# گزارش کار تمرین پنجم شبیهسازی رایانهای در فیزیک

على اكراميان - 99100563

#### تمرین 5.1 (اثبات رابطهی 5):

برای محاسبهي رابطهی 5 نیاز به داشتن متوسط ایکس و متوسط مربع ایکس داریم. متوسط ایکس را مستقیما از رابطهی 4 استفاده کرده و متوسط مربع ایکس را نیز اینطور محاسبه میکنیم:

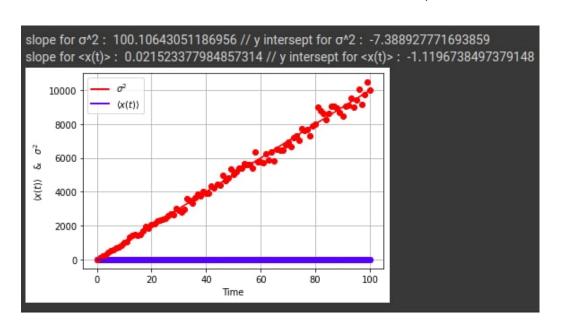
$$egin{aligned} \langle x(t)
angle &= \langle (x(t- au)+al)^2
angle &= \langle x(t- au)^2+a^2l^2+2alx(t- au)
angle \ &= \langle x(t- au)^2
angle + l^2+2l^2(p-q)^2(t- au)/ au &= \sum_{j=1}^n [l^2+l^2+2l^2(p-q)^2(j au)/ au] \ &= nl^2+l^2n(n-1)(p-q)^2 \Rightarrow \sigma^2 &= \langle x(t)^2
angle - \langle x(t)
angle^2 &= tl^2(p+q-p^2-q^2+2pq)/ au \ &\Rightarrow \sigma^2 &= \boxed{rac{4l^2pqt}{ au}} \end{aligned}$$

# تمرین 5.2 (ولگشت یک بعدی و بررسی روابط 4 و 5):

من در کدم یک تابع step تعریف کردم که یک استپ تولید میکند: یک عدد رندوم بین 0 و 1 را برمیدارد و اگر کمتر از احتمال داده شده بود، 1 برمیگرداند و اگر کمتر بود 1- برمیگرداند که گام مثبت و منفی است.

حال یک حلقه زدهام که برای تعداد گامهای مختلف چک کند این ولگشت را و مقادیر واریانس و میانگین را بعد از هر بار اجرا در آرایههای متناظرش (AVG) و VAR ) میریزد. در حلقهی داخل تر آ بار حلقه تکرار میشود. در حلقهی داخلی تر نیز یک ولگشت با n قدم داریم که n در بیرونی ترین حلقه در حال تغییر است. (n را یا 10 تا 100 تا زیاد میکنم چون خیلی زیاد میشود محاسبات و به درد هم نمیخورد خیلی) سپس میانگین و واریانس را رسم میکنم و خط به آنها فیت میکنم که در نتایج مشخص است.

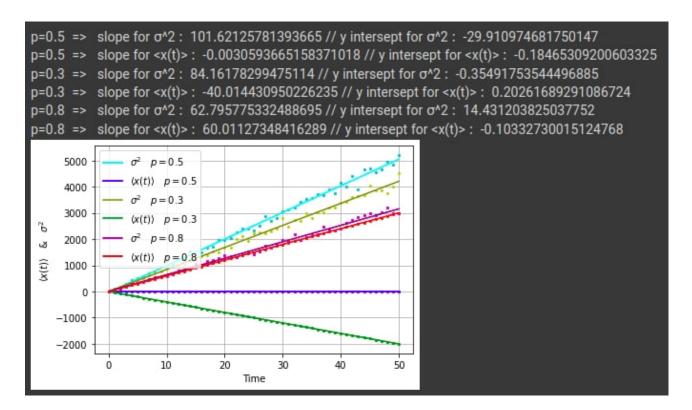
ابتدا برای p=0.5 نتیجه میبینیم:



در این نمودار برای N=10000 و 1000 بار تکرار این رسم را انجام دادم.

خط فیت شده برای میانگین مطابق انتظار (رابطهی 4) چون p و q برابراند باید صفر باشد و تقریبا همین طور هم هست. برای واریانس هم چون من n را 100 تا 100 تا زیاد کردم محور تی به 100 باید اسکیل شود. پس شیب برای واریانس 1 هست. که کاملا مطابق انتظار است. چون p و p نصف اند ضرب آن دو 4 را خنثی کرده و طول گام و زمان را که 1 گرفته بودیم از اول پس شیب 1 میشود که با شبیهسازی ما مطابقت دارد.

#### حال برای سه p و p متفاوت:



که این کار در کد اصلی با نام 5.2 نیست و در فایل ipynb قرار دارد.

