Introdução a Quantum Computing

Alexandre Silva - BCC

Objetivos

- Mostrar um pouco o mundo da computação quântica;
- Dar o pontapé inicial;
- Instigar o estudo dessa área.

MATERIAIS

<u>github.com/Dpbm/introduction-t</u> <u>o-quantum-computing/</u>



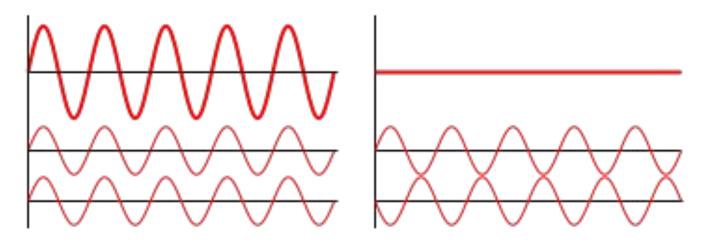
O que é computação quântica?

"Computação quântica é uma tecnologia, emergente, que se aproveita da mecânica quântica para resolver problemas".

Fonte: IBM

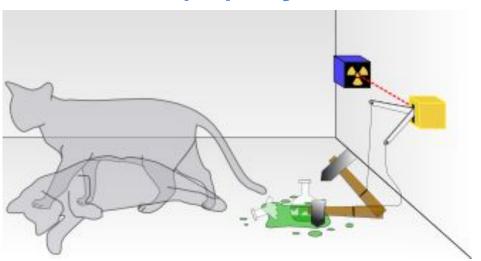
Quais efeitos ela se aproveita?

Interferência



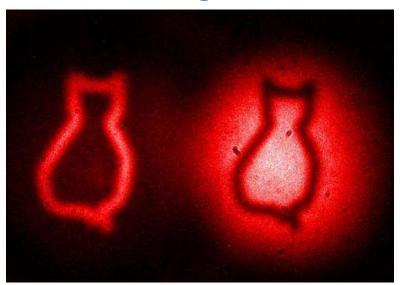
Fonte: Wikipedia

Superposição



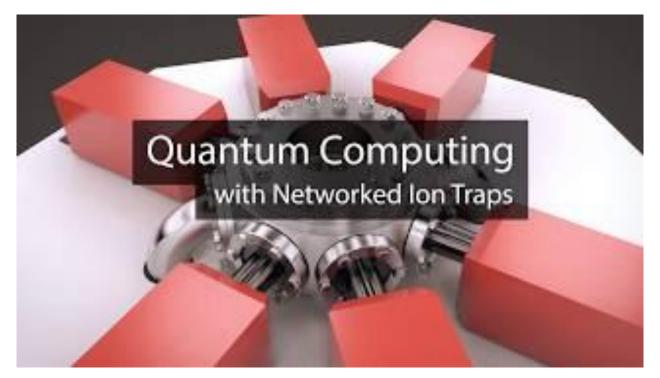
Fonte: Wikipedia

Entanglement



Fonte: PhysOrg

Tipos de Computadores Quânticos



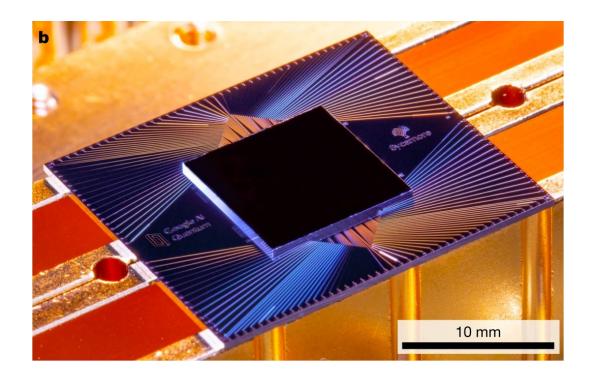
Fonte: YouTube



Fonte: Pasqal



Fonte: <u>IBM</u>



Fonte: Nature







Fonte: Youtube



O SENAI-SP recebeu o primeiro computador educacional quântico do Brasil! Com a missão de democratizar o acesso a essa tecnologia, vamos mobilizar grupos de estudantes, pesquisadores, professores e empresários para propagar o conhecimento básico e possibilitar o desenvolvimento de novas aplicações para o seu uso. Assista e saiba mais!

