jedno z čísel* $-1, 0, 1$. *Ako primárny indikátor sme si zvolili variačné rozpätie vzniknutého štvorca (rozdiel najväčšieho a najmenšieho magického súčtu) a ako sekundárny indikátor počet jeho rôznych magických súčtov (samozrejme, čím majú oba indikátory menšiu hodnotu, tým je výsledok lepší).*

$vzorky \leftarrow$ [všetky vzorky v štvorci veľkosti 6×6 uložené ako šestice]
$stvorcove \leftarrow []$
for all $v_1, v_2, v_3, v_4, v_5, v_6 \in vzorky$ **do**
  if $v_1, v_2, v_3, v_4, v_5, v_6$ vypĺňajú celý štvorec **then**
    pridaj $(v_1, v_2, v_3, v_4, v_5, v_6)$ do $stvorcove$
while true **do**
  $hodnoty \leftarrow []$
  $pouzite \leftarrow []$
  for $i \leftarrow 0, i < p$ **do**
    pridaj 6 náhodných hodnôt medzi 1 a h do $hodnoty$
    pridaj náhodnú štvorcovú vzorku z $stvorcove$ do $pouzite$
  while true **do**
    $stvorec \leftarrow$ štvorec veľkosti 6×6, ktorého prvky sú 1
    $counter \leftarrow 0$
    for all $stvorcovaVzorka \in pouzite$ **do**
      for all $v \in stvorcovaVzorka$ **do**
        prenásob $stvorec$ vzorkou v s hodnotou $hodnoty[counter]$
        counter++
    if štvorec $stvorec$ obsahuje navzájom rôzne prvky **then**
      $stavZaciatok = stav$
      $stav \leftarrow$ (variačné rozpätie $stvorec$, počet rôznych súčtov $stvorec$)
      for all $hodnotyNove$; $hodnotyNove$ dostanem z $hodnoty$ operáciou **do**
        $stvorecNovy \leftarrow$ štvorec prenásobený vzorkami s novými hodnotami
        $stavNovy \leftarrow$ (variačné rozpätie $stvorecNovy$, počet rôznych súčtov $stvorecNovy$)
        if $stavNovy$ je lepší ako $stav$ **then**
          $stav \leftarrow stavNovy$
          $stvorec \leftarrow stvorecNovy$
      if $stav$ nie je lepší ako $stavZaciatok$ **then**
        print(stav,stvorec)
        break

4.2 Magické grafy

Algoritmy pracujú so súvislými grafmi s daným počtom vrcholov, pričom sú uložené v $graph6$ formáte. Na prácu s ním sme využili funkciu $read_graph6$ z knižnice $networkx$.

4.2.1 Vrcholovo bimagické grafy

Algoritmus 4.5. *Na vstupe dostaneme ľubovoľný súvislý graf. Výstupom je odpoveď, či má graf šancu byť vrcholovo bimagickým. Pre každú dvojicu jeho vrcholov overíme, či spĺňa podmienku z vety 3.8. Ak existuje dvojica vrcholov, pre ktorú graf nevyhovuje niektorej z troch podmienok, tak môžeme s istotou povedať, že nie je vrcholovo bimagický.*

for $v_1, v_2 \in V(G)$ **do**
  $x \leftarrow |\{susedia[v1]\} - \{susedia[v2]\}|$
  $y \leftarrow |\{susedia[v2]\} - \{susedia[v1]\}|$
  if $xy = 0$ **and** $x + y \geq 0$ **then**
    return G nie je vrcholovo bimagický
  if $x = 1$ **or** $y = 1$ **then**
    return G nie je vrcholovo bimagický
  if $x = 2$ **and** $y = 2$ **then**
    return G nie je vrcholovo bimagický

