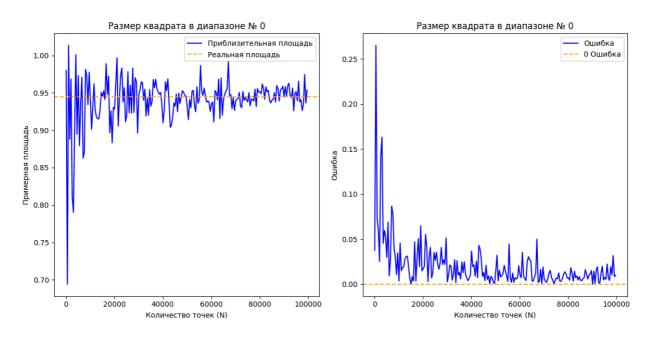


Результаты и выводы А1

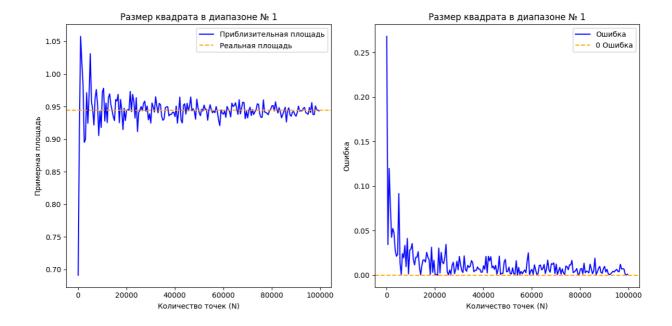
Данный проект посвящен исследованию эффективности метода Монте-Карло для приближенного вычисления площади пересечения трех кругов. Были реализованы алгоритмы на С++, генерирующие случайные точки в трех прямоугольных областях разного размера: большая (0, 3.5), средняя (0.3, 2.7) и малая (0.7, 2.3), охватывающих область пересечения. Для каждой области было проведено вычисление площади при количестве точек N от 100 до 100000 с шагом 500.

Визуализация результатов работы:

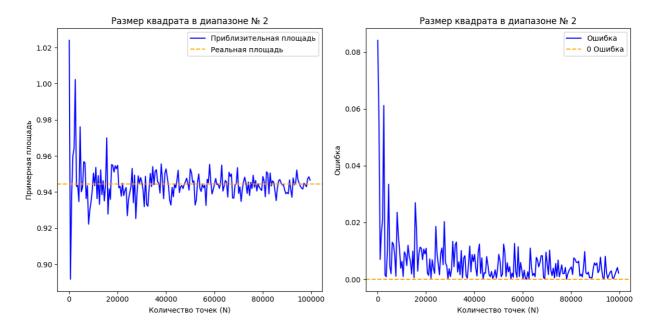
• Графики найденной площади и значение ошибки при большой площади



• Графики найденной площади и значение ошибки при средней площади



• Графики найденной площади и значение ошибки при малой площади



Основные наблюдения:

- **Сходимость к точному значению:** Как видно из графиков, с увеличением числа точек N приближенное значение площади стремится к точному значению. Это подтверждает теоретические основы метода Монте-Карло.
- Влияние размера области: Размер прямоугольной области, в которой генерируются точки, оказывает существенное влияние на скорость сходимости. Чем меньше область (и чем ближе она по форме к целевой фигуре), тем быстрее сходится метод и меньше относительная ошибка при фиксированном N. Это объясняется тем, что "лишние" точки, попадающие за пределы пересечения, вносят больший вклад в ошибку, когда область генерации большая.

• **Флуктуации:** Наблюдаются небольшие флуктуации приближенного значения площади и относительной ошибки, особенно при малых N. Это связано со случайной природой метода.

Выводы:

- Метод Монте-Карло позволяет эффективно оценивать площадь сложных фигур, таких как пересечение кругов.
- Точность метода возрастает с увеличением числа генерируемых точек N.
- Выбор области генерации точек существенно влияет на эффективность метода. Чем меньше область и чем ближе она по форме к целевой фигуре, тем быстрее достигается заданная точность.

Другое

- id посылки на codeforces: 292898085
- публичный репозиторий