

## Про скорочення перебору всеможливих варіантів розмірностей піфагорової кімнати

Задача піфагорової кімнати – це гіпотеза існування прямокутного паралелепіпеда з цілочисельними вимірами, у якого всі діагоналі граней та четверта внутрішня діагональ задаються натуральними числами. Алгебраїчною мовою ці умови для паралелепіпеда зі сторонами  $a, b, c$  визначаються співвідношеннями

$$(1) a, b, c \in \mathbb{N}; \quad (2) \sqrt{a^2 + b^2}, \sqrt{a^2 + c^2}, \sqrt{b^2 + c^2} \in \square;$$

$$(3) \sqrt{a^2 + b^2 + c^2} \in \square.$$

Умови (2) та (3) впливають з умови щодо цілочисельність діагоналей та формул для їх знаходження.

Досі не знайдено жодної трійки чисел які задовольняли би всім цим трьом умовам одночасно. Проте не наведено й доведення неможливості такої побудови – проведено перебір всіх можливих чисел до  $10^{12}$ , але позитивних результатів немає. Саме скорочення кількості всеможливих варіантів для перебору і є метою нашого дослідження.

Розглянемо всеможливі квадрати цифр. Зауважимо, що всі вони закінчуються на 0, 1, 4, 5, 6 або 9. Звідси отримуємо необхідну умову можливості добування кореня з числа: якщо деяке ціле число є повним квадратом натурального числа, то його остання цифра є 0, 1, 4, 5, 6 або 9. В усіх інших випадках число не є повним квадратом. Нехай  $M_1 = \{0, 1, 4, 5, 6, 9\}$ .

**Теорема 1.** *Піфагорова кімната зі сторонами  $a, b, c$  існуватиме лише тоді, коли остання цифра виразів*

$$a^2 + b^2, a^2 + c^2, b^2 + c^2, a^2 + b^2 + c^2 \in M_1.$$

Домовимося також, що трійки, котрі відрізняються лише порядком запису елементів ми вважатимемо однією трійкою – для наших міркувань вони абсолютно однакові.

Застосуємо теорему 1 для всіх  $a, b, c \in \{0, 1, 2, \dots, 9\}$ . Тоді з її допомогою та за допомогою перерахунку можна відкинути 160 трійок та отримати 60 можливих закінчень. Проте й цю кількість можна ще трохи скоротити. Для цього враховуємо, що



можливі виміри піфагорової кімнати перебираються послідовно, то варто розглядати лише трійки  $a, b, c$ , що  $\text{НСД}(a, b, c) = 1$ . Отже, знаючи лише останню цифру деякого числа, можна перевірити її подільність на 2 та на 5. Після цього залишається 48 трійок можливих закінчень. На цьому етапі отримуємо, що в кожній трійці одна з останніх цифр числа є або 0, або 5. А тому в піфагоровій кімнаті один з вимірів повинен бути кратним 5. Загальна кількість трійок (без тих що відрізняються лише порядком запису) дорівнює  $\overline{C}_{10}^3 = 220$ . Таким чином, залишається  $\frac{48}{220} 100\% \approx 21,8\%$  можливостей для перебору, тобто, відповідно, ми відкидаємо  $\approx 78,2\%$  варіантів для перебору.

Після такого відкидання із 48 елементів побудуємо множину  $A_1 = \{ \{ a_n, b_n, c_n \}, \text{де } n = \overline{1, 48} \}$  та перейдемо до розгляду двох останніх цифр даного числа. Використовуючи аналогічні міркування, будуємо множину  $M_2 = \{0, 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81, 21, 44, 69, 96, 56, 89, 24, 61, 41, 84, 29, 76\}$ . Єдина відмінність в тому що ми розглянемо не всі можливі значення для останніх двох ацифр, а тільки ті, останні цифри яких ще й належать до  $A_1$ . Отримуємо  $48 \cdot 10^3$  варіантів. Застосувавши далі теорему 1, отримуємо 8600 трійок. Таких трійок  $\overline{C}_{100}^3 = 171700$ , ми зменшили кількість переборів на 94,991%. Потім із 8600 можливих трійок формуємо множину  $A_2$  аналогічно до  $A_1$ . і т.д.

Очевидно, цей алгоритм можна проводити безмежно довго, з гіпотетичним скороченням відсотку варіантів. Єдиний недолік цього скорочення варіантів – для машинного перебору є потреба в збереженні трійок, згенерованих під час попередньої ітерації. Проте можна зупинитися після будь якої кількості цифр та продовжувати звичайний перебір всеможливих варіантів враховуючи тільки уточнення, розраховані до цього.

### Список літератури

1. Walter Steurer, Sofia Deloudi. Crystallography of Quasicrystals: Concepts, Methods and Structures. – Springer, 2009. – Т. 126. – С.91–92.
2. David Wells. The Penguin Dictionary of Curious and Interesting Geometry. – New York : Penguin Books, 1991. – С. 260–261.