Algoritmus 4.6. *Na vstupe dostaneme čísla $i, j \in \mathbb{N}$. Výstupom má byť vrcholové bimagické ohodnotenie grafu $K_{i,j}$. Algoritmus bude replikovať indukčný dôkaz vety 3.9.*

if $i > j$ **then**
  return ohodnot(j,i)
if $i \leq 1$ **or** $(i = 2$ **and** $j = 2)$ **then**
  return nedá sa ohodnotiť
if $i = 2$ **then**
  return $(\frac{j(j-1)}{2} + 1, \frac{j(j-1)(3j^2-7j+14)}{24}), (1, ..., j-1, \frac{j(j-1)(3j^2-7j+14)}{24} + 1)$
if $i = 3$ **then**
  return $(1, \frac{j(j+1)}{2} - 1, \frac{j(j+1)(3j^2-j-14)}{24} + 1), (2, ..., j, \frac{j(j+1)(3j^2-j-14)}{24} + 2)$
if $i = 4$ **and** $j = 4$ **then**
  return $(1, 4, 6, 7), (2, 3, 5, 8)$
if $i = 4$ **and** $j = 5$ **then**
  return $(2, 12, 13, 15), (1, 4, 8, 10, 19)$
$H \leftarrow$ ohodnot$(i-2, j-3)$

$m \leftarrow \max(H) + 1$
na ľavú stranu H pridaj $4m, 5m$
na pravú stranu H pridaj $m, 2m, 6m$
return H

Algoritmus 4.7. *Na vstupe dostaneme číslo $n \in \mathbb{N}$. Výstupom algoritmu má byť vrcholové superbimagické ohodnotenie kompletného bipartitného grafu s n vrcholmi. Algoritmus bude replikovať indukčný dôkaz vety 3.13.*

if $n < 7$ **then**
  return nedá sa ohodnotiť
if n **mod** $4 = 1$ **or** n **mod** $4 = 2$ **then**
  return nedá sa ohodnotiť
if $n = 7$ **then**
  return $(1, 2, 4, 7), (3, 5, 6)$
if $n = 8$ **then**
  return $(1, 4, 6, 7), (2, 3, 5, 8)$
if $n = 11$ **then**
  return $(1, 3, 4, 5, 9, 11), (2, 6, 7, 8, 10)$
if $n = 12$ **then**
  return $(1, 3, 7, 8, 9, 11), (2, 4, 5, 6, 10, 12)$
$H \leftarrow$ ohodnot$(n - 8)$
for $x \leftarrow 1, 8$ **do**
  if $x \in \{1, 4, 6, 7\}$ **then**
    pridaj $(n - 8) + x$ na ľavú stranu H
  else
    pridaj $(n - 8) + x$ na pravú stranu H
return H

Algoritmus 4.8. *Na vstupe dostaneme kompletný bipartitný graf $K_{i,j}$. Výstupom má byť vrcholové multiplikatívne magické ohodnotenie tohto grafu. Algoritmus bude replikovať indukčný dôkaz vety 3.31.*

if $i > j$ **then**
  return ohodnot(j,i)
if $i \leq 1$ **or** $(i = 2$ **and** $j = 2)$ **then**
  return nedá sa ohodnotiť
if $i = 2$ **and** $j = 3$ **then**
  return $(5, 12), (1, 6, 10)$
if $i = 2$ **and** $j = 4$ **then**

return $(9, 16), (1, 2, 4, 18)$

if $i = 2$ **then**

return $((j-1)!+1, (j-1)!((j-1)!+1-\frac{j(j-1)}{2}), (1, ..., j-1, ((j-1)!+1)((j-1)!+1-\frac{j(j-1)}{2}))$

if $i = 3$ **then**

return $(1, j!+1, j!(j!+3-\frac{j(j+1)}{2}), (2, ..., j, (j!+1)(j!+3-\frac{j(j+1)}{2}))$

if $i = 4$ **and** $j = 4$ **then**

return $(1, 5, 6, 12), (2, 3, 4, 15)$

if $i = 4$ **and** $j = 5$ **then**

return $(2, 10, 20, 27), (1, 3, 6, 24, 25)$

$H \leftarrow \text{ohodnot}(i-2, j-3)$

$x \leftarrow \max(H) + 1$

$y \leftarrow \max(H) + 2$

na ľavú stranu H pridaj $2xy, 2xy - x - y$

na pravú stranu H pridaj $2(2xy - x - y), x, y$

return H

4.3 Magické obdĺžniky

Všetky algoritmy pracujú s poradím stĺpcov efektívne podľa vety 3.36.