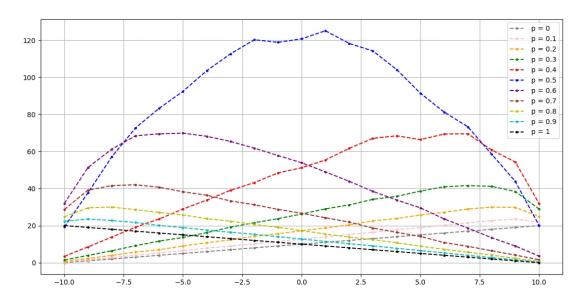
در این نمودار برای N=10000 و 1000 بار تکرار این رسم را انجام دادم.

در این عکس نیز که خروجی را از گوگل کلب گرفتهام، برای هر احتمال، شیبهای میانگین و واریانس آمدهاند. در این کد نیز 100 تا 100 تا تغییر دادهام و باید شیب واریانس ومیانگین تقسیم بر 100 کرد تا واقعیت بدست بیاید. وقتی این کار را انجام بدهیم کاملا با تئوری (رابطهی 4 و 5 ) تطابق دارد.

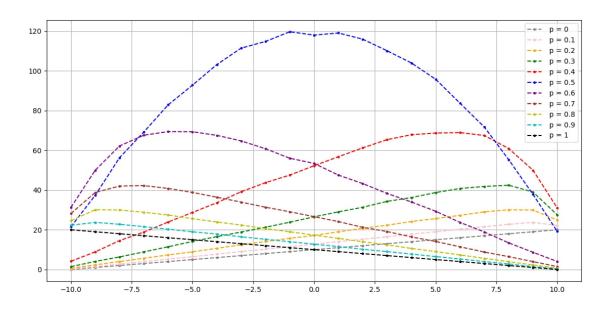
# تمرين 5.3 (ولگشت با تله):

در این تمرین، من همان تابع step قبلی را دارم که همان کار را انجام میدهد. حال یک حلقهی بیرونی دارم که برای وهای با فاصلهی 0.1 این ولگشت را انجام میدهد. حال یک آرایهی life و X تعریف میکنم که به ترتیب طول عمر و مکان شروع هستند. حال یک حلقهی درونی دارم که از 0 تا 20 مکان شروع اولیه را تغییر میدهد (از انتهای چپ تا انتهای راست) سپس 10 تا ازش کم میکنم تا از 10- تا 10+ شود. برای زیبایی :). حال حلقهی آ تکرار را دارم که تکرار میکند و میانگین میگیرد (مثل تمرین 5.2) حال یک حلقهی درونی دارم که به آن میگویم این ولگشت را ادامه دهد تا زمانی که کمتر از 10- یا بیشتر از 10+ شود. و هر بار که قدمی بر میدارد آن را در یک آرایه بگذارد (تعداد قدمها را) سپس رویشان میانگین میگیرم و به عنوان مانگین طول عمر این ولگرد با این مکان اولیه قرار میدهم. حال این عمر را بر حسب مکان اولیه رسم میکنم.به ازای هر 9. شکلها را میبینیم:

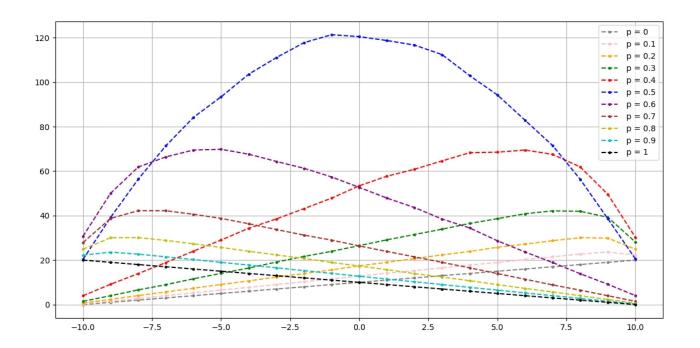
#### برای 1000 بار تکرار:



#### برای 5000 بار تکرار:



# و برای 10000 بار تکرار و میانگین گیری داریم:

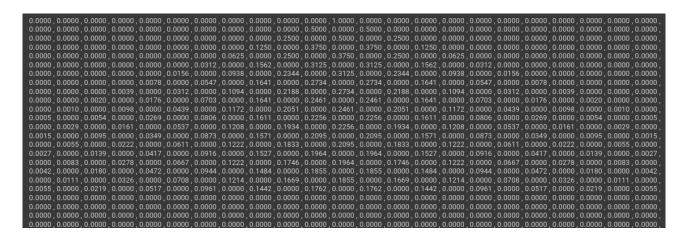


که واضح است هر چقدر تکرار را بیشتر کنیم نمودار نرمتری خواهیم داشت. در خود نمودارها رنگها مشخص است (برای رنگ آمیزیشان هم یک لیست رنگ تعریف کردم و برای هر p گفتم آرایهی p\*10 در آرایه را بردارد!) که به ازای احتمال نصف نصف، بیشترین طول عمر را خواهیم داشت و مطابق انتظار اگر از وسط شروع شود این احتمال بیشتر نیز میشود. ولی در p p متفاوت در جاهای مختلفی این طول عمر ماکزیمم میشود.

