

Российский Университет Дружбы Народов.

"Отчет по лабораторной работе номер 3 "

Выполнила: "Альсид Мона"

Группа: НФИБД-03-18

Преподаватель: "Кулябов Дмитрий Сергеевич"

Модель боевых действий - - вариант 35

Содержание

- 1 Цель работы
- 2 Задание
- 3 Выполнение лабораторной работы
- 4 Выводы

Цель работы

Ознакомиться с моделью боевых действий , также рассмотрим некоторые простейшие модели боевых действий – модели Ланчестера.

Задание

1. Построить графики изменения численности войск армии X и армии У для двух случаев
2. Определить победившую сторону

Выполнение лабораторной работы

В первом случае численность регулярных войск определяется тремя факторами:

- 1 скорость уменьшения численности войск из-за причин, не связанных с боевыми действиями (болезни, травмы, дезертирство);

- 2 скорость потерь, обусловленных боевыми действиями противоборствующих сторон (что связано с качеством стратегии, уровнем вооружения, профессионализмом солдат и т.п.);
- 3 скорость поступления подкрепления (задается некоторой функцией от времени).

В этом случае модель боевых действий между регулярными войсками описывается следующим образом

$$\begin{cases} \frac{dx}{dt} = -a(t)x(t) - b(t)y(t) + P(t) \\ \frac{dy}{dt} = -c(t)x(t) - h(t)y(t) + Q(t) \end{cases}$$

Потери, не связанные с боевыми действиями, описывают члены $-a(t)x(t)$ и $-h(t)y(t)$, члены $-b(t)y(t)$ и $-c(t)x(t)$ отражают потери на поле боя. Коэффициенты $b(t)$, $c(t)$ указывают на эффективность боевых действий со стороны y и x соответственно, $a(t)$, $h(t)$ - величины, характеризующие степень влияния различных факторов на потери. Функции $P(t)$, $Q(t)$ учитывают возможность подхода подкрепления к войскам X и Y в течение одного дня.

Во втором случае в борьбу добавляются партизанские отряды. Нерегулярные войска в отличие от постоянной армии менее уязвимы, так как действуют скрытно, в этом случае сопернику приходится действовать неизбирательно, по площадям, занимаемым партизанами. Поэтому считается, что темп потерь партизан, проводящих свои операции в разных местах на некоторой известной территории, пропорционален не только численности армейских соединений, но и численности самих партизан. В результате модель принимает вид:

$$\begin{cases} \frac{dx}{dt} = -a(t)x(t) - b(t)y(t) + P(t) \\ \frac{dy}{dt} = -c(t)x(t)y(t) - h(t)y(t) + Q(t) \end{cases}$$

Модель ведение боевых действий между партизанскими отрядами с учетом предположений, сделанном в предыдущем случае, имеет вид:

$$\begin{cases} \frac{dx}{dt} = -a(t)x(t) - b(t)x(t)y(t) + P(t) \\ \frac{dy}{dt} = -h(t)y(t) - c(t)x(t)y(t) + Q(t) \end{cases}$$

В простейшей модели борьбы двух противников коэффициенты $b(t)$ и $c(t)$ являются постоянными. Попросту говоря, предполагается, что каждый солдат армии x убивает за единицу времени c солдат армии y (и, соответственно, каждый солдат армии y убивает b солдат армии x). Также не учитываются потери, не связанные с боевыми действиями, и возможность подхода подкрепления. Состояние системы описывается точкой (x, y) положительного квадранта плоскости. Координаты этой точки, x и y - это численности противостоящих армий. Тогда модель принимает вид

$$\begin{cases} \frac{dx}{dt} = -by \\ \frac{dy}{dt} = -ax \end{cases}$$

Это - жесткая модель, которая допускает точное решение

$$\frac{dx}{dy} = \frac{by}{cx}$$

$$cx dx = by dy, cx^2 - by^2 = C$$

Эволюция численностей армий x и y происходит вдоль гиперболы, заданной этим уравнением (рис. 1). По какой именно гиперболе пойдет война, зависит от начальной точки.