4.3.1 Bimagické obdĺžniky

Algoritmus 4.9. *Na vstupe dostaneme kladné celé čísla $n, h \in \mathbb{N}, n \geq 4$. Výstupom má byť bimagický obdĺžnik veľkosti $3 \times n$, ktorého prvky sú kladné celé čísla neprevyšujúce h. Náš algoritmus predpokladá, že najmenší prvok obdĺžnika je 1 (s využitím vety 3.39). Pre každú trojicu rôznych celých čísel a, b, c väčších ako 1 si predpočíta ich magický a bimagický súčet. Ak medzi súčtami platí istý vzťah, potom je možné nájsť celé čísla d, e tak, aby mohli byť trojice (a, b, c) a $(1, d, e)$ použité ako stĺpce v tom istom bimagickom obdĺžniku. Pre každú takú trojicu (a, b, c) si algoritmus uloží hodnoty $(1, d, e)$ ako kľúč do asociatívneho poľa. Potom toto pole prejde a v každom kľúči vyberie $n-1$ rôznych zapamätaných trojíc (ku ktorým pridá trojicu v kľúči).*

$D \leftarrow dict()$

for $a \leftarrow 2, h$ **do**

for $b \leftarrow a+1, h$ **do**

for $c \leftarrow b+1, h$ **do**

$s \leftarrow a + b + c$

$t \leftarrow a^2 + b^2 + c^2$

if $2t-(s-1)^2-2$ je štvorec **then**
pridaj (a,b,c) do $D[(1,\frac{s-1+\sqrt{2t-(s-1)^2-2}}{2},\frac{s-1-\sqrt{2t-(s-1)^2-2}}{2})]$
for all $k \in D$ **do**
for all $(a_1,b_1,c_1),...,(a_{n-1},b_{n-1},c_{n-1}) \in D[k]$ **do**
if $1,k[1],k[2],a_1,b_1,c_1,...,a_{n-1},b_{n-1},c_{n-1}$ sú navzájom rôzne **then**
for all permutácie $(a_i,b_i,c_i), i \in \{1,...,n-1\}$ **do**
vytvor obdĺžnik s prvým stĺpcom $1,k[1],k[2]$ a j-tym stĺpcom a_{j-1},b_{j-1},c_{j-1} pre $j \in \{2,...n\}$
if obdĺžnik má bimagické riadky **then**
print(obdlznik)

Algoritmus 4.10. *Na vstupe dostaneme kladné celé čísla $n,s \in \mathbb{N}, n \geq 4$. Výstupom má byť bimagický obdĺžnik veľkosti $3 \times n$, ktorého prvky sú kladné celé čísla, pričom ich súčet v každom stĺpci je s. Náš algoritmus predpokladá, že najmenší prvok obdĺžnika je 1 (s využitím vety 3.39). Pre každú trojicu rôznych celých čísel a,b,c ($1 < a < b < c, a+b+c=s$) si predpočíta ich bimagický súčet. Ak platí istý vzťah, potom je možné nájsť celé čísla d,e tak, aby mohli byť trojice (a,b,c) a $(1,d,e)$ použité ako stĺpce v tom istom bimagickom obdĺžniku. Pre každú takú trojicu (a,b,c) si algoritmus uloží hodnoty $(1,d,e)$ ako kľúč do asociatívneho poľa. Potom toto pole prejde a v každom kľúči vyberie $n-1$ rôznych zapamätaných trojíc (ku ktorým pridá trojicu v kľúči).*