من در کد اصلی ام که در پوشهی 5.3 هست برای 1000 را دادم چون طول میکشید. بقیه در فایل ipynb موجود است (تکرار بالاتر).

## تمرين 5.4 (ولگشت با تله با جدول):

در این سوال من یک آرایهی دوبعدی که 23 ستون دارد تعریف کردم که خانهی 0 و 22 مرگ هستند! حال ستون وسط از ردیف اول را 1 میکنم. حال الگوریتم را مینویسم به طوری که از ردیف دوم شروع به چک کردن میکند تا آخر. حال برای ستونهای غیر مرگ نیز هر ارایه را حاصل جمع آرایهی چپ بالا در p به علاوهی راست بالا در q میکند و نتیجه را ذخیره میکند. و اگر که در ردیفهای کنار مرگ (ردیف 1 و 21) بود نیز فقط از طرف وسط این کار را انجام بدهد. حال نتیجه را در ترمینال پرینت میکنم:

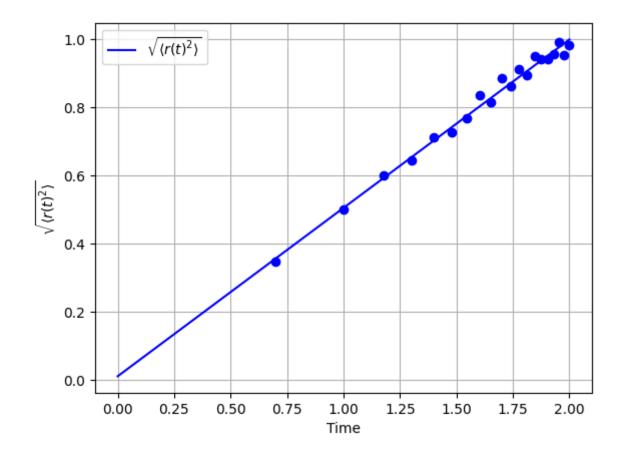


که در جمع خانههای مرگ اشتباه عمل میکند. و مقداری ایراد دارد ولی در بجزخانههای مرگ خوب عمل میکند! برای همین دیگر به رسم نمودار و غیره نرسیدم.

## تمرین 5.5 (ولگشت دو بعدی):

در این سوال یک تابع last\_non\_zero تعریف کردهام که آخرین درایهی غیر صفر آرایهام را میگیرد که در کد به درد میخورد و میگویم! حال یک حلقهی بیرونی (مانند 5.2) میزنم که تعداد قدمها را مشخص میکند. سپس دو آرایهی میخورد و میگویم! حال یک حلقهی بیرونی (مانند 5.2) میزنم که تعداد قدمها را مشخص میکند. سپس دو آرایهی final\_x و final\_x تعریف میکنم که پوزیشن نهایی را پس از میانگینگیری در آنها میریزم. حلقهی داخلی تر همان حلقهی آز می تعریف میکنم. سپس ول گست n قدمی را اجرا میکنم به صورتی که ابتدا یک عدد رندوم بین 0 و 1 تولید میکنم و اگر کمتر از 0.25 بود، یک قدم به راست (ایکس زیاد میشود ولی وای خودش میماند) و اگر بین 0.25 و 0.5 بود یک قدم به سمت چپ (ایکس کم میشود ولی وای ثابت است) و به همین ترتیب برای دو بازهی دیگر بالا و پایین میشود (بدون تغییر ایکس). حال با استفاده از تابعی که اول تعریف کردهام، آخرین درایهی غیر صفر این ایکس و وایها را میگیرم و در اقتاا هایشان میاندازم. حال 100 بار تکرار میشود و این ارایهها طول 100 دارند. حال برای این 100 میگیرم و در اقتاا هایشان میاندازم. حال میکنیم. (۳/2 + ۲/2 + ۲/2) سپس همهی این شعاعها را در یک آرایهی میریزم و سپس آن را میانگین گرفته و رادیکال میگیرم که همان رادیکال میانگین مربعات شعاع است و در آرایهی دور میاندازم. چون صفر اند و لگاریتم تعریف نشده دارند. سپس ازین آرایهها لوگ میگیرم و R\_AVG میریزم. سپس مانند و در آرایهی شده دارند. سپس ازین آرایهها لوگ میگیرم و میون اند و لگاریتم تعریف نشده دارند. سپس ازین آرایهها لوگ میگیرم و شیب باید ۷ را بدهد که میبینیم 5.0 را میدهد. (رابطهی 13 درسنامه)

### خروجی را میبینیم:



که 0.5 بودن آن را اثبات میکند. اگر تکرار را بالاتر ببریم به 0.5 نزدیکتر نیز خواهیم شد.