Лабораторная работа №3

Модель боевых действий

Азарцова Полина Валерьевна

Содержание

| 1 | Цель работы | 5 |
|---|--------------------------------|----|
| 2 | Задание | 6 |
| 3 | Выполнение лабораторной работы | 7 |
| 4 | Выводы | 10 |

Список таблиц

Список иллюстраций

| 3.1 | Код программы для первого случая | 8 |
|-----|----------------------------------|---|
| 3.2 | График для первого случая | 8 |
| 3.3 | Код программы для второго случая | 9 |
| 3.4 | График для второго случая | 9 |

1 Цель работы

Изучение и построение одной из простейших моделей ведения боевых действий, модели Ланчестера, с помощью языка программирования Modelica.

2 Задание

- 1. Построить график изменения численности войск армии X и армии У для случая ведения боевых действий между регулярными войсками.
- 2. Построить график изменения численности войск армии X и армии У для случая ведения боевых действий с участием регулярных войск и партизанских отрядов.

3 Выполнение лабораторной работы

Известны начальная численность войска X = 25000 человек и численность войска Y = 39000 человек.

Коэффициенты степени влияния различных факторов для войск X и Y в первом случае - а = 0.441 и h = 0.664 и во втором случае - а = 0.399 и h = 0.811 .

Коэффициенты эффективности боевых действий для войск X и Y в первом случае -b = 0.773 и c = 0.55 и во втором случае -b = 0.688 и c = 0.299 .

Функции подкрепления к войскам X и Y в первом случае $p(t) = \sin(2t) + 1$ и $q(t) = \cos(2t) + 1$ и во втором случае $-p(t) = \sin(2t) + 2$ и $q(t) = \cos(3t) + 1$.

1. Рассмотрим модель боевых действий для двух регулярных армий:

$$\frac{dx}{dt} = -0.441x(t) - 0.773y(t) + \sin(2t) + 1$$

$$\frac{dy}{dt} = -0.55x(t) - 0.664y(t) + \cos(2t) + 1$$

Ниже представлен скриншот кода программы для первого случая на языке программирования Modelica. (рис 1. @fig:001)

```
1 model lab3

/*togen=6osmax действий между регулярнаем войсками*/

3 рагамеter Real a = 0.441//комстанта, характеризуктанастепень влияния различныхфакторов на потери

фрагамеter Real b = 0.773//%фексивность боезых действий армои у

6 рагамеter Real b = 0.664//комстанта, характеризуктан тепень влияния различных факторов на потери

7 рагамеter Real x0 = 250001//численность первой армои

8 рагамеter Real x0 = 350001//численность первой армои

9 рагамеter Real y0 = 350001//численность первой армои

11 Real x(startrx0)/

12 Real y(startry0)/

13 equation

14 det(y) = -dx-h*y*sin(2*time)+1//изменение численности первой армои

16 det(x) = -dx-h*y*sin(2*time)+1//изменение численности второй армои

16 equation

17 det(y) = -dx-h*y*sin(2*time)+1//изменение численности второй армои

18 end lab3;
```

Рис. 3.1: Код программы для первого случая

Также ниже представле график для первого случая. (рис 2. @fig:001)

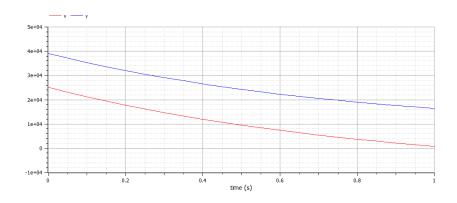


Рис. 3.2: График для первого случая

2. Рассмотрим модель ведения боевых действий с участием регулярной и партизанской армий:

$$\frac{dx}{dt} = -0,399x(t) - 0,688y(t) + sin(2t) + 2$$

$$\frac{dy}{dt} = -0.299x(t)y(t) - 0.811y(t) + \cos(3t) + 1$$

Ниже представлен скриншот кода программы для второго случая на языке программирования Modelica. (рис 3. @fig:001)

```
model lab3

//Modens ведение боевых действий с участием регулярных войск и партиванских отрядов*/
рагаметет Real a = 0.399;//константа, характеризующаястепень влияния различныхфакторов на потери
рагаметет Real b = 0.688;//эффективность боевых действий армии у
рагаметет Real c = 0.299;//эффективность боевых действий армии у
рагаметет Real h = 0.811;//константа, характеризующая степень влияния различных факторов на потери

рагаметет Real x = 25000;//численность первой армии

рагаметет Real y = 39000;//численность второй армии

Real x(start=x0);

Real x(start=x0);

det(x) = -a*x-b*y*sin(2*time)+2;//изменение численности первой армии

det(x) = -a*x-b*y*sin(2*time)+1;//изменение численности второй армии
```

Рис. 3.3: Код программы для второго случая

Также ниже представле график для второго случая. (рис 4. @fig:001)

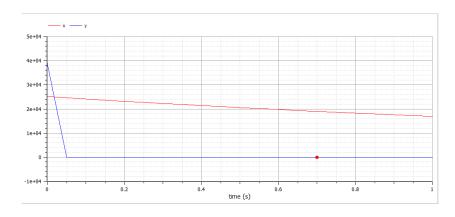


Рис. 3.4: График для второго случая

4 Выводы

Научилась строить модель Ланчестера для ведения боевых действий.