$D \leftarrow dict()$
for $a \leftarrow 2, \lceil \frac{s}{3} \rceil$ **do**
for $b \leftarrow a+1, \lceil \frac{s-a}{2} \rceil$ **do**
$c \leftarrow s-a-b$
$t \leftarrow a^2+b^2+c^2$
pokračuj rovnako ako predchádzajúci algoritmus

Algoritmus 4.11. *: Na vstupe dostaneme číslo $n \in \mathbb{N}$. Výstupom má byť bimagický obdĺžnik veľkosti $3 \times n$, ktorého prvky sú celé (potenciálne záporné) čísla v absolútnej hodnote neprevyšujúce h. Náš algoritmus predpokladá, že bimagický obdĺžnik má v každom riadku aj stĺpci nulový súčet (s využitím vety 3.41). Trojica prvkov v každom stĺpci je preto v tvare $(a,b,-a-b)$. Pre každú dvojicu celých čísel a,b (pričom aspoň jedno z nich je nepárne, čo zaručuje veta 3.42) si algoritmus uloží hodnotu výrazu $a^2+b^2+(-a-b)^2$ ako kľúč do asociatívneho poľa. Potom toto pole prejde a v každom kľúči vyberie n rôznych zapamätaných dvojíc (a,b), z ktorých si spätne zrekonštruuje trojice $(a,b,-a-b)$.*

$D \leftarrow dict()$
for $a \leftarrow 0,h$ **do**

for all $b \in \{-a+1, -a, ..., a-1\}; ab$ **mod** $2 = 0$ **do**
$t \leftarrow a^2 + b^2 + (-a-b)^2$
pridaj (a, b) do $D[t]$
for all $k \in D$ **do**
for all $(a_1, b_1), ..., (a_n, b_n) \in D[k]$ **do**
if $a_1, b_1, -a_1 - b_1, ..., a_n, b_n, -a_n - b_n$ sú navzájom rôzne **then**
for all permutácie $(a_i, b_i, -a_i - b_i), i \in \{2, ..., n\}$ **do**
vytvor obdĺžnik s j-tym stĺpcom $a_j, b_j, -a_j - b_j$ pre $j \in \{1, ...n\}$
if obdĺžnik má bimagické riadky **then**
print(obdlznik)

4.3.2 Multiplikatívne magické obdĺžniky

Algoritmus 4.12. *: Na vstupe dostaneme čísla $n, h \in \mathbb{N}, n \geq 4$. Výstupom má byť multiplikatívny magický obdĺžnik veľkosti $3 \times n$, ktorého prvky sú kladné celé čísla neprevyšujúce h. Vieme, že obdĺžnik nemôže obsahovať číslo x, pre ktoré neplatí veta 3.45. Náš algoritmus si pre každú trojicu vyhovujúcich rôznych kladných čísel predpočíta ich súčet a súčin a obe hodnoty si uloží ako kľúč do asociatívneho poľa. Potom toto pole prejde a v každom kľúči vyberie n rôznych zapamätaných trojíc.*

$D \leftarrow dict()$
$vyhovuju \leftarrow \{x \mid x \in \{1, ..., h\}, x$ nie je prvočíslo alebo $xn \leq h\}$
for all $a, b, c \in vyhovuju; a < b < c$ **do**
$s \leftarrow a + b + c$
$p \leftarrow abc$
pridaj (a, b, c) do $D[(s, p)]$
for all $k \in D$ **do**
for all $(a_1, b_1, c_1), ..., (a_n, b_n, c_n) \in D[k]$ **do**
if $a_1, b_1, c_1, ..., a_n, b_n, c_n$ sú navzájom rôzne **then**
for all permutácie $(a_i, b_i, c_i), i \in \{2, ..., n\}$ **do**
vytvor obdĺžnik s j-tym stĺpcom a_j, b_j, c_j pre $j \in \{1, ...n\}$
if obdĺžnik má multiplikatívne magické riadky **then**
print(obdlznik)