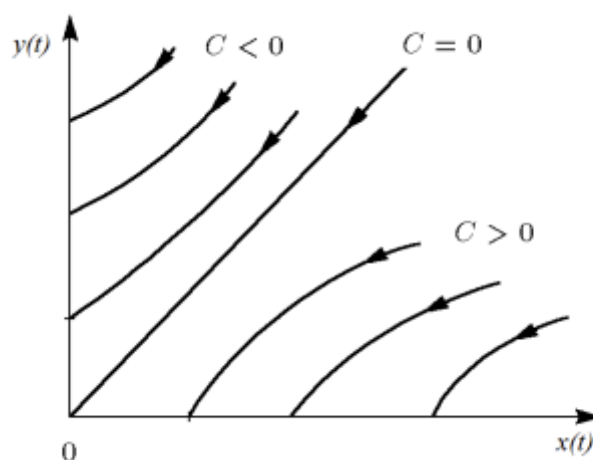


Figure 1: Жесткая модель войны

Эти гиперболы разделены прямой $\sqrt{cx} = \sqrt{by}$. Если начальная точка лежит выше этой прямой, то гипербола выходит на ось y . Это значит, что в ходе войны численность армии x уменьшается до нуля (за конечное время). Армия y выигрывает, противник уничтожен. Если начальная точка лежит ниже, то выигрывает армия x . В разделяющем эти случаи состоянии (на прямой) война заканчивается истреблением обеих армий. Но на это требуется бесконечно большое время: конфликт продолжает тлеть, когда оба противника уже обессилены. Вывод модели таков: для борьбы с вдвое более многочисленным противником нужно в четыре раза более мощное оружие, с втрое более многочисленным - в девять раз и т. д. (на это указывают квадратные корни в уравнении прямой). Стоит помнить, что эта модель сильно идеализирована и неприменима к реальной ситуации. Но может использоваться для начального анализа. Если рассматривать второй случай (война между регулярными войсками и партизанскими отрядами) с теми же упрощениями, то модель принимает вид:

$$\begin{cases} \frac{dx}{dt} = -by(t) \\ \frac{dy}{dt} = -cx(t)y(t) \end{cases}$$

Эта система приводится к уравнению $\frac{d}{dt} \left(\frac{b}{2} x^2(t) - c y(t) \right) = 0$ которое при заданных начальных условиях имеет единственное решение: $\frac{b}{2} x^2(t) - c y(t) = \frac{b}{2} x^2(0) - c y(0) = C_1$

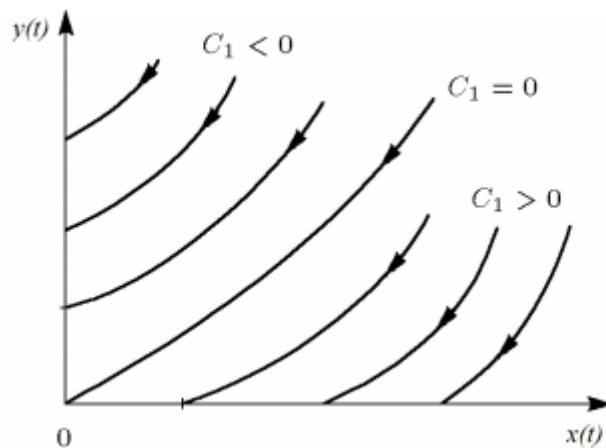


Figure 2: Фазовые траектории для второго случая

Из Рисунка fig. видно, что при $C_1 > 0$ побеждает регулярная армия, при $C_1 < 0$ побеждают партизаны. Аналогично противоборству регулярных войск, победа обеспечивается не только начальной численностью, но и боевой вырубкой и качеством вооружения. При $C_1 > 0$

получаем соотношение $\frac{b}{2} x^2(0) > c y(0)$ Чтобы одержать победу партизанам необходимо

увеличить коэффициент c и повысить свою начальную численность на соответствующую величину. Причем это увеличение, с ростом начальной численности регулярных войск $x(0)$ должно расти не линейно, а пропорционально второй степени $x(0)$. Таким образом, можно сделать вывод, что регулярные войска находятся в более выгодном положении, так как неравенство для них выполняется при меньшем росте начальной численности войск.

Рассмотренные простейшие модели соперничества соответствуют системам обыкновенных дифференциальных уравнений второго порядка, широко распространенным при описании многих естественно научных объектов.

