

# 2024 年【科學探究競賽-這樣教我就懂】

## 普高組 成果報告表單

<b>題目名稱：走捷徑的骰子</b>
<b>一、摘要</b>
本研究探討正六面體骰子在 $m \times n$ 棋盤中以走捷徑方式滾動後，其朝上面的點數。我們先找出使骰子「復位」的最小循環單位，並依此開發出 C++ 程式以簡化計算。接著透過觀察與歸納找出路徑與點數的關係。結果顯示 1 點與 6 點的路徑數互補，且可用對方的形式表示；2,3,4,5 點的路徑數則大致相同，僅會因為初始擺放位置而有所差異。
<b>二、探究題目與動機</b>
在玩大富翁時，時常會出現骰子落下後還會在桌上翻滾幾圈的情況，因此我們想探討骰子翻滾對於點數的影響。高一排列組合中有「走捷徑問題」，我們希望將骰子滾轉與走捷徑結合，尋找骰子走捷徑的點數規律。
<b>三、探究目的與假設</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 探討骰子在滾轉後出現復位的最小循環單位。</li><li>2. 撰寫演算法，開發計算骰子滾轉後的最終朝上點數的 C++ 程式，加速資料蒐集。</li><li>3. 探討骰子在任意 <math>m \times n</math> 棋盤中，各點數朝上的總路徑 <math>S_i(m + n)</math> 之規律。</li></ol>
<b>四、探究方法與驗證步驟</b>
<b>一、研究流程</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 製作正六面體骰子，並繪製棋盤。</li></ol>

2. 定義各種骰子各面點數及其相對位置。
3. 將骰子在棋盤上以各種擺放方式滾轉，觀察其朝上點數。
4. 開發 C++ 程式加速資料蒐集。
5. 將統整的資料繪製成類巴斯卡三角形之結構，以利觀察。

## 二、研究結果

### ( 1 ) 骰子復位的最小循環單位

在  $m \times n$  棋盤方格中，最終朝上點數出現的次數受骰子朝前的點數影響。左圖為骰子在  $m \leq 4$  且  $n \leq 4$  的  $m \times n$  棋盤中滾轉時，第一次復位的位置。格內的數字為可造成復位於該格的路徑總數（如圖 1）。

1		3		2
			2	
				3
起點				1

圖 1：  $m \leq 4$  且  $n \leq 4$  之一次復位情況

持續重複上述步驟，可以得到骰子二次復位的情況。新增的數字為骰子在  $m \leq 8$  且  $n \leq 8$  的  $m \times n$  棋盤中滾轉時，第二次復位的位置。格內的數字為可造成復位於該格的路徑總數（如圖 2）。

1	4	3				
		3	5			
			4	8		
					5	
1	3	2	4	3		
		2			3	
			3			4
起點		1				1

圖 2： $m \leq 8$ 且 $n \leq 8$ 之二次復位情況

## ( 2 ) 開發演算法與 C++ 程式

根據復位的規律，我們成功開發出可以加速蒐集資料的程式。使用者只要輸入往右、往前的字串，就可以得到最終朝上點數 ( 如圖 3 )。

```

37 for (int i = 0; i < N; i++) {
38     int temp = 0;
39     if (arr[i] == 0) { // 往右
40         X = X;
41         temp = Y;
42         Y = Z;
43         Z = 7 - temp;
44     } else { // 往前
45         temp = X;
46         X = Z;
47         Y = Y;
48         Z = 7 - temp;
49     }
50     return Z;
51 }
52
53 void solve() {
54     for (int i = 0; i < zero; i++) arr[i] = 0;
55     for (int j = zero; j < N; j++) arr[j] = 1;
56     do {
57         // for (int i = 0; i < N; i++) cout << arr[i] << " ";
58         // cout << "\n";
59         ans[run()]++;
60     }
61 }
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72

```

圖 3：程式碼截圖

## ( 3 ) 各點數朝上的總路徑規律

左圖為  $1 \leq (m + n) \leq 17$  時， $S_1(m + n)$  與  $S_6(m + n)$  的函數值。我們發現 1 點與 6 點的路徑總數可以互相以對方的形式表示。

$$\text{用 1 點表示 6 點：} 2 \sum_{k=1}^{k=m+n} S_1(k) = S_6(m + n + 2) - 8$$

$$\text{用 6 點表示 1 點：} 2 \sum_{k=1}^{k=m+n} S_6(k) = S_1(m + n + 2)$$

由於 2、3、4、5 朝上的路徑數相同，我們只放  $i = 2$  之表格 ( 如圖 4 )。

m+n	$a_j$
	2
1	2
2	2
3	6
4	10
5	22
6	42
7	86
8	170
9	342
10	682
11	1366
12	2730
13	5462
14	10922
15	21846
16	43690
17	87382

圖 4：當  $1 \leq (m+n) \leq 17$  時， $S_2(m+n)$  的函數值

2,3,4,5 點的總路徑數：

$$S_2(m+n) = \begin{cases} \frac{2^{(m+n+1)} + 2}{3}, & m+n \text{ is odd} \\ \frac{2^{(m+n+1)} - 2}{3}, & m+n \text{ is even} \end{cases}$$

$$S_2(m+n) = \frac{2^{(m+n+1)} + 2 \times (-1)^{(m+n+1)}}{3}$$

### 三、討論

我們發現，固定  $m+n$  值， $f_k(m+n)$  可能可以找出相對應的類巴斯卡三角形之性質（如圖 5、6）。