#SENAISP #quantico #computadorquantico #tecnologia

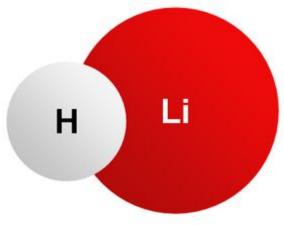


Tipo	Prós	Contras
Superconducting	Facil de produzir; Veloz.	Erros; Preço.
Trapped ions	Estável; Rearranjo de conexões; Mais barato.	Camára de vácuo; Mais lento;
Neutral atoms	Flexível; Escalável.	Mais lento; Estados são perdidos.
NMR	Teoricamente estável; Escalável para certas aplicações.	Limitados; Erros(tempo gates/tempo de coerencia);

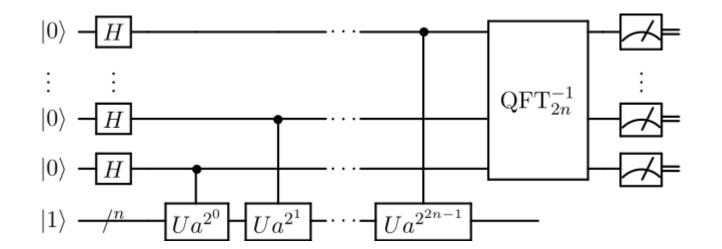
<u>Aplicações</u>

Alguns casos de uso

- Quimíca;
- Física;
- Criptografia;
- Banco de dados;
- Machine learning;
- Problemas NP.



Fonte: Wikipedia



Fonte: Wikipedia

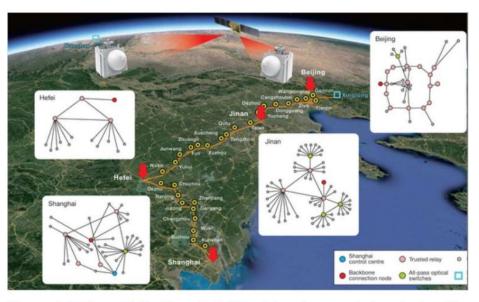




Fonte: ArsTechnica

The world's first integrated quantum communication network

by University of Science and Technology of China



Chinese scientists have established the world's first integrated quantum communication network, combi...

Chinese scientists have established the world's first integrated quantum

Fonte: PhysOrg

Ferramentas

Plataformas

- AWS (Braket);
- Azure;
- <u>IBM</u>;
- IONQ;
- Pasqal;
- Dwave;
- <u>IQM</u>.



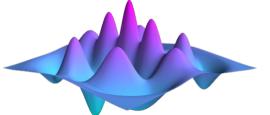




Programação

- Braket;
- <u>Q#;</u>
- Cirq;
- Qiskit;
- tket;
- opengasm;
- PennyLane;
- QuTip.





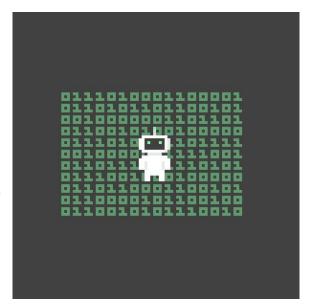




Como funciona?

Computação Clássica

- Binário (0, 1);
- Cada unidade é denominada Bit;
- Informações podem ser manipuladas usando operações Booleanas;
- Representação de inúmeros tipos de informação (imagens, aúdios, texto, números, etc.).



Fonte: Giphy



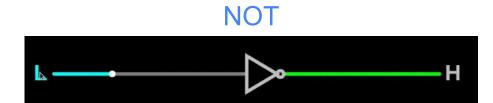
Fonte: MercadoLivre

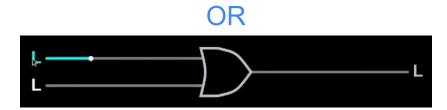


Fonte: YouTube(Kurzgesagt)

