

---

# Rapport de projet

## Simulation

---

*Professeur:*  
Alain BUYS

*Auteurs:*  
Loïc DUPONT  
Clément DURIEUX

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Mode d'emploi</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Algorithme</b>	<b>3</b>
3.1	Partie test . . . . .	3
3.2	Partie générateur . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Choix personnel</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Problèmes survenus</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Conclusion</b>	<b>8</b>

# 1 Introduction

Le but de ce projet est double. Dans un premier temps, nous allons étudier le caractère pseudo-aléatoire des décimales de  $\pi$ . Nous allons utiliser pour ce faire trois tests vus au cours (chi2, test du gap et test du poker). Dans un second temps, nous allons créer notre propre générateur aléatoire qui sera basé sur les décimales de  $\pi$  et nous le comparerons ensuite au générateur aléatoire de python en utilisant les trois tests déjà évoqués ci-dessus.

## 2 Mode d'emploi

Pour lancer les tests, il vous suffit juste de lancer `new_pi.py`, ce qui lancera les tests pour les décimales de  $\pi$  ou lancer `randomiser.py` ce qui lancera les tests mais pour notre générateur et celui du `random` de python. Pour le `randomiser.py`, si vous souhaitez changer la quantité de nombres générés, il suffit de changer le `k`, pour changer le nombre de décimales, il suffit de changer le `n` et enfin, pour changer le nombre de tests effectués, il vous suffit de changer le `l`. Les 3 variables se trouvent dans le début de la section `main`.

## 3 Algorithme

Dans cette section, vous allez expliquer les différents algorithmes qui vous paraissent importants pour votre projet. (Pour l'explication : son principe, les grandes lignes de comment il s'exécute, sa complexité, ...)

### 3.1 Partie test

Commençons par parler de la fonction `get_decimal_pi`. On initialise une liste `liste_totale`. On ouvre le fichier `pi_decimal.txt` puis on parcourt toutes les lignes et pour chaque élément de la ligne, on convertit l'élément en int et on le rajoute dans `liste_totale` si ce n'est pas un retour à la ligne (si c'est le cas on passe à la ligne suivante). Finalement, on retourne `liste_finale` qui est donc une liste qui contient toutes les décimales de pi.

Abordons maintenant la fonction `occ_number`, elle a `list_value` comme unique paramètre qui est une liste qui contient des valeurs. On commence par initialiser un dictionnaire `dict_occ`, on va ensuite parcourir les valeurs de `list_value`, si la valeur n'est pas dans le dictionnaire alors sa valeur associée dans le dictionnaire est initialisée à 1 sinon elle est incrémentée de 1. Cette action sert en réalité à compter le nombre de fois qu'une valeur apparaît dans `list_value`. On retourne ensuite `dict_occ`.

Parlons de la fonction `proba_dict_chi2` qui prend en argument `r` le nombre de valeur possible et `dict_value` un dictionnaire qui comprend toutes les valeurs possibles ainsi que le nombre de fois qu'elles apparaissent. On commence par initialiser un dictionnaire `dict_proba`. On pose ensuite `proba` comme étant égal à  $1/r$ , vu qu'il y a  $r$  valeurs qui sont telles que la probabilité d'obtenir cette valeur est la même pour toutes les valeurs et vaut  $1/r$ . On parcourt ensuite `dict_value` et on pose que la valeur correspondant à chaque élément dans `dict_proba` est `proba`. On retourne ensuite `dict_proba`.

Traitons maintenant de la fonction `Kr` qui prend comme paramètre `N` le nombre de valeur considérée, `dict_value` qui contient toutes les valeurs possibles ainsi que le nombre de fois qu'elles apparaissent et `dict_proba` qui comprend toutes les valeurs possibles ainsi que la probabilité d'obtenir la valeur. La fonction en elle-même n'est qu'une mise en œuvre de la formule du Kr donnée dans le cours. On retourne la valeur de `Kr` à la fin de la fonction.

