

عدد انتخاب کن امتیاز بگیر!

■ سپیده چمن آرا



این بازی بین دو نفر یا دو گروه انجام می‌شود. بازی از یک صفحه تشکیل شده که روی آن، عددهای ۱ تا ۷۲ نوشته شده است. با قرعه‌کشی، بازیکن یا گروه اول را مشخص می‌کنیم. سپس بازیکن (یا گروه) اول یکی از عددهای جدول را انتخاب می‌کند و آن عدد را از جدول خط می‌زند و در جدول امتیازات خود می‌نویسد. بازیکن (یا گروه) دوم باید تمام مقسوم‌علیه‌های این عدد را بیابد. هر یک را پیدا و اعلام کند، از جدول اعداد خط می‌زند و اگر قبلاً خط نخورده باشد، در جدول امتیازات خود می‌نویسد. سپس از بین اعداد خط‌نخورده در جدول اعداد، یک عدد نیز انتخاب می‌کند و آن عدد را از جدول خط می‌زند و در جدول امتیازات خود نیز می‌نویسد. دوباره بازیکن (یا گروه) اول باید تمام مقسوم‌علیه‌های این عدد را بیابد و از جدول اعداد خط بزند و اگر قبلاً خط نخورده باشد، در جدول امتیازات خود بنویسد. سپس از بین اعداد خط‌نخورده در جدول اعداد نیز، یک عدد انتخاب کند و آن عدد را از جدول خط بزند و در جدول امتیازات خود بنویسد. این بازی تا جایی ادامه می‌یابد که همه عددهای جدول خط بخورند. بازیکن یا گروهی برنده است که مجموع امتیازاتش بیشتر باشد.

و بالاخره:



مدح قضیه چینیست و تعمیم دارم: همیشه می‌تونیم یک عدد طبیعی پیدا کنیم که بین اول و عدد دو برابرش، اول و تعداد عدد اولی که مورد نظرمون هست، پیدا بشه.

در قرن بیستم میلادی، از سال ۱۹۵۱، اعداد اول بسیار بزرگ توسط رایانه‌ها و توسط پروژه‌هایی که برای این کار تعریف می‌شدند، شناخته شدند.



تا سال ۱۹۷۰، یافتن اعداد اول بیشتر شبیه یک تفریح یا رقابت بود! ولی از این زمان، با کشف مفاهیم مرتبط با رمز شناسی که در آن اعداد اول، اساس نخستین الگوریتم‌های سیستم‌های رمز کردن و رمزگشایی را تشکیل می‌دادند، عددهای اول در واقع کاربرد واقعی پیدا کردند.



و بالاخره؛ جالب است بدانید که هنوز

هیچ فرمول شناخته شده و مفیدی وجود ندارد که بتوان به کمک آن، تشخیص داد که یک عدد، اول هست یا نه؟!

۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸
۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵	۱۶
۱۷	۱۸	۱۹	۲۰	۲۱	۲۲	۲۳	۲۴
۲۵	۲۶	۲۷	۲۸	۲۹	۳۰	۳۱	۳۲
۳۳	۳۴	۳۵	۳۶	۳۷	۳۸	۳۹	۴۰
۴۱	۴۲	۴۳	۴۴	۴۵	۴۶	۴۷	۴۸
۴۹	۵۰	۵۱	۵۲	۵۳	۵۴	۵۵	۵۶
۵۷	۵۸	۵۹	۶۰	۶۱	۶۲	۶۳	۶۴
۶۵	۶۶	۶۷	۶۸	۶۹	۷۰	۷۱	۷۲