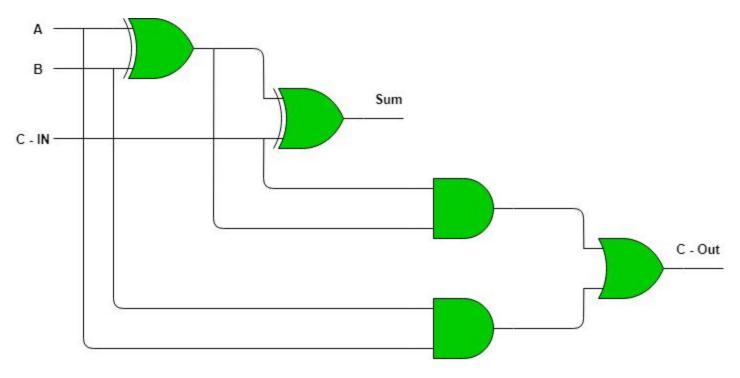
AND







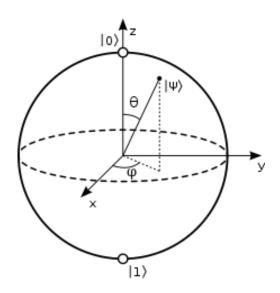
Somador completo



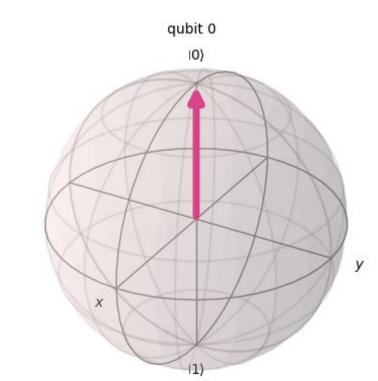
Fonte: <u>GeeksForGeeks</u>

Computação Quântica

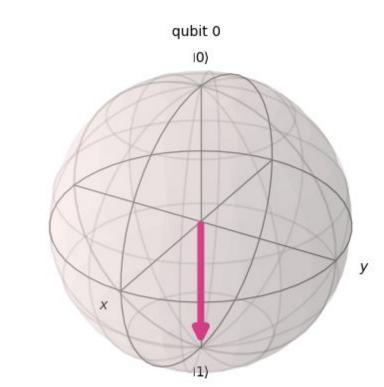
- Qubits (0, 1 e tudo entre isso);
- Representa Amplitudes/probabilidades;
- Pode ser visto como um ponto em uma esfera (Bloch Sphere);
- Precisa de várias medições:
 - Perturbações;
 - Principio da incerteza de Heisenberg.

