

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ
ТЕМА «УЗОРЫ ТАБЛИЦЫ ПИФАГОРА»



ВЫПОЛНИЛ: УЧЕНИК 9«Б» КЛАССА

МБОУ ШКОЛЫ 57 Г.О. САМАРА

ДЕДИКОВ НИКИТА ДМИТРИЕВИЧ

ВОЗРАСТ 15 ЛЕТ

СТОТОВАЯ ТЕЛЕФОН

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:

УЧИТЕЛЬ ИНФОРМАТИКИ

МОРОЗОВА АННА ГЕННАДЬЕВНА

- ▶ Паспорт проекта:
- ▶ В работе изучаются свойства таблицы Пифагора «Узоры таблицы Пифагора». Для моделирования и изучения свойств используется язык программирования Pascal ABC.
- ▶ Цель работы:
- ▶ Составить программу для исследования одного из свойств таблицы Пифагора
- ▶ Объект исследования:
- ▶ Объектом исследования выступает таблица Пифагора
- ▶ Предмет исследования:
- ▶ Предметом исследования является закономерность таблицы Пифагора
- ▶ Гипотеза исследования:
- ▶ Изучения и исследование закономерности таблицы Пифагора позволит понять, что лежит в основе «удивительных узоров Пифагора»
- ▶ Результат:
- ▶ Результат моей работы-это полученные знания по построению красивых узоров в удивительной «таблице Пифагора» с помощью программирования.

➤ Задача работы:

- 1. На основе анализа научной, исторической и методической литературы получить теоретические знания о таблице Пифагора и ее свойствах.
- 2. Выделить необходимые знания о закономерности в таблице Пифагора, отвечающей за «узоры».
- 3. Изучить среду программирования Pascal ABC.
- 4. Построить алгоритм, позволяющий исследовать указанную закономерность.
- 5. Составить программу на языке Pascal ABC для исследования закономерности.
- 6. Исследовать с помощью программы таблицу Пифагора и сделать выводы.

- ▶ 1.1. История таблицы Пифагора
- ▶ Таблица умножения или как её ещё называют «Таблица Пифагора». Это таблица, где предоставлены произведения чисел от 2 до 9. Это квадрат, стороны которого - множители, а в ячейках стоят их произведения. Эту таблицу можно расширять до бесконечности вправо и влево. Но есть один интересный факт, что Пифагор не является основателем этой таблицы.
- ▶ В 493 году появился вариант, его предложил учёный, которого звали Викторий Аквитанский, он записал таблицу, которая состояла из 98 столбцов, таблица была записана римскими цифрами в результате умножения чисел от 2 до 50. А ещё шотландский физик и профессор математики Джон Лесли в 1820-м году в своей книге «Философия арифметики» опубликовал таблицу умножения, в которой находилось до 99 столбцов. Он стал первым человеком, который рекомендовал своим ученикам учить эту таблицу

- Вообще современная таблица умножения появилась на Руси благодаря математику Леонтию Филипповичу Магницкому. Он в 1707 году издал первый учебник по математике. И этот учебник назывался «Арифметика». В этом учебнике были такие таблицы, как таблица сложения и таблицы умножения.

ТАБЛИЦА ПИФАГОРА

| | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 |
| 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 |
| 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 |
| 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 |
| 6 | 12 | 18 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 |
| 7 | 14 | 21 | 28 | 35 | 42 | 49 | 56 | 63 |
| 8 | 16 | 24 | 32 | 40 | 48 | 56 | 64 | 72 |
| 9 | 18 | 27 | 36 | 45 | 54 | 63 | 72 | 81 |

- ▶ 1.2. Свойства и закономерности таблицы Пифагора
- ▶ Все мы пытались заучить таблицу умножения и не пытались понять её свойства. Мы учили эту таблицу как стишок. Эта таблица раньше, как и сейчас была расположена на задней обложке тетради. Однако, на тетрадях расположена совсем не та таблица умножения. Правильной таблицей умножения является таблица Пифагора. Эта таблица является очень интересной и скрывает в себе много секретов. На рисунке 1.2 представлена таблица Пифагора
- ▶ Эта таблица скрывает в себе много секретов. Конечно, можно их не разбирать, а просто выучить эту таблицу. Это будет легко, но совсем неинтересно. А вот, если мы будем разбирать каждое её свойство, то работа с таблицей может очень сильно увлечь любого человека. Когда мы изучим загадки таблицы Пифагора, мы будем ее знать и пользоваться ее скрытыми формулами.

