

7. កម្មសិទ្ធិ នៃ P.G.C.D (Propriété du P.G.C.D.)

1°/ **P.G.C.D** ជា វិធី គណនា មានលក្ខណៈ ត្រលប់ (opération commutative) ។

ពីព្រោះតាម និយមន័យ នៃ P.G.C.D.(a,b) ចំនួន a និង b មានមុខងារដូចគ្នា។

2°/ **P.G.C.D** ជា វិធី គណនា មានលក្ខណៈ ផ្គុំ (opération associative)

ចំនួន a b និង c គេឲ្យ ។ យើងតាងដោយ ៖

A សំនុំ នៃ តួចែកទាំងអស់ របស់ a B សំនុំ នៃ តួចែកទាំងអស់ របស់ b

C សំនុំ នៃ តួចែកទាំងអស់ របស់ c ។ ហើយ $x \wedge y$ តាង P.G.C.D. របស់ x និង y ។

ដូច្នេះ $a \wedge b$ ជា ធាតុដែលធំជាងគេនៅក្នុង $A \cap B$ ហើយ $(a \wedge b) \wedge c$ ជា ធាតុដែលធំ

ជាងគេនៅក្នុង $(A \cap B) \cap C$ ។ ហើយក៏ដូចគ្នាដែរ $a \wedge (b \wedge c)$ ជា ធាតុដែលធំជាងគេ

នៅក្នុង $A \cap (B \cap C)$ ។ ហើយដោយ ប្រសព្វ (intersection) នៃសំនុំ មានលក្ខណៈ ផ្គុំ

នោះ គេបាន ៖ $(A \cap B) \cap C = A \cap (B \cap C) \Rightarrow (a \wedge b) \wedge c = a \wedge (b \wedge c)$ ។

ដូច្នេះ ចំពោះ P.G.C.D. នៃចំនួនជាច្រើនដូចជា a_1, a_2, \dots, a_n យើងអាចសរសេរ

ដោយ $a_1 \wedge a_2 \wedge \dots \wedge a_n$ ដោយមិនចាំបាច់ប្រើ រង្វង់ក្រចក (..) ហើយក៏មិនបាច់រវល់

ពី លំដាប់ ដែលត្រូវសរសេរ ចំនួនទាំងនោះទៀតផង។

3°/ ការស្នើ (IV,7,1)

បើ គេ គុណ គ្រប់ចំនួន a_i ដោយ ចំនួនដដែល m នោះ P.G.C.D.

នៃចំនួនទាំងនោះ ក៏គុណនឹង m ដែរ ។

យើងបានឃើញ តាម ក្បួនដោះស្រាយអឺគ្លីត (Algorithme d'Euclide) កាលណាគេ

គេគុណ ចំនួន a និង b ដោយ ចំនួន m តែមួយ នោះ សំណល់ នៃការចែក តៗ មក

ក៏គុណនឹង m ដែរ ។ ដូច្នេះ សំណល់ចុងក្រោយ មិនសូន្យ ក៏គុណនឹង m ដែរ ។ ដូច្នេះ

យើង បានបង្ហាញ ការស្នើ ដោយ ពីរ ចំនួន។ ហើយលទ្ធផលនេះក៏អាចពង្រីកទៅ ករណី ជាទូទៅ។

ទ្រឹស្តីបទ ប៊ែហ្សូត (Théorème de Bezout)

បើ d ជា $P.G.C.D.$ នៃ ចំនួន a និង b នៅពេលនោះគេអាច រកបាននូវចំនួនគត់ ធម្មជាតិពីរ x និង y ដែលឲ្យ $d = ax - by$ ។

ដើម្បី បង្ហាញ ទ្រឹស្តីបទនេះ គេគ្រាន់តែ ប្រើឡើងវិញ **ក្បួនដោះស្រាយអឺគ្លីត**

(Algorithme d'Euclide) ដោយបង្ហាញថា សំណល់ y_i នីមួយៗ បានមកពីការចែក តា

គ្នានោះ គេអាចសរសេរ ជាពាង $y_i = u_i a - v_i b$ ដោយយកចំនួន ដ៏សមរម្យ ចំពោះ u_i និង v_i ។ ហើយបន្ទាប់មក យើងប្រើ ការបង្ហាញដោយ វ៉ែតារ៉ង់ ។

