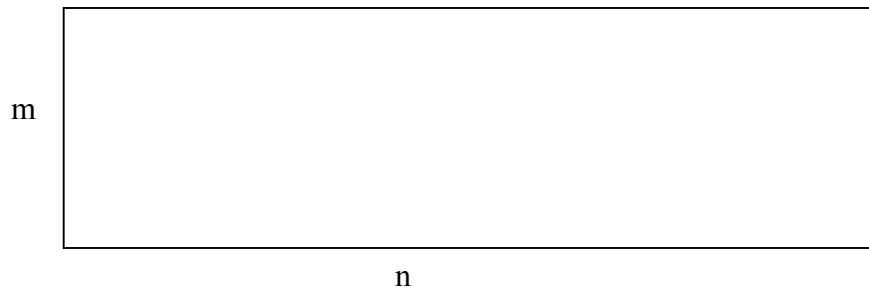


Po jap nje sqarim me te mire ketu:

Letra eshte m x n,



P.sh. Japim $m=5$ dhe $n=60$, mund te japim edhe ndryshe $m=60$ dhe $n=5$,

Prandaj ne fillim krahasihen m dhe n nese $m < n$ ateher numrat mgjik gjejen ne kete forme:

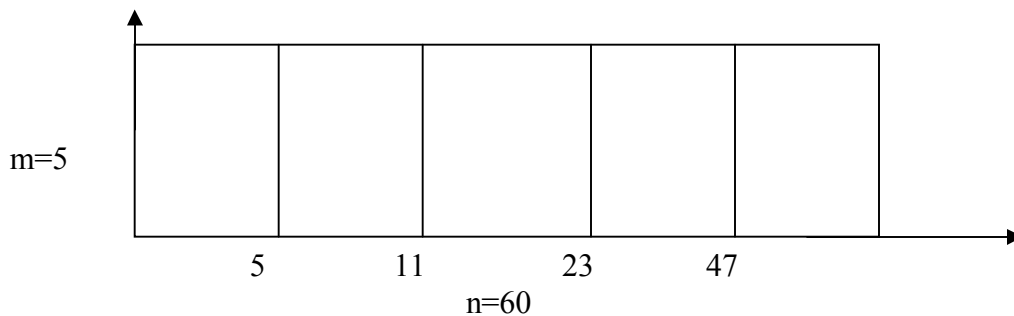
m, $2m+1$, $2(2m+1)+1=4m+3$, $2(4m+3)+1=8m+7$, $2(8m+7)+1=16m+15$,...

nese $m > n$ numrat mgjik jane:

n, $2n+1$, $2(2n+1)+1=4n+3$, $2(4n+3)+1=8n+7$, $2(8n+7)+1=16n+15$,...

po jap sqarim nese $m < n$: $m=5$ dhe $n=60$ dhe i gjejm numrat magjik ne nje vector:

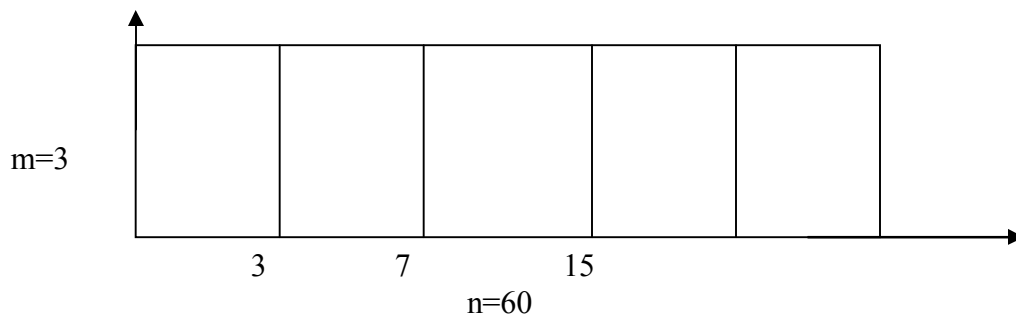
5, 11, 23, 47, a nese n eshe me i madh p.sh. 100 ateher numrat magjik jane, 3,11,23,47,95



Duhet cdo her me pak se gjysma te pritet ose baras me gjysmen nga cila pjese te jet,

Nese pritet nga n cdo her ateher kur te arrie $n=5$,qe te fitohet loja pritet sa prit nga n aq pritet nga m qe ne fund mebetet 1 te kundersharti.