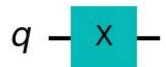


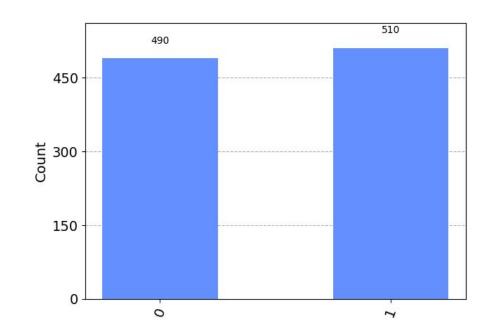
Fonte: Wikipedia

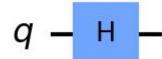


a —

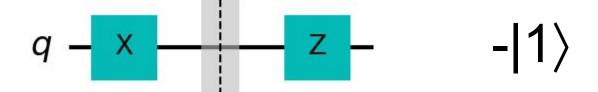


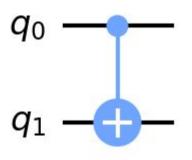




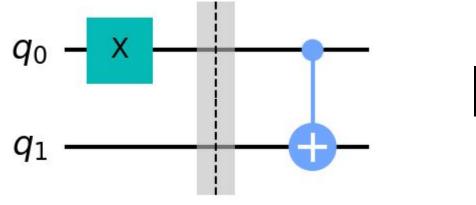




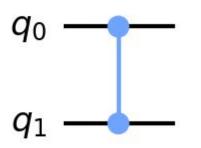




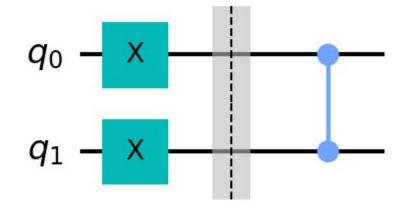
 $|00\rangle$



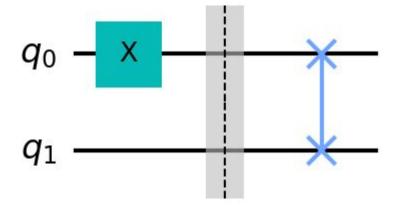
|10>



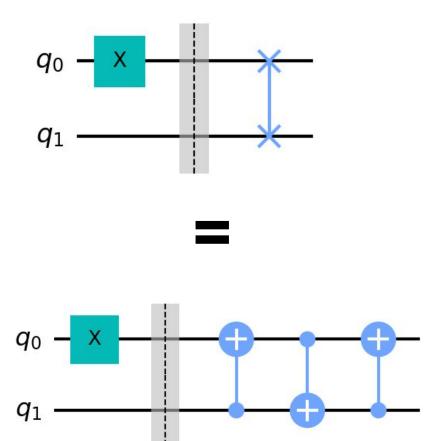
 $|00\rangle$

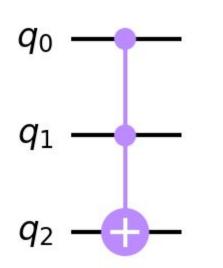




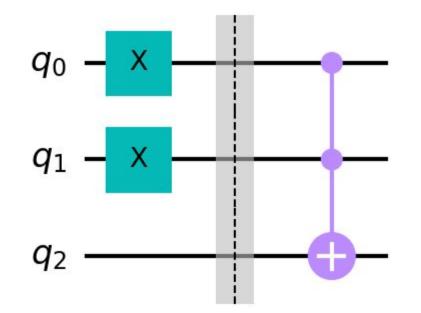


|10>









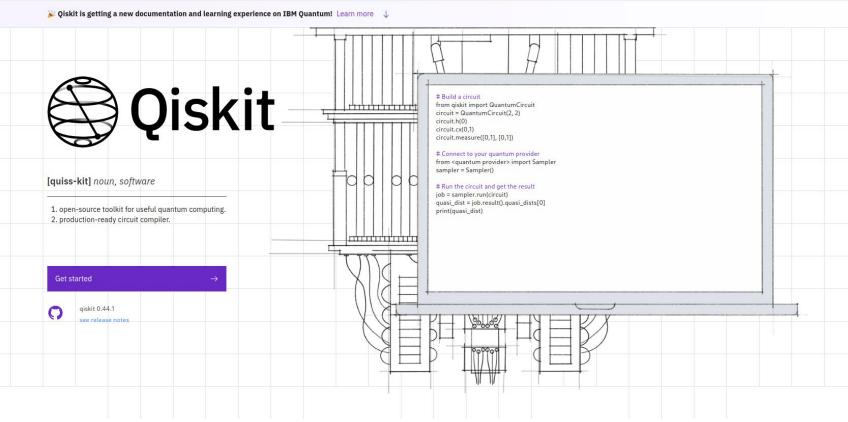
|111|

Operator	Gate(s)		Matrix
Pauli-X (X)	$-\mathbf{x}$	-—	$\begin{bmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{bmatrix}$
Pauli-Y (Y)	$-\mathbf{Y}$		$\begin{bmatrix} 0 & -i \\ i & 0 \end{bmatrix}$
Pauli-Z (Z)	$-\mathbf{z}-$		$\begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -1 \end{bmatrix}$
Hadamard (H)	$-\mathbf{H}$		$rac{1}{\sqrt{2}} egin{bmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{bmatrix}$
Phase (S, P)	$-\mathbf{s}$		$\begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & i \end{bmatrix}$
$\pi/8$ (T)	T		$\begin{bmatrix} 1 & & 0 \\ 0 & e^{i\pi/4} \end{bmatrix}$
Controlled Not (CNOT, CX)			$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{bmatrix}$
Controlled Z (CZ)		1	$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & -1 \end{bmatrix}$
SWAP		_ *	$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$
Toffoli (CCNOT, CCX, TOFF)			$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0$

DEMOS

Próximos passos?

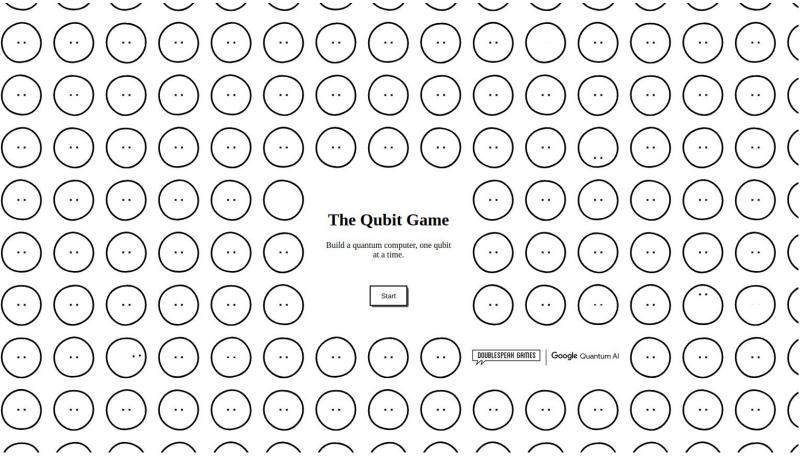




What Can Qiskit Do

github.com/Dpb m/quantum





kiedos.art/quant um-games-list/



Obrigado pela Atenção