ឧទាហរណ៍ ជាជំនួយ

មុននឹងបន្តទៅមុខទៀត ខ្ញុំសូមលើកជាឧទាហរណ៍ខ្លះដូចតទៅនេះ ៖

A – ឧទាហរណ៍ទី១ ស្តីពី ក្បួនដោះស្រាយអឺគ្លីត (Algorithme d'Euclide)

ក្បួននេះ អាចឲ្យ $P.G.C.D.$ នៃ ចំនួន a និង b ។ ឥឡូវនេះ យើងរក $P.G.C.D.$ នៃ ចំនួន a និង b ដោយ សន្មត ថា $a > b$ ហើយ សំណល់ នៃការចែក ទី ៥ ស្មើនឹងសូន្យ ។

ក្បួនដោះស្រាយអឺគ្លីត ប្រើរូបមន្ត ៖ $a = bq + r$ ដោយ $r < b$ ។

តទៅនេះ យើងតាង a, b, r ដោយប្រើ សន្ទស្សន៍ ហើយយើងបាន៖

$$a = b_0$$

$$b = b_1$$

$$r = b_2 \text{ ដូច្នោះ}$$

$$b_0 = b_1 q_1 + b_2 \text{ ដោយ } b_2 < b_1$$

$$b_1 = b_2 q_2 + b_3 \text{ ដោយ } b_3 < b_2$$

$$b_2 = b_3 q_3 + b_4 \text{ ដោយ } b_4 < b_3$$

$$b_3 = b_4q_4 + b_5 \text{ ដោយ } b_5 < b_4$$

ដោយ $b_1 > b_2 > b_3 > b_4 > b_5 > \dots$ ដូច្នោះ សំណល់ b_i ត្រូវតែសូន្យកាលណា
យើងចេះតែ បន្តលេខចែកនោះ តទៅទៀត ។ ដោយយើងបានសន្មតថា សំណល់ $b_5 = 0$

ទំនាក់ទំនង ខាងលើ ទៅជា

- (1) $b_2 = b_0 - b_1q_1$
- (2) $b_3 = b_1 - b_2q_2$
- (3) $b_4 = b_2 - b_3q_3$
- (4) $0 = b_3 - b_4q_4$

$$(4) \Rightarrow b_3 = b_4q_4 \Rightarrow b_4 \text{ ជាតួចែក មួយ របស់ } b_3 \text{ (5)}$$

$$(3) \Rightarrow b_4 \text{ ជាតួចែក របស់ } (b_2 - b_3q_3) \left. \begin{array}{l} \text{ដូច្នោះ } b_4 \text{ ជាតួចែក មួយ របស់ } b_2^1 \text{ (6)} \\ \text{តែដោយ } b_4 \text{ ជាតួចែក មួយ របស់ } b_3 \end{array} \right\}$$

ដោយ (5) និង (6) \Rightarrow

$$b_4 \text{ ជាតួចែក មួយ របស់ } b_2 \text{ និង } b_3 \left. \begin{array}{l} \text{ដូច្នោះដោយ (2)} \end{array} \right\} b_4 \text{ ជាតួចែក មួយ របស់ } b_1 \text{ (7)}$$

ដោយ (6) និង (7) \Rightarrow

$$b_4 \text{ ជាតួចែក មួយ របស់ } b_2 \text{ និង } b_1 \left. \begin{array}{l} \text{ដូច្នោះដោយ (1)} \end{array} \right\} b_4 \text{ ជាតួចែក មួយ របស់ } b_0 \text{ (8) ។}$$

រួមសេចក្តីទៅ បើ សំណល់ $b_5 = 0$ នោះ b_4 ជាតួចែករួម នៃ b_0 និង b_1 ហើយ
 b_4 ក៏ជាតួចែករួម នៃ (b_1, b_2) , (b_2, b_3) , (b_3, b_4) ដែរ ។ ហើយ ដោយ ក្នុង (b_3, b_4)
 b_4 ជាតួចែករួម ធំ ជាងគេ ក្នុងចំណោម តួចែករួម ឯទៀតៗ ដូច្នោះ យើងបាន
P.G.C.D. ដោយប្រើ ក្បួនដោះស្រាយអឺគ្លីត នេះ។