Por mundet te pritet edhe nga m ateher ndyrshojne numrat magjik:



Po e luaj ketu nje loje:

Marim $m=6$ dhe $n=70$

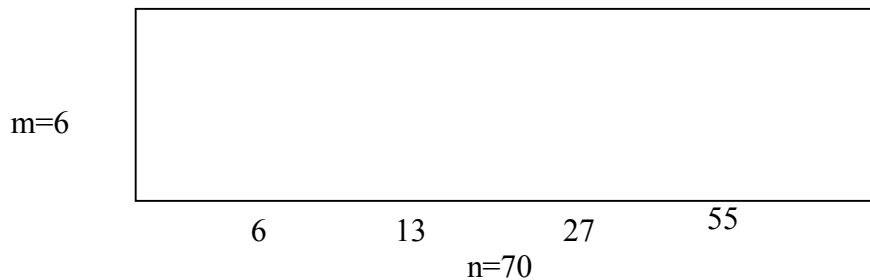
Se pari krahasoj m dhe n shoh se $m < n$ dhe menjeher caktoj numrat magjik dhe ato jane:
(ne baz te formulave larte)

6, 13, 27, 55, {(111) ky nuk hyn ne loje sepse eshte me i madh se n }

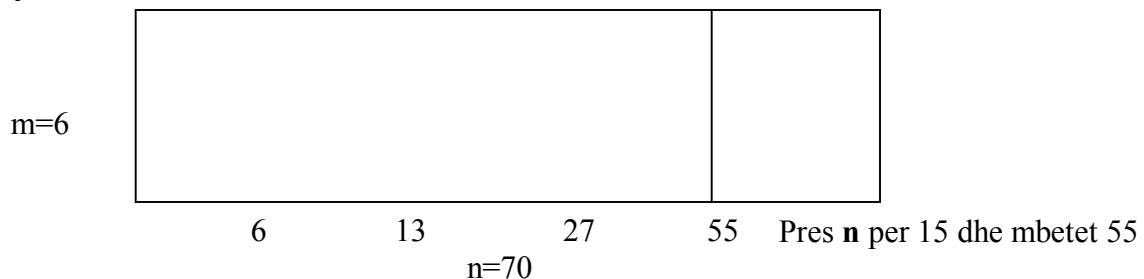
Pra qe te fitoj lojen une duhet te kapi keto numra dhe sa do qe te prese kompjuteri une perseri i kami keto numra.

qe te fitoj une 55 duhet te presi 15 dhe me mbetet 55 (15 eshte me pak se gjysma e 70), a lojtari tjeter tani duhet te presi me pak se gjysma e 55 dhe ai nuk mundet te prese 28 qe te fitoje 27 sespe 28 eshte me e madhe se gjysma, por ky mund te prese edhe nga m por e shpjegoj njeher sikur nuk pret nga m . dhe e pret 25 dhe mbetet 30 a une qe te fitoj 27 pres 3 dhe mbetet 27 pastaj lojtari tjeter pret 9 dhe mbetet 18 une pres 5 dhe mbetete 13 lojtari tjeter pret 5 mbetet 8 une pres 2 dhe mbetet 6 tani kur vjen $m=n$ ateher qe te fitohet loja pritet keshtu nese lojtari tjeter pret 2 nga m dhe mbetet 4 une pres 2 nga n dhe mbetet 4 ($m=4, n=4$), nese lojtari tjeter pret 2 nga n dhe mbetet 2 une ateher pres 2 nga m dhe mbetet 2 ($m=2, n=2$), dhe keshtu lojtari tjeter i mbetet te pres vetem 1 nga te jete sepse pastaj une pres 1 dhe lojtari tjeter humbe.

Nese ne fillim te lojes lojtari tejter pret nga me e vogla ateher numrat magjik ndryshojne si me larte po i ilustrij te dy variantet me foto.