Parlons maintenant de la fonction `test_chi2` qui prend les paramètres suivants : `r` le nombre de valeurs possibles, `list_value` une liste qui comprend toutes les valeurs considérées, `dict_value` un dictionnaire qui comprend toutes les valeurs possibles ainsi que le nombre de fois qu'elles apparaissent, `dict_proba` qui comprend toutes les valeurs possibles ainsi que la probabilité d'obtenir cet valeur et `deg` qui est le degré de liberté. On commence par initialiser une liste `list_win` qui nous servira à retourner les résultats des tests avec différentes valeurs d'alpha. On calcule ensuite `Kr`. On crée ensuite une liste `list_alpha` qui comprend les différentes valeurs d'alpha. Pour chaque valeur d'alpha on prend la valeur critique (valeur dans le tableau slide 39) correspondante. On compare ensuite la valeur critique et `Kr`, si `Kr` est plus petit que la valeur critique alors le test est réussi sinon il est raté. On met le résultat de chaque test dans `list_win` et on retourne `list_win`.

On va maintenant parler de la fonction `proba_dict_gap` qui prend en paramètre `p` qui est la probabilité de tomber entre `a` et `b` et `dict_value` un dictionnaire qui comprend toutes les valeurs possibles (ici les longueurs entre deux valeurs qui se situent entre `a` et `b`) ainsi que le nombre de fois qu'elles apparaissent. On commence par initialiser un dictionnaire `dict_proba`. On calcule ensuite, pour toutes les longueurs dans `dict_value`, la probabilité d'obtenir cette longueur suivant la méthode du cours sauf si la longueur vaut 10, il suffit de regarder dans la fonction `test_gap` pour se rendre compte que l'on ne peut pas avoir une valeur plus grande que 10 cependant ce cas correspond à avoir une longueur valant au moins 10 (cela comprend donc aussi les longueurs valant 11, 12, etc) la probabilité dans ce cas-ci vaut donc 1 auquel on a retiré la somme des probabilités d'obtenir une longueur allant de 0 à 9. On met ensuite toutes les longueurs et leur probabilité dans `dict_proba`. On retourne ensuite `dict_proba`.

On va maintenant aborder la fonction `test_gap` qui prend en paramètre les valeurs `a` et `b` qui sont les valeurs utilisées dans le test du gap (données par l'utilisateur), `list_value` la liste des valeurs considérées et `pi` un booléen qui est faux si on fait un test avec les générateurs et vrai si on fait le test avec les décimales de  $\pi$ . On commence par lancer une erreur si les valeurs de `a` et `b` ne conviennent pas à nos critères. Si `pi` est vrai et `b` est plus grand que 0.9 on dit que `b` vaut 0.9 (cette action est expliquée dans la section choix personnels). Ensuite, on initialise une valeur `k` à 0 et on va incrémenter `k` jusqu'à ce que le `k` ème élément de `list_value` soit entre `a` et `b`. On initialise ensuite une liste `list_gap` et un variable `compt` (à 0). On va ensuite parcourir `list_value` et incrémenter `compt` tant que l'on passe par des valeurs qui ne sont pas comprises entre `a` et `b` et lorsque l'on passe par une valeur qui se trouve entre `a` et `b` on ajoute `compt` à `list_gap` sauf si `compt` est plus grand que 10, dans ce cas on rajoute 10 à `list_gap` (explications dans choix personnels), on réinitialise ensuite `compt` à 0. On crée ensuite un dictionnaire qui est le résultat de l'application de `occ_number` sur `list_gap`. On calcule ensuite `proba` qui est la probabilité d'être entre `a` et `b`, `proba` vaut  $b - a$  si `pi` est faux, le calcul de `proba` si `pi` est vrai est expliqué dans la partie choix personnels. Puis, on crée un autre dictionnaire qui est le résultat de `proba_dict_gap` avec `proba` et `dict_value` comme argument et on pose `deg` comme étant la longueur de `dict_value` - 1. On lance ensuite un test de  $\chi^2$ .

Parlons maintenant de la fonction `stirling_number` qui prend en paramètre `dict_stir`, un dictionnaire qui contient les nombres de stirling déjà calculé et les valeurs `k` et `r` qui sont nécessaires pour calculer le nombre de stirling que l'on veut. Cette fonction n'est qu'une application de la formule donnée dans le cours, elle retourne le nombre de stirling déterminé avec `k` et `r` et le stocke dans `dict_stir`.