¹ b_4 ជាតួចែករបស់ $b_3 \Rightarrow b_3 = k \cdot b_4$ ហើយ b_4 ជាតួចែក របស់ $(b_2 - b_3q_3) \Rightarrow$
 $(b_2 - b_3q_3) = h \cdot b_4 \Rightarrow b_2 = h \cdot b_4 + b_3q_3 = h \cdot b_4 + k \cdot b_4 \cdot q_3 = b_4(h + k \cdot q_3)$ ។

ឧបមា យើងរក P.G.C.D(156,84)

ដោយធ្វើលេខចែក ធម្មតា តៗគ្នា យើងបាន ៖

$$156 = 84 \times 1 + 72 \quad (72 \text{ សំណល់})$$

$$84 = 72 \times 1 + 12 \quad (12 \text{ សំណល់})$$

$$72 = 12 \times 6 \quad (0 \text{ សំណល់})$$

នៅក្នុងនេះ ៖

$$b_0 = 156; \quad b_1 = 84; \quad b_2 = 72; \quad b_3 = 12; \quad b_4 = 0$$

ដូច្នេះ P.G.C.D(156,84) = 12 ហើយ 12 ចែកនឹង b_0, b_1, b_2, b_3 ដាច់ទាំងអស់ ។ ដោយ

$12 = 4 \times 3 = 2 \times 2 \times 3$ ដូច្នេះ ចំនួន 2, 3, 4, 12 ក៏ជា តួចែករួម ដែរ ។

បន្ថែម

ដោយសម័យនេះ ជាសម័យ computer ព័ត៌មានវិជ្ជា យើងអាចប្រើម៉ាស៊ីន ឲ្យគណនា។

ដូច្នេះ ក្បួនដោះស្រាយអឺគ្លីត អាចសរសេរ ដូចជា៖

រក PGCD(a,b) ដោយ $a > b$

1/សេចក្តីផ្តើម

$$A = a$$

$$B = b$$

$$R1 = B$$

2/ ការគណនា

BOUCLE:

$$R = A - INT(A/B) \times B \quad \text{ដោយ } INT(A/B) \text{ គឺចំនួនគត់ បានមកពី}$$

ការចែក A ដោយ B (partie entière de A/B)

បើ $R = 0$ ទៅ FIN

$$R1 = R$$

$$A = B$$

$$B = R$$

ទៅ BOUCLE

FIN :

$PGCD = R1$ (ចប់តែប៉ុណ្ណោះ) ។

(ចំពោះ programme នេះ បើមានខុសសូមជួយ កែរផង)

B-ឧទាហរណ៍ទី២ ស្តីពី ទ្រឹស្តីបទ ប៊ីហ្សូត (Théorème de Bezout)

ដែលចែងថា មាន ចំនួន x និង y ដែលឲ្យ $PGCD(a,b) = ax - by$

យើងយក ចំនួន a និង b និងការសន្មត $b_5 = 0$ ដូចគ្នានឹង ឧទាហរណ៍ទី១

ដូច្នោះ $b_4 = PGCD(a,b)$ ហើយយើងបាន៖

(1) $b_2 = b_0 - b_1q_1$

(2) $b_3 = b_1 - b_2q_2$

(3) $b_4 = b_2 - b_3q_3$

ដូច្នោះ ៖

$b_4 = b_2 - b_3q_3 = (b_0 - b_1q_1) - (b_1 - b_2q_2)q_3 = (b_0 - b_1q_1) - b_1q_3 + b_2q_2q_3$

$b_4 = b_0 - b_1q_1 - b_1q_3 + (b_0 - b_1q_1)q_2q_3$

$b_4 = b_0(1 + q_2q_3) - b_1(q_1 + q_3 + q_1q_2q_3)$

ដូច្នោះ យើងបាន ៖

$PGCD(a,b) = ax - by$ ដោយ $a = b_0 ; b = b_1 ; x = 1 + q_2q_3$ និង

$y = q_1 + q_3 + q_1q_2q_3$ ។

C-ឧទាហរណ៍ទី៣ រឿងស្បង លំដាប់លើផ្នែក (Relation d'ordre partiel)