Algoritmus 4.13. *: Na vstupe dostaneme čísla $n, s \in \mathbb{N}, n \geq 4$. Výstupom má byť multiplikatívny magický obdĺžnik veľkosti $3 \times n$, ktorého prvky sú kladné celé čísla, pričom ich súčet v každom stĺpci je s. Vieme, že obdĺžnik nemôže obsahovať číslo x, pre ktoré neplatí veta 3.45. Náš algoritmus si pre každú trojicu vyhovujúcich rôznych kladných čísel si ich súčin uloží ako kľúč do asociatívneho poľa. Potom toto pole prejde a v každom kľúči vyberie n rôznych zapamätaných trojíc.*

$D \leftarrow dict()$
$vyhovuju \leftarrow \{x \mid x \in \{1, ..., s\}, x$ nie je prvočíslo alebo $xn \leq s\}$
for all $a, b \in vyhovuju; a < b; a + 2b < s$ **do**
  $c \leftarrow s - a - b$
  if $c \in vyhovuju$ **then**
    $p \leftarrow abc$
    pridaj (a, b, c) do $D[p]$

pokračuj rovnako ako predchádzajúci algoritmus

Poznámka 4.14. *Algoritmy pre multiplikatívne magické obdĺžniky sa dajú obmedziť tak, aby dovoľovali iba konečný počet prvočísel v prvočíselnom rozklade.*

Kapitola 5

Výsledky

V tejto kapitole analyzujeme výsledky algoritmického prehľadávania potenciálnych riešení pre vybrané otvorené problémy.

5.1 Magické štvorce

5.1.1 Magické štvorce druhého stupňa

Výsledok 5.1. *Pre* $u_1, v_1, u_2, v_2 < 1000$ *dokážu parametrické vzorce vygenerovať iba jeden magický štvorec veľkosti* 3×3*, ktorého aspoň* 7 *prvkov sú druhé mocniny kladných celých čísel (ten, ktorý poznáme). Dosiahneme ho napr. pre* $u_1 = 3, v_1 = 4, u_2 = 2, v_2 = 9$ *a vydelením prvkov ich spoločným deliteľom.*

Výsledok 5.2. *Pre* $x = 1$ *dostaneme štvorec, ktorého prvky nie sú navzájom rôzne. Pre* $1 < x < 10^8$ *nedokážu parametrické vzorce vygenerovať magický štvorec veľkosti* 3×3*, ktorého aspoň* 7 *prvkov sú druhé mocniny prirodzených čísel.*

5.1.2 Bimagické štvorce

Výsledok 5.3. *Pre* $h < 12500$ *neexistuje bimagický štvorec veľkosti* 5×5*. Podarilo sa nájsť štyri magické štvorce veľkosti* 5×5 *so zápornými prvkami, ktoré majú iba* 3 *zlé bimagické súčty:*

58	30	−10	−232	−76
−234	−80	44	26	14
160	−18	−230	−74	−68
−198	66	48	−12	−134
−16	−228	−82	62	34

58	30	−10	−232	−76
−234	−80	44	26	14
96	−18	−230	−74	−4
−134	66	48	−12	−198
−16	−228	−82	62	34

58	30	−10	−232	−76
14	−80	44	26	−234
−88	−18	−230	−74	180
−198	66	48	−12	−134
−16	−228	−82	62	34

58	30	−10	−232	−76
14	−80	44	26	−234
−152	−18	−230	−74	244
−134	66	48	−12	−198
−16	−228	−82	62	3

5.1.3 Multiplikatívne magické štvorce

Výsledok 5.4. *Aproximačná metóda vzorkovaním nenašla žiaden multiplikatívny magický štvorec veľkosti* 6×6 *pre nízku prvočíselnú hranicu (v našom prípade sme si zvolili* $h = 17$*). Nasledovný multiplikatívny štvorec mal najmenšie rozpätie súčtov* 26*:*