- ▶ Давайте разберемся, чем же таблица Пифагора лучше, чем обычная таблица умножения? Я попытаюсь ответить на этот вопрос. Во-первых, я считаю, что в ней нет лишней информации. То есть это квадрат 9×9 , где нет лишней информации. Во-вторых, над ней можно очень долго думать и разгадывать все её свойства и закономерности. Даже нигде не написано, что это таблица умножения — просто таблица. В-третьих, если она постоянно находится рядом с Вами, на Вашем рабочем столе, то есть постоянно перед глазами, числа запоминаются сами собой. Кроме того, вы можете обнаружить много закономерностей.
- ▶ Мы все знаем математическое правило, что от перестановки мест множителей произведение не меняется. Это правило действует и в таблице Пифагора. Если мы возьмем, например, числа 5 и 6. То разницы не будет, если мы возьмём 5 сверху, а 6 слева и перемножим их. И также, но возьмём 5 справа, а 6 сверху. То разницы не будет.
- ▶ Давайте посмотрим на еще одно свойство. Если взять любое число и провести прямоугольник от начала таблицы до этого числа, то количество клеток в прямоугольнике — ваше число. И тут умножение получает более глубокий смысл, чем просто сокращенная запись нескольких одинаковых множителей. Это правило из геометрии: площадь прямоугольника равна произведению его сторон.

- 1.3 Язык программирования Pascal ABC
- Для исследования «узоров таблицы Пифагора» я решил использовать язык программирования Pascal ABC. Этот язык мы как раз начали изучать на уроках информатики в школе. Меня заинтересовало, как написать программу на Pascal ABC, которая позволит исследовать указанное свойство таблицы Пифагора.
- Используя графические примитивы Pascal ABC можно создавать изображения. Для создания изображений необходимо использовать модуль GraphABC. Это простая графическая библиотека, предназначенная для создания несобытийных графических и анимационных программ. Я использовал графические примитивы, представляющие собой процедуры, осуществляющие рисование в графическом окне.
- Я использовал оператор цикла `for`, оператор выбора `case`, бинарные операции `div` и `mod`, графические примитивы, подпрограммы для работы с пером и кистью. Подробнее о написании программы для исследования свойства «узоры таблицы Пифагора» написано в главе 2.

➤ Глава 2. Практическая часть исследования

➤ 2.1. Моделирование зависимости между числами – множителями таблицы Пифагора средствами Pascal ABC