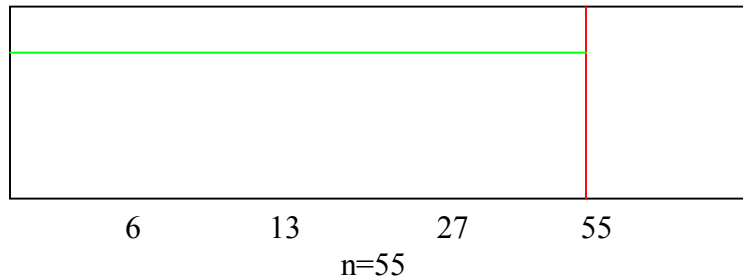
Luaj UNE



Luan Kompjuteri (lojtari tjetër)

Pret m për 2 dhe
mbetet $m=4$

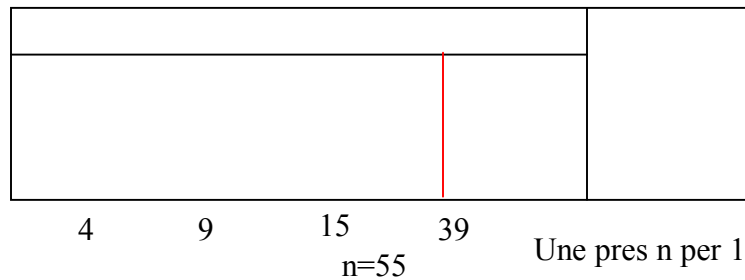
$m=6$



Tani ndryshojnë numrat magjik pasi që m ndryshoj dhe numrat magjik janë:
4, 9, 15, 39, (79 – ky nuk hyn në lojë pasi që n është 55 tani)

Luaj UNE

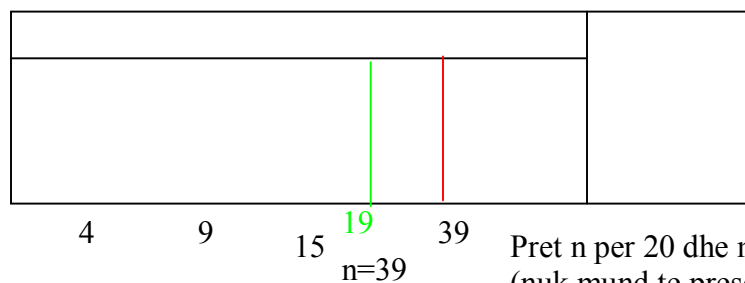
$m=4$



Une pres n për 16 dhe mbetet n 39

Luan Kompjuteri (lojtari tjetër)

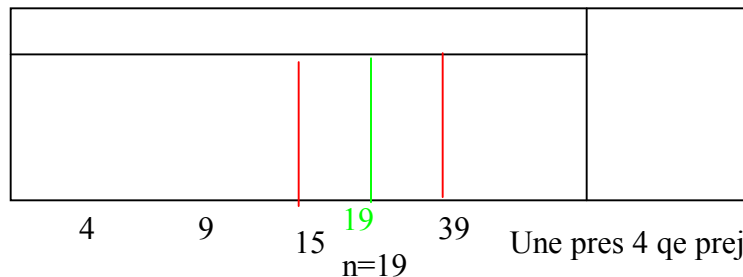
$m=4$



Pret n për 20 dhe mbetet n 19
(nuk mund të presë 24 pasi që 24
është më e madhe se gjysma)