150	384	297	78	308	340
352	102	120	220	351	420
330	252	286	450	136	96
459	300	192	336	110	143
156	121	140	306	480	360
112	390	510	176	180	198

5.2 Magické grafy

5.2.1 Vrcholovo bimagické grafy

Výsledok 5.5. *jediné súvislé grafy s menej ako* 10 *vrcholmi, ktoré spĺňajú všetky podmienky (a teda môžu byť vrcholovo bimagickými), sú* $K_{2,3}, K_{2,4}, K_{2,5}, K_{2,6}, K_{2,7}, K_{3,3}$, $K_{3,4}, K_{3,5}, K_{3,6}, K_{4,4}, K_{4,5}, K_{2,3,3}, K_{2,3,4}$ *a* $K_{3,3,3}$.

Vieme, že $K_{i,j}$ je vrcholovo bimagický pre $i, j \geq 2, (i, j) \neq (2, 2)$. Môžeme sa ľahko presvedčiť, že aj zvyšné grafy majú vrcholové bimagické ohodnotenie:

$$K_{2,3,3} \to 11, 13 \mid 1, 8, 15 \mid 3, 5, 16$$
$$K_{2,3,4} \to 11, 19 \mid 1, 9, 20 \mid 1, 2, 6, 21$$
$$K_{3,3,3} \to 1, 12, 14 \mid 2, 9, 16 \mid 4, 6, 17$$

5.3 Magické obdĺžniky

5.3.1 Bimagické obdĺžniky

Výsledok 5.6. *Neexistuje bimagický obdĺžnik veľkosti* $3 \times n$*, ktorého prvky sú kladné celé čísla menšie ako* 400*.*

Výsledok 5.7. *Neexistuje bimagický obdĺžnik veľkosti* $3 \times n$*, ktorého súčet prvkov v riadku je menší ako* 384*. Podarilo sa nájsť niekoľko magických obdĺžnikov veľkosti* 3×6*,* 3×8 *a* 3×10 *s bimagickými stĺpcami a jediným nebimagickým riadkom. Najmenší z nich má súčet v stĺpci rovný* 144*:*

1	3	88	8	93	95
63	56	51	91	11	16
80	85	5	45	40	33

5.3.2 Multiplikatívne magické obdĺžniky

Výsledok 5.8. *Neexistuje multiplikatívny magický obdĺžnik veľkosti* $3 \times n$*, ktorého súčet prvkov v riadku je menší ako* 4000*. Podarilo sa nájsť niekoľko multiplikatívnych obdĺžnikov veľkosti* 3×6 *a* 3×9 *s magickými stĺpcami. Najmenší z nich má súčet v stĺpci rovný* 485*:*

14	294	16	385	60	396
231	15	154	72	392	40
240	176	315	28	33	49

Záver

V tejto kapitole zhrnieme dosiahnuté výsledky z oblasti magických útvarov a vyslovíme hypotézy, ktoré bude možné skúmať v budúcnosti.

Literatúra

[1] Christian Boyer. Multimagic squares site, 2002. [Citované 2021-01-20] Dostupné z http://www.multimagie.com.

[2] Marián Trenkler. Magic Rectangles. *The Mathematical Gazette*, 83(496):102-105, 1999.

[3] Michael Doob. Characterization of regular magic graphs. *Journal of Combinatorial Theory, Series B*, 25(1):94-104, 1978.

[4] Samuel Jezný and Marián Trenkler. *Characterization of magic graphs. Czechoslovak Mathematical Journal*, 33(3):435-438, 1983.

[5] Joseph Gallian. A Dynamic Survey of Graph Labelling. *Electronic Journal of Combinatorics*, 19:1-219, 2009.

[6] Kejun Chen and Wen Li. Existence of normal bimagic squares. *Discrete Mathematics*, 312(21):3077-3086, 2012.

[7] Tito Piezas. A Collection of Algebraic Identities, 2010. [Citované 2021-04-30] Dostupné z https://sites.google.com/site/tpiezas/.