Abordons désormais la fonction `proba_dict_poker` qui prend en paramètre les valeurs `k` et `d` qui sont les valeurs utilisées dans le test du poker. On commence par initialiser deux dictionnaires `dict_proba` et `dict_stir`. On calcule ensuite, pour tous les entiers `i` entre 1 et `d`, la probabilité d'obtenir une valeur dans `i` intervalles suivant la méthode du cours et on met `i` et la probabilité d'avoir des valeurs dans `i` intervalles dans `dict_proba`. On retourne ensuite `dict_proba`.

Pour finir cette première partie, parlons de la fonction `test_poker` qui prend en paramètre `list_value` une liste qui comprend toutes les valeurs considérées, `poker` un booléen qui est vrai si on fait un test avec les générateurs et faux si on fait le test avec les décimales de pi et les valeurs `k` et `d` qui sont les valeurs utilisées dans le test du poker (`d` est le nombre d'intervalles et `k` le nombre de valeurs à avoir dans un même intervalle pour avoir un poker c'est-à-dire le nombre de valeur que l'on va considérer à la fois). On commence par effectuer une opération sur les éléments de `list_value` si `poker` est vrai (cette opération est expliquée dans la partie choix personnels). On va ensuite créer `proba_dict` qui est le résultat de l'appel de `proba_dict_poker` sur `k` et `d`. On initialise ensuite deux listes `list_poker` et `list_test_poker`. On parcourt ensuite `list_value`, on ajoute les éléments de `list_value` à `list_test_poker` jusqu'à ce que la longueur de cette dernière vaille `k`. Une fois ce stade atteint, on compte ensuite le nombre de valeurs différentes dans `list_test_poker` et on ajoute ensuite ce nombre à `list_poker`, on réinitialise ensuite `list_test_poker`. On pose ensuite `dict_value` comme le résultat de l'appel de la fonction `occ_number` sur `list_poker`. On effectue ensuite un test de chi2.

## 3.2 Partie générateur

Commençons avec la fonction `randfloat`, qui prend en paramètre `decimal_number` qui est le nombre de décimal de la valeur que l'on va générer. On commence par initialiser un str que l'on appelle `floating`. On va ensuite générer un nombre `time` entre 0 et 999 999, on effectue ensuite une série de calcul pour au final obtenir `index` qui vaut un nombre entre 0 et 999 999, on considère la décimale de pi en position `index` et on concatène cette décimale à `floating`, on effectue cette opération jusqu'à avoir obtenu `decimal_number` nombres. On définit ensuite `our_float` comme étant la concaténation de '0.' et `floating` converti en float (équivalent à une division par 10 exposant `decimal_number`). On retourne ensuite `our_float`.

Intéressons-nous à la fonction `generator_random` qui prend comme paramètre `decimal_number` qui est le nombre de décimal de la valeur que l'on va générer. On commence par générer un nombre grâce au générateur de python et que l'on va appeler `number`. La deuxième instruction consiste à faire en sorte que `number` soit entre 0 et 1. On retourne ensuite `number`.

