Dodekaeder

Onno Boxma

Matheon Wettbewerb, 20.Dezember 2013

Abbildung 1: Skizze zur Aufgabe

Eine Raupe kriecht auf den Kanten eines Dodekaeders herum. Sie beginnt ihre Reise in der Ecke A, und ihr Ziel ist die diametral gegenüber liegende Ecke Z des Dodekaeders. In jeder Ecke entscheidet die Raupe sich zufällig für eine der drei anstoßenden Kanten: Mit Wahrscheinlichkeit 1/3 kriecht sie die eine Kante entlang, mit Wahrscheinlichkeit 1/3 kriecht sie die zweite Kante entlang, und mit Wahrscheinlichkeit 1/3 kriecht sie wieder auf der Kante zurück, auf der sie gerade gekommen ist.
Die Raupe benötigt genau einen Tag, um eine Kantenlänge zurückzulegen. Sobald sie ihren Zielpunkt Z erreicht hat, verwandelt sie sich in einen Schmetterling und fliegt davon. Frage: Wie viele Tage (Erwartungswert) wird die Raupe auf dem Dodekaeder verbringen?

Antwortmöglichkeiten

1. 10 Tage
2. 15 Tage
3. 20 Tage
4. 25 Tage
5. 30 Tage
6. 35 Tage
7. 40 Tage
8. 45 Tage
9. 50 Tage
10. 55 Tage

Lösungsvorschlag

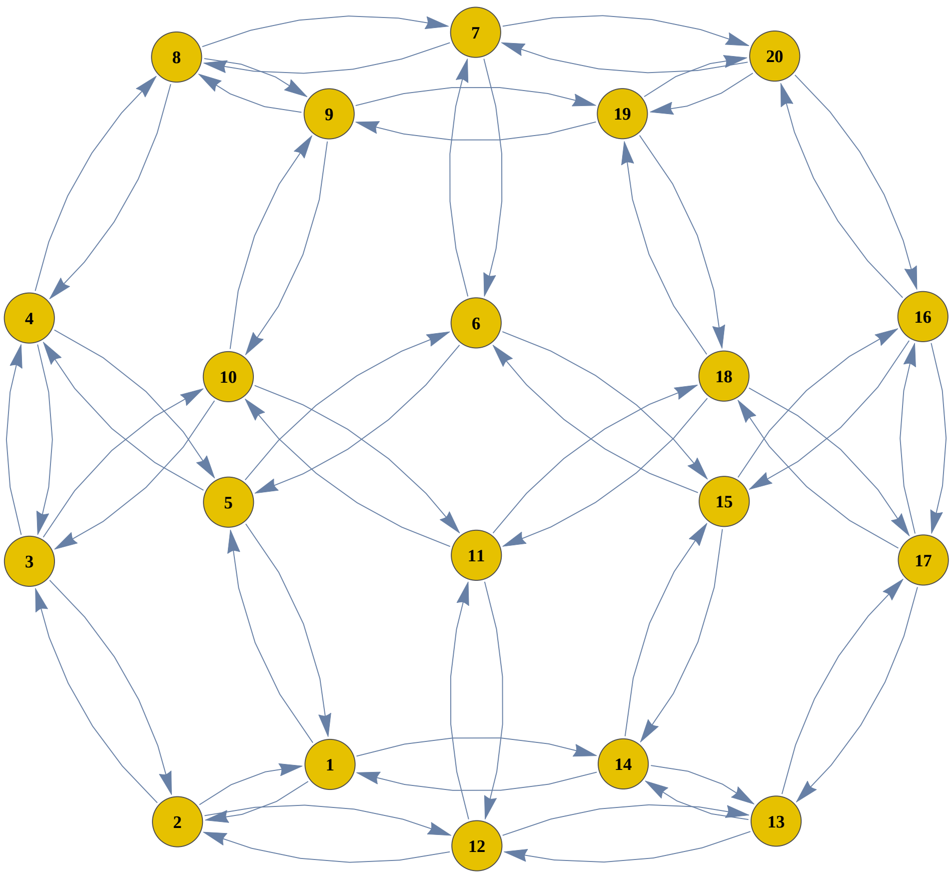

Abbildung 2: die Eckpunkte des Dodekaeders als Netz mit 20 Knoten

Wir können uns den Dodekaeder in der Ebene als ein Netz mit 20 Knoten vorstellen. In jedem Knoten treffen drei Kanten aufeinader. Zwischen den Knoten die mit einer Kante in Verbindung stehen, besteht die Übergangswahrscheinlichkeit von $p = 1/3$. Das Krabbeln der Raupe von Knoten zu Knoten kann mit Hilfe eines Markovprozesses simuliert werden. Jeder Knoten entspricht dann einem

Zustand. Die Übergangsmatrix für alle 20 Knoten sieht wie folgt aus:

$$\mathbf{M} = \begin{pmatrix}
0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
\frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
\frac{1}{3} & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} \\
0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 \\
0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 \\
0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 \\
\frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & \frac{1}{3} \\
0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 \\
0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} & 0 \\
0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & \frac{1}{3} \\
0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0 & 0 & \frac{1}{3} & 0
\end{pmatrix}$$

Im Programm Mathematica können wir mit dem Kommando

```
Mean[FirstPassageTimeDistribution[proc, 19]] -> 35
```

die mittlere Anzahl an Schritten bestimmen, die wir vom Knoten 1 (=Startzustand) bis zum Knoten 19 (=Ziel) benötigen. Die Antwortmöglichkeit 6 mit 35 Schritten ist die gesuchte Lösung des Problems.