1. Модель боевых действий между регулярными войсками

$x0 = 31050$; //численность первой армии

$y0 = 20002$; //численность второй армии

$t0 = 0$; //начальный момент времени

$a = 0.25$; //константа, характеризующая степень влияния различных факторов на потери армии x

$b = 0.74$; //эффективность боевых действий армии y

$c = 0.64$; //эффективность боевых действий армии x

$h = 0.55$; //константа, характеризующая степень влияния различных факторов на потери армии y

$tmax = 1$; //предельный момент времени

$dt = 0.05$; //шаг изменения времени

```

t = [t0:dt:tmax];
function p=P(t)//возможность подхода подкрепления к армии x
    p = sin(t+1);
endfunction
function q=Q(t)//возможность подхода подкрепления к армии y
    q = cos(t+1);
endfunction
//Система дифференциальных уравнений
function dy=syst1(t, y)
    dy(1) = - a*y(1) - b*y(2) + P(t);//изменение численности первой армии
    dy(2) = - c*y(1) - h*y(2) + Q(t);//изменение численности второй армии
endfunction
v0 = [x0;y0];//Вектор начальных условий
//Решение системы
y = ode(v0,t0,t,syst1);
//Построение графиков решений
scf(0);
plot2d(t,y(1,:),style=2);//График изменения численности армии x (синий)
xlabel('Модель боевых действий № 1','Шаг','Численность армии');
plot2d(t,y(2,:), style = 5);//График изменения численности армии y (красный)
xgrid();

```

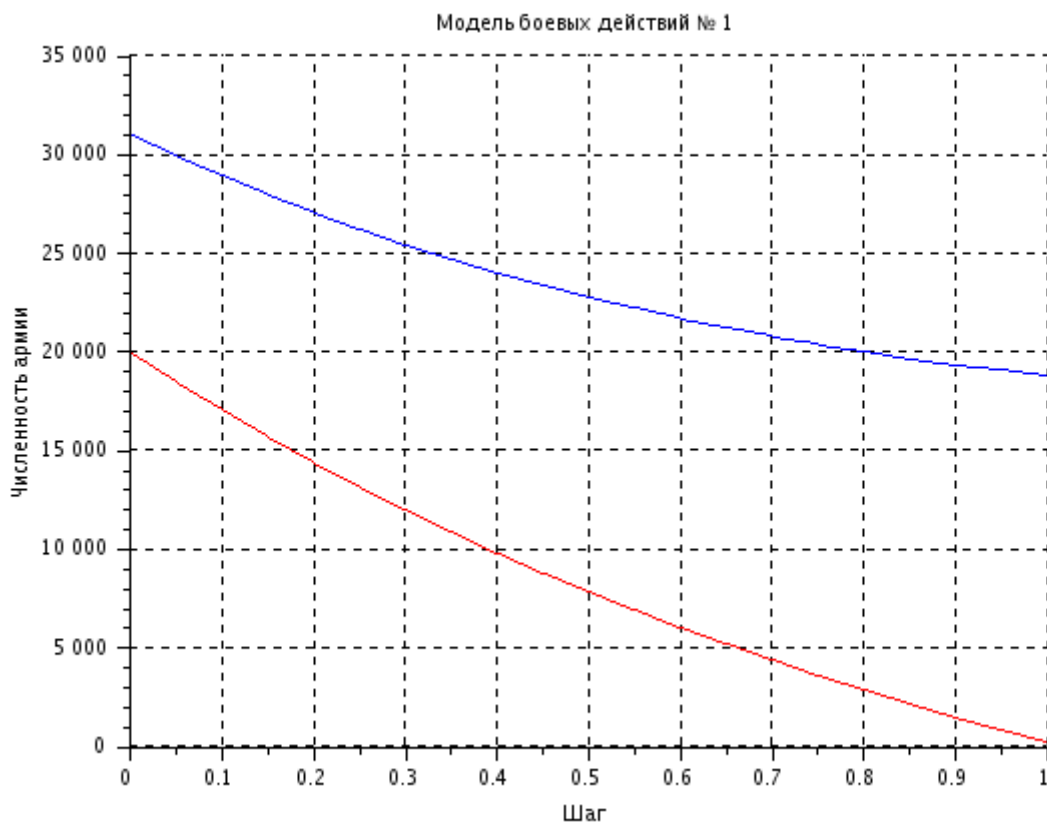


Figure 3:

График численности для случая 1

Победа достается армии X

2. Модель ведение боевых действий с участием регулярных войск и партизанских отрядов

```
x0 = 31050;//численность первой армии
y0 = 20002;//численность второй армии
t0 = 0;//начальный момент времени
a = 0.32;//константа, характеризующая степень влияния различных факторов на потери армии
x
b = 0.89;//эффективность боевых действий армии y
c = 0.51;//эффективность боевых действий армии x
h = 0.62;//константа, характеризующая степень влияния различных факторов на потери армии
y
tmax = 1;//предельный момент времени
dt = 0.05;//шаг изменения времени
t = [t0:dt:tmax];
function p=P(t)//возможность подхода подкрепления к армии x
    p = 2 * (sin(10*t));
endfunction
function q=Q(t)//возможность подхода подкрепления к армии y
    q = 2*(cos(10*t));
endfunction
//Система дифференциальных уравнений
function dy=syst2(t, y)
    dy(1) = - a*y(1) - b*y(2) + P(t);//изменение численности первой армии
    dy(2) = - c*y(1)*y(2) - h*y(2) + Q(t);//изменение численности второй армии
endfunction
v0 = [x0;y0];//Вектор начальных условий
//Решение системы
//Построение графиков решений
y = ode(v0,t0,t,syst2);
scf(1);
plot2d(t,y(1,:),style=2);//График изменения численности армии x (синий)
xtitle('Модель боевых действий № 2','Шаг','Численность армии');
plot2d(t,y(2,:), style = 5);//График изменения численности армии y (красный)
xgrid();
```

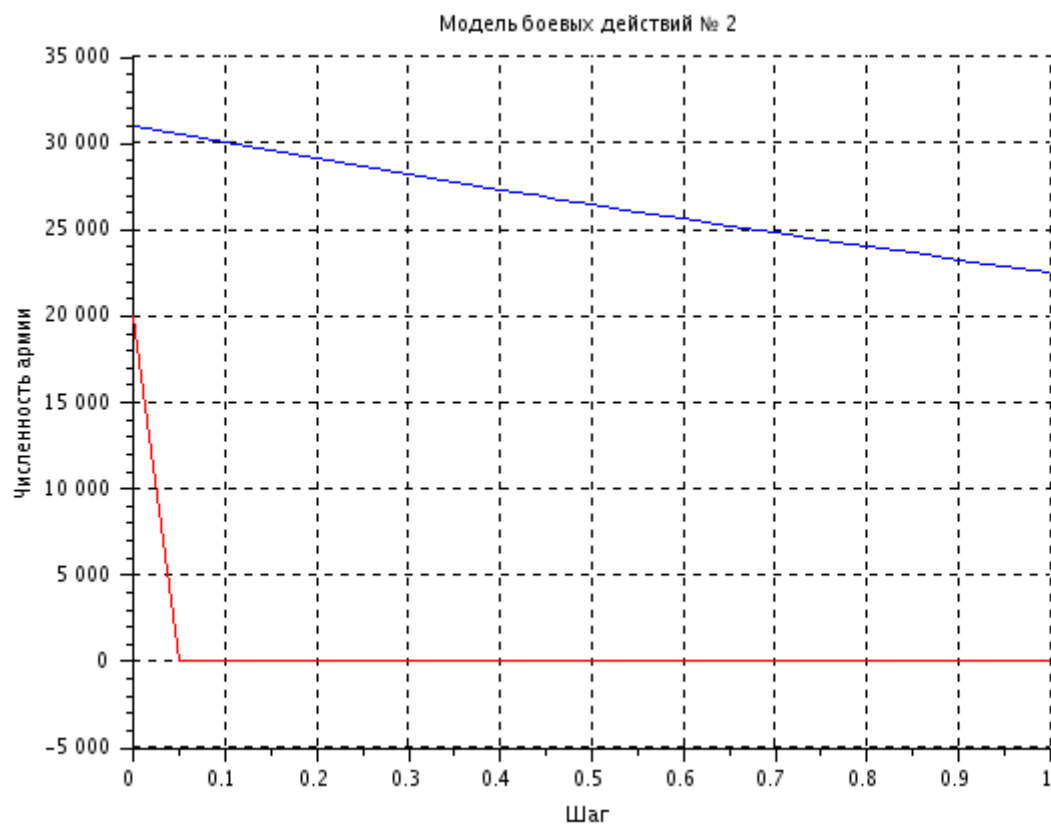


Figure 4: График численности для случая 2

Победа достается армии X.

Выводы

Оознакомилась с моделью «Войны и сражения». Проверила, как работает модель в различных ситуациях, построили графики $y(t)$ и $x(t)$ в рассматриваемых случаях.