## 4 Choix personnel

Pour la fonction `test_gap`, expliquons le fait que si `pi` est vrai et si `b` est plus grand que 0.9, on pose `b` comme étant égal à 0.9. Ceci vient du fait que lorsque l'on effectue le test avec les décimales de `pi` (ce qui est le cas car le booléen `pi` est vrai dans ce cas-ci), on effectue en réalité le test avec les décimales de `pi` divisées par 10 (afin qu'elles se trouvent entre 0 et 1), les différentes valeurs possibles sont donc de la forme  $0.k$  où  $k$  est un entier entre 0 et 9. Les valeurs étudiées sont donc en réalité entre 0 et 0.9, il n'est donc pas possible d'avoir une valeur plus grande que 0.9, ceci explique pourquoi on limite `b` à la valeur 0.9 dans le cas présent. Expliquons maintenant le fait que l'on considère compt comme valant 10 s'il est supérieur à 10. Cela vient du fait que passer une certaine valeur, la probabilité d'obtenir une longueur (et donc compt) plus grande que cette valeur devient très proche de 0 ce qui peut engendrer des erreurs de calculs, c'est pour cela que l'on a décidé de regrouper les cas où la longueur est supérieure à 10 avec le cas où la longueur vaut 10. Le choix de la valeur 10 est purement arbitraire, nous avons constaté que cette valeur était suffisamment grande pour que l'on n'inclut pas les longueurs ayant une probabilité relativement éloignée de 0 et suffisamment petite pour inclure les cas où la probabilité d'obtenir la longueur soit proche de 0. Parlons maintenant du calcul de `proba` si `pi` est vrai. Rappelons-nous d'abord que cela signifie qu'on travaille avec des valeurs entre 0 et 0.9 et qu'il n'y a en réalité que 10 valeurs possibles. Remarquons que si `a` et `b` ont plus d'une décimale, chercher des valeurs entre `a` et `b` revient à chercher les valeurs entre le plus petit nombre ayant au maximum une décimale plus grand que `a` et le plus grand nombre ayant au maximum une décimale plus petit que `b` (ce qui est également évidemment la cas si `a` et `b` n'ont qu'une seule décimale). Considérons désormais `a` et `b` comme étant des nombres ayant au plus une décimale (si ce n'était pas le cas dès le départ il suffit de prendre les nombres ayant au maximum une décimale comme décrit précédemment), dans ce cas il y a  $10*b - 10*a - 1$  nombres strictement entre `a` et `b` (par exemple pour `a` valant 0.2 et `b` valant 0.5, il y a deux valeurs qui sont strictement entre `a` et `b` sur les 10 possibles qui sont 0.3 et 0.4), de plus les valeurs de `a` et `b` sont évidemment entre `a` et `b`, il y a donc  $10*b - 10*a + 1$  nombres entre `a` et `b`. Il suffit de diviser cette valeur par 10 (le nombre de valeurs possibles) pour obtenir la probabilité d'être entre `a` et `b`. Ceci conclut l'explication du calcul de `proba` dans le cas présent ainsi que les choix personnels relatifs à `test_gap`.

Pour la fonction `test_poker`, expliquons l'opération effectuée si `poker` est vrai. On est donc dans le cas où on fait un test avec un générateur. Il y a donc potentiellement un grand nombre de valeur possible (10 exposant le nombre de décimale) ce qui fait que le test peut mal fonctionner (cela peut revenir à lancer un nombre relativement faible de dés ayant un nombre relativement élevé de faces, il serait donc extrêmement improbable d'obtenir un poker). Pour limiter ce problème on va en fait faire en sorte que les nombres dans la liste passée en argument puissent prendre seulement 10 valeurs. Pour ce faire, comme on sait que les valeurs de cette liste sont entre 0 et 1, on va effectuer une opération qui va faire en sorte qu'une valeur se trouvant dans  $[0 ; 0.1[$  soit considérée comme valant 0, une valeur dans  $[0.1 ; 0.2[$  comme 0.1, etc. On a donc qu'il n'y a plus que 10 valeurs possibles dans la liste qui sont de la forme  $0.k$  avec  $k$  un entier entre 0 et 9. Ceci permet d'éviter le problème décrit plus haut.

## 5 Problèmes survenus

Pour les problèmes que nous avons rencontrés, nous avons eu pas mal de soucis, pour tous les tests, lors du calcul du Kr. En effet, notre premier gros problème venait surtout de notre dictionnaire concernant les probabilités. En réalité, lorsque nous avons commencé à réfléchir et à coder notre projet, nous n'avions pas réfléchi aux nombres de paquets créés. Par exemple, lors du test de chi2, nous obtenions une longueur de 1000 pour notre dictionnaire, ce qui donne une plus grande sensibilité à une quelconque variation dans les nombres. Ceci explique donc pourquoi dans le test\_chi2.txt, il y a autant de tests échoués.

Le deuxième gros problème qu'on avait, qui est lui aussi lié au Kr, concerne le dictionnaire d'occurrences pour chacun des tests. Nous avons eu quelques difficultés pour cerner le problème mais au bout d'un certain temps, nous avons compris que nous prenions également trop large. C'est-à-dire qu'encore une fois, au vu du nombre de paquets, la moindre variation fait que notre Kr peut exploser. Ceci ne se voyait pas avec les décimales de pi car on sait que les valeurs qui se trouveront dans le dictionnaire sont 0, 1, ..., 9. Mais avec nos propres nombres, on aura une plus grande longueur ce qui explique le problème. Pour régler ce fameux problème, nous avons regrouper des cas en intervalle. Par exemple, les x dans  $[0, 0.1]$  sont considérés dans un intervalle et ainsi de suite pour tous nos nombres.



## 6 Conclusion