- Поскольку для исследования таблицы Пифагора мы используем компьютер, монитор – является устройством вывода информации, на котором будет отображаться результат работы наших программ.
- Каждое число таблицы Пифагора - это «точка» координатной плоскости монитора. Эти точки будем окрашивать разными цветами, в зависимости от свойств чисел-квадратов таблицы Пифагора. Будем использовать 2 цвета (желтый и синий), чтобы узоры не были слишком пёстрыми. Все числа-квадраты будем делить на коэффициент (до 32) и брать остатки от деления. Использовать будем расширенную таблицу Пифагора. Пример одной из программ представлен ниже Program Pifagor. В этой программе я использовал оператор цикла for, оператор выбора case, бинарные операции div и mod, графические примитивы, подпрограммы для работы с пером и кистью: SetPenColor(), SetBrushColor().
- Число – множитель по горизонтали обозначим i , по вертикали – j . Для построения квадрата будем использовать процедуру:
- `rectangle(i*10-9, j*10-9, i*10, j*10).`
- Я использовал функции для работы с размерами графического окна:
- `WindowWidth, WindowHeight`

```
Program Pifagor;
uses graphABC;

var
  i, j, ost: byte;
  zvet1, zvet2: color;

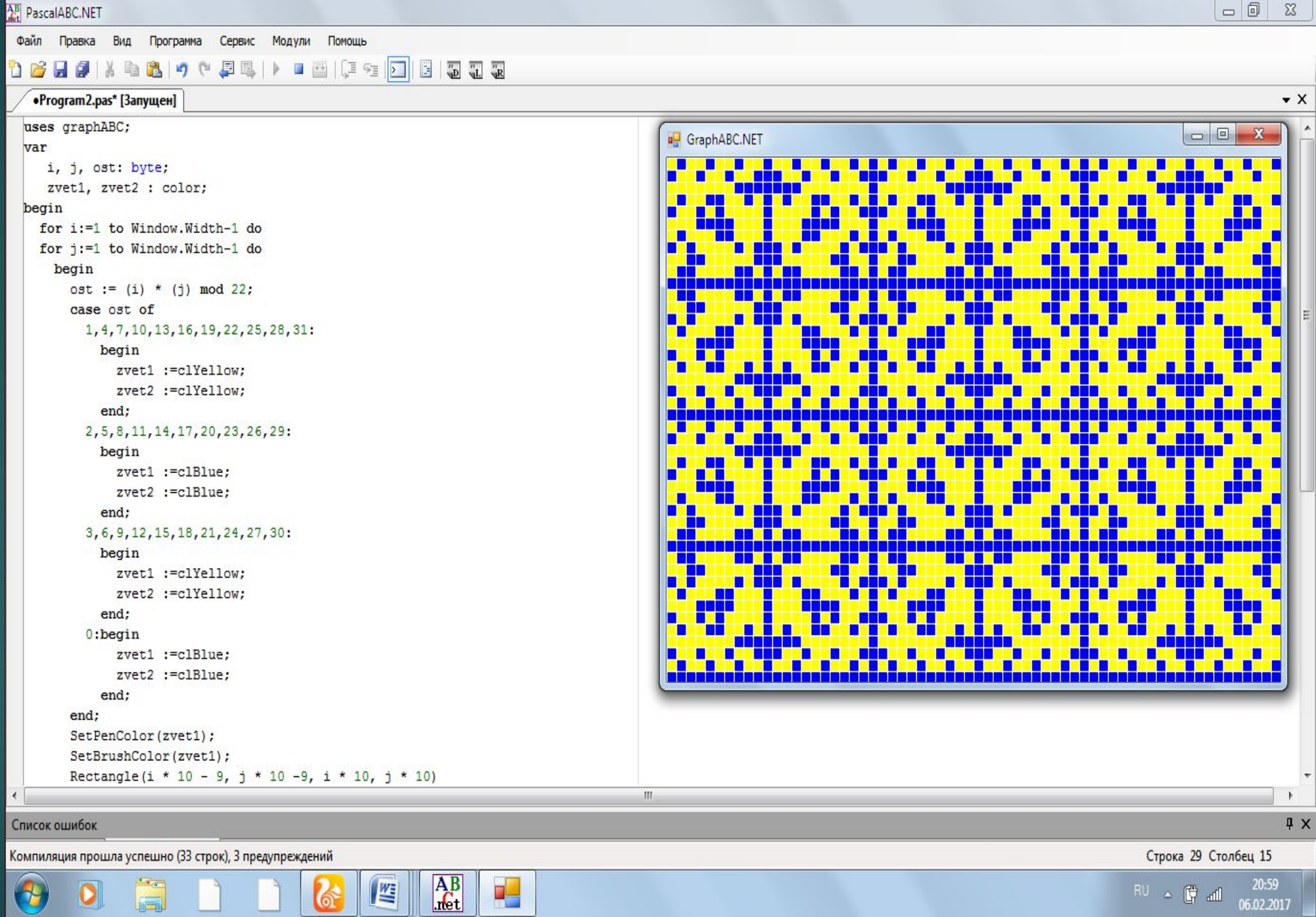
begin
  for i:=1 to Window.Width-1 do
    for j:=1 to Window.Width-1 do

      begin
        ost := (i) * (j) mod 22;

        case ost of
          1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31:
            begin
              zvet1 :=clYellow;
              zvet2 :=clYellow;
            end;
          2,5,8,11,14,17,20,23,26,29:
            begin
              zvet1 :=clBlue;
              zvet2 :=clBlue;
            end;
          3,6,9,12,15,18,21,24,27,30:
            begin
              zvet1 :=clYellow;
              zvet2 :=clYellow;
            end;
          0:begin
            zvet1 :=clBlue;
            zvet2 :=clBlue;
          end;
        end;
        SetPenColor(zvet1);
        SetBrushColor(zvet1);

        Rectangle(i * 10 - 9, j * 10 - 9, i * 10, j * 10)

      end;
    end;
  end;
```



- **2.2. Исследование закономерности таблицы Пифагора с помощью программы**
- В результате своего исследования я выяснил, что, чем больше коэффициент, на который мы делим квадраты, тем интереснее узор мозаики. Если использовать одновременно две бинарные операции `div` и/или `mod`, то начертание узора меняется кардинально.
- Я использовал следующие коэффициенты:
 - `ost := (i) * (j) mod 22`
 - `ost := (i) * (j) mod 22 mod 5`
 - `ost := (2*i) * (2*j) mod 25`
 - `ost := (i) * (j) mod 31`
 - `ost := (i) * (j) div 5 mod 5`
 - и другие
- В приложении 1 я представил коды программ и результаты их выполнения, демонстрирующие загадки таблицы Пифагора. Получилось достаточно красиво.
- Задача на изучение свойств таблицы Пифагора средствами Pascal ABC оказалась очень интересной. Оказывается на основе этой древней числовой схемы можно составлять различные мозаики.