យើងធ្លាប់ឃើញ រឿងស្បង លំដាប់ (Relation d'ordre) លើសំនុំ។ ឥឡូវនេះ

យើងនឹងឃើញ រឿងស្បង លំដាប់លើផ្នែក(Relation d'ordre partiel) ដែល ជា

រឿងស្បង លំដាប់ លើ ផ្នែកមួយនៃសំនុំ ។ ឧទាហរណ៍ ៖

រឿងស្បង « a ចែកនឹង b ដាច់ » សរសេរកាត់ជា « a / b » នោះ ជា រឿងស្បង

លំដាប់លើផ្នែក ពីព្រោះ ៖

1/ « a / a » ត្រូវ ពីព្រោះ « a ចែកនឹង a ដាច់ » ត្រូវ ដូច្នោះ រឿងស្បង វេជ្ជិចស៊ីវ ។

2/ « a/b » និង « b/a » $\Rightarrow a = b$ ត្រូវ ពីព្រោះ

$$\left. \begin{array}{l} \text{« } a/b \text{ » } \Rightarrow a = bq \\ \text{« } b/a \text{ » } \Rightarrow b = aq' \end{array} \right\} \begin{array}{l} a = (aq')q = aqq' \Rightarrow qq' = 1 \text{ ដូច្នោះ } q = q' = 1 \\ \text{ដោយ } a = bq \text{ ហើយ } q = 1 \text{ ដូច្នោះ } a = b \text{ ហើយ} \end{array}$$

រឿងស្រដៀង ប្រឆាំងគ្នា (antisymétrique).

3/ « a/b » និង « b/c » \Rightarrow « a/c » ត្រូវ ពីព្រោះ

$$\left. \begin{array}{l} \text{« } a/b \text{ » } \Rightarrow a = kb \\ \text{« } b/c \text{ » } \Rightarrow b = lc \end{array} \right\} \begin{array}{l} a = k(lc) = (kl)c \\ a = klc \Leftrightarrow \text{« } a/c \text{ »} \end{array} \text{ ដូច្នោះ រឿងស្រដៀង ត្រង់ស៊ីទីវ}$$

(transitive).

ដូច្នោះ « a ចែកនឹង b ដាច់ » ជារឿងស្រដៀង លំដាប់ តែ ដោយ មានចំនួន គត់ ខ្លះ ដូចជា 2 និង 3 ដែល ចែកនឹងគ្នាមិនដាច់ នោះ រឿងស្រដៀង « a ចែកនឹង b ដាច់ » ជារឿងស្រដៀង លំដាប់លើផ្នែក នៃសំនុំ N^* (Relation d'ordre partiel sur N^*) ។

សង្កេត

ពាក្យថាលំដាប់ គឺបានន័យថា វត្ថុពីរ ជាទូទៅនៅក្នុងសំនុំ អាចប្រៀបធៀបនឹងគ្នាបានជានិច្ច ។ ដូចជា a និង b អាចប្រៀបធៀបនឹងគ្នាបានជានិច្ច ចំពោះ រឿងស្រដៀង « \leq » តែពុំអាច អាចប្រៀបធៀបនឹងគ្នាបាន ជានិច្ចទេ ចំពោះ រឿងស្រដៀង « a/b » ។

D – ឧទាហរណ៍ទី៤

ដោយ រឿងស្រដៀង « a ចែកនឹង b ដាច់ » ត្រង់ស៊ីទីវ គឺថា ៖
« a ចែកនឹង b ដាច់ » និង « b ចែកនឹង c ដាច់ » \Rightarrow « a ចែកនឹង c ដាច់ »
បានន័យថា a ចែកនឹង a, b, c ដាច់ ហើយ យើងអាចនិយាយ អំពី P.G.C.D.

នៃ n ចំនួន a_i គឺ ជាចំនួនដែល ធំជាងគេ ក្នុងបណ្តាល ចំនួនដែល តូចជាង ចំនួន
 (a_1, a_2, \dots, a_n) ។