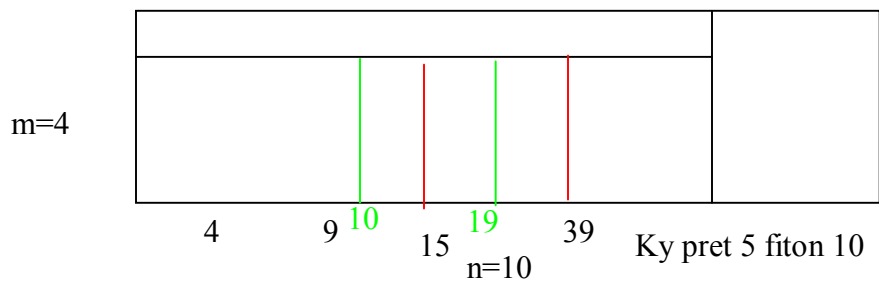
Luaj UNE

$m=4$



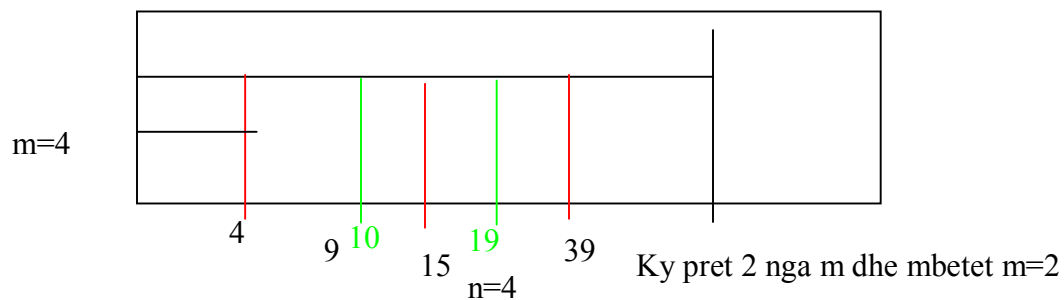
Une pres 4 që prej 19 të fitoj 15

Luan Kompjuteri (lojtari tjetër)

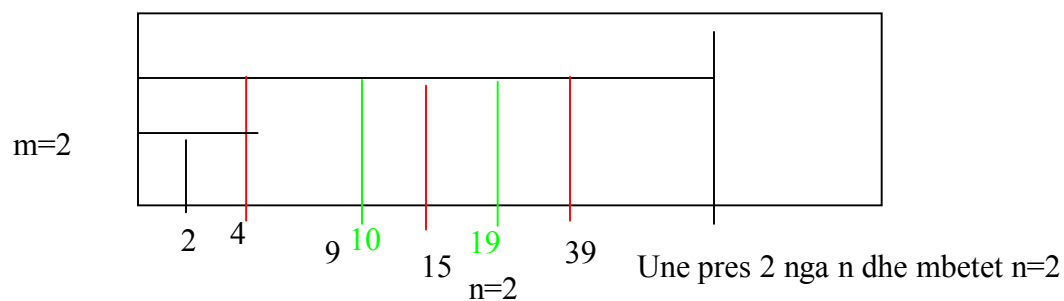


-
-
-

Luan Kompjuteri (lojtari tjetër)

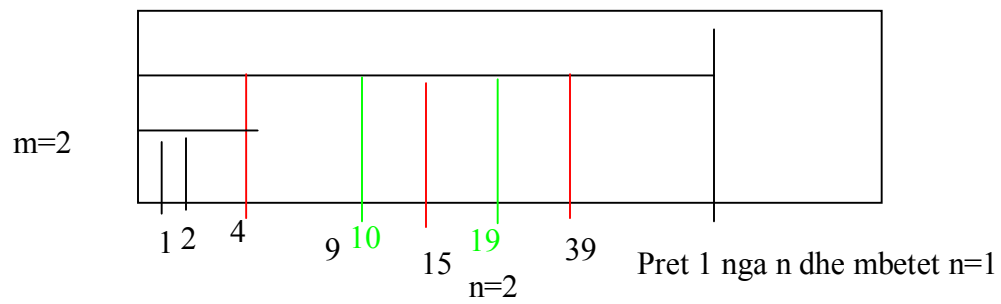


Luaj une

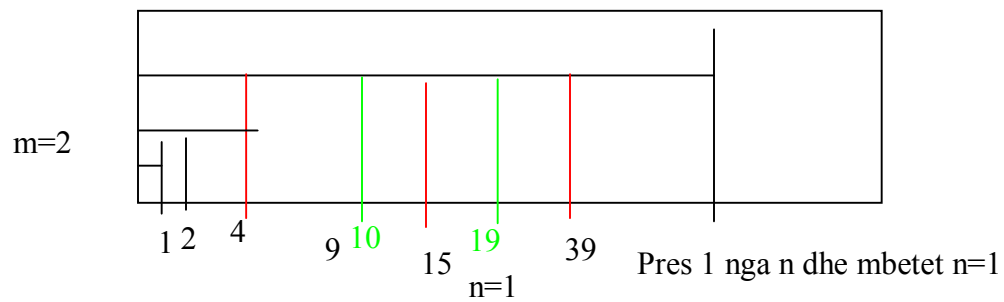


Pret sa pret kundershtari.

Luan Kompjuteri (lojtari tjetër)



Luaj une



Dhe keshtu qe une e fitoj lojen sepse kompjuterit i mbetet letra me 1 m2.