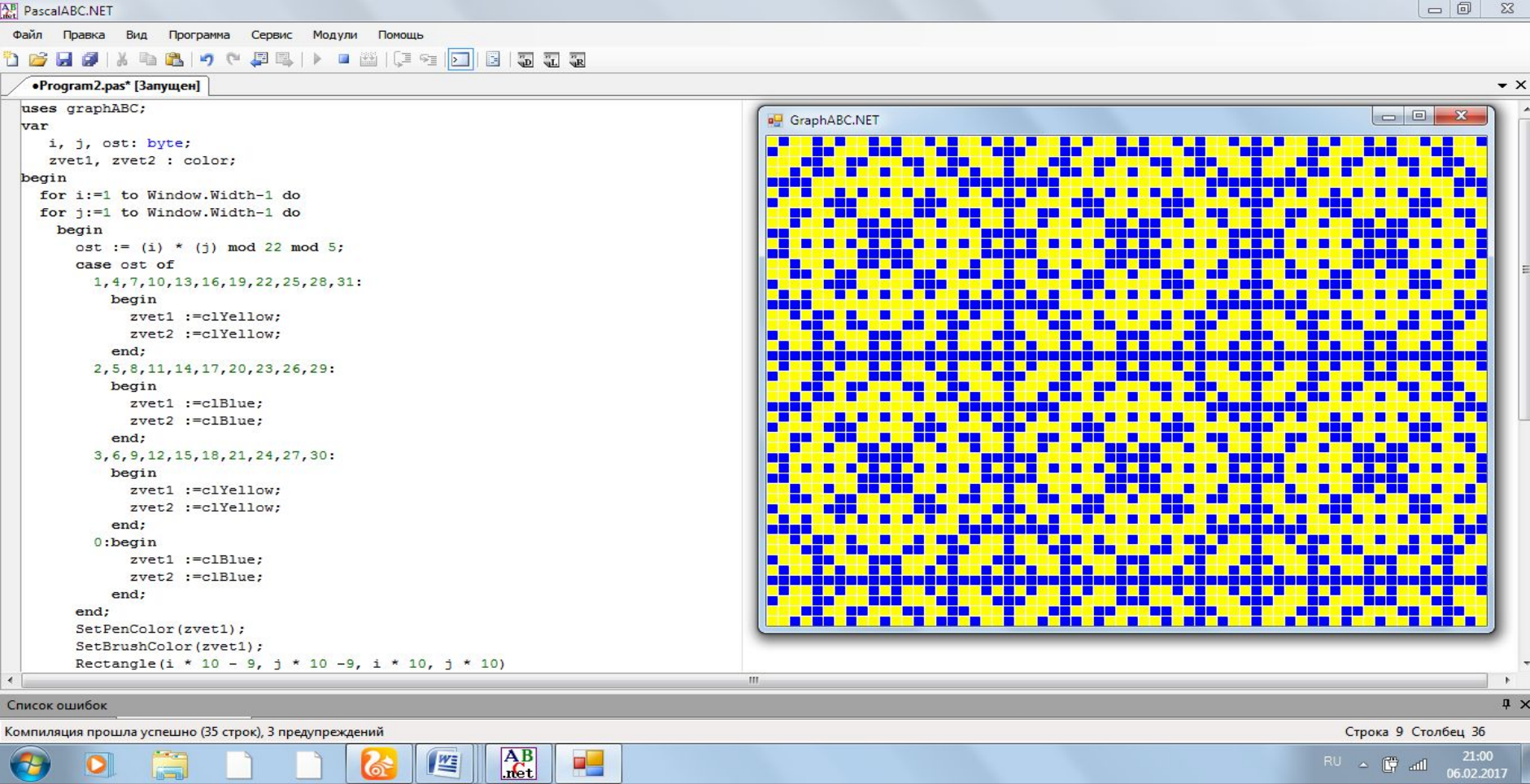


Рисунок 2.2

► Список использованных источников

- Паскаль (язык программирования) — Википедия.
- [https://ru.wikipedia.org/wiki/Паскаль_\(язык_программирования\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Паскаль_(язык_программирования))
- Руководство PascalABC.
- <http://pascalabc.net/>
- Сюрпризы таблицы умножения. Калейдоскоп «Кванта»
- <http://kvant.mccme.ru/pdf/2000/02/kv0200kaleid.pdf>

► Заключение

- Я постарался выполнить все поставленные перед собой задачи. Изучил необходимую литературу, источники сети Интернет, обработал информацию и представил в главе 1 «Теоретическая часть исследования».
- В главе 2 я смоделировал зависимости между числами – множителями таблицы Пифагора средствами Pascal ABC, составил программу, с помощью которой исследовал свойство таблицы Пифагора «Узоры таблицы Пифагора».
- Гипотеза, поставленная в начале работы, подтвердилась. Изучение и исследование закономерности таблицы Пифагора позволило мне понять, что лежит в основе «удивительных узоров Пифагора». Это оказался коэффициент.