AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE

**WYDZIAŁ ELEKTROTECHNIKI, AUTOMATYKI,
INFORMATYKI I INŻYNIERII BIOMEDYCZNEJ**

KATEDRA AUTOMATYKI

Modelowanie układów fizycznych i biologicznych

Generator liczb losowych
Random number generator

Autor: *Żaneta Błaszczuk, Rafał Kozik, Filip Kubicz, Jakub Nowak, Jakub Porębski*
Kierunek studiów: *Automatyka i Robotyka*
Opiekun pracy: *dr inż. Ireneusz Wochlik*

Kraków, 2014

1. Wstęp

1.1. Cel zastosowania generatorów liczb pseudo losowych

Liczby pseudo losowe przedewszystkim wykorzystuje się w 3 dziedzinach:

1. Olbiczeniach numerycznych – wykorzystywane w metodach obliczeniowych, które nie wymagaja dużej ilości liczb o danym rozkładzie.

2. Kryptografia – wykorzystywane do generowania kluczy prywatnych

3. Złudzenie losowości w grach – wykorzystując generatory gracz ma poczucie przewidywalności i nie powtarzalności.

1.2. Liczby pseudo losowe

Liczbami pseudo losowymi nazywamy liczby wykazujące cechy liczb prawdziwie losowych uzyskanych poprzez działanie algorytmu. Zaletą korzystania z takich liczb jest możliwość szybkiego pozyskiwania rezultatów, ograniczona mocą obliczeniową komputera.

1.3. Generatory liczb pseudo losowych

Liczby pozyskiwane są z odpowiednich algorytmów, obliczających kolejną liczbę na podstawie poprzedniego wyniku. W związku z tym konieczne jest podanie pierwszej liczby. W praktyce generatory wykorzystują jako pierwszą liczbę aktualny czas.

2. Testowanie generatorów

2.1. Cel testowania generatorów

Generatory testowane są przedewszystkim by odrzucić te z nich, które dają wyniki nie losowe. Najważniejszym założeniem jest, by nie dopuścić do przepuszczenia złego generatora, nawet kosztem pomyłkowego odrzucenia działającego. W dzisiejszych czasach mamy do dyspozycji bardzo wiele różnych generatorów. Wybierając generator źle działający możemy mieć doczynienia z bardzo dotkliwymi stutkami dla użytkownika. Dlatego też zostały sformuowane „podstawowe cechy dobrego generatora”:

1. Jednorodność – prawdopodobieństwo wystopienia 1 lub 0 wynosi 0,5 w każdym punkcie generowaniego ciągu bitów.

2. Skalowalność - każdy podciąg ciągu, który zakończył się pozywytnym testem, również powinien zakończyć się tym samym pozytywnym testem.

3. Zgodność – zachowanie generatora powinno dawać podobne rezultaty niezależnie od początkowej wartości.

2.2. Analiza rezultatów

Testy, na których się oparłem pochądzą z pakietu DieHard, oraz z jego następcy DieHarder, uznawanego za jednego z najlepszych pakietów. Rozpowszechniony jest na licencji GPL, co pozwala na zgłębienie kodu oraz modyfikacji, jeśli zajdzie taka potrzeba.Atutem DieHard jest też przejżysty i powtarzalny sposób prezentacji testów. DieHard wynik przedstawia nam w postaci p-wartość, która informuje nas o odchyleniu rozkładu od wartości oczekiwanej. Dobre generatory w testach zbliżają się ze swoją p-wartość do 1. Natomiast wartością graniczną, przy której generator przestaje być losowy jest p-wartość = 0,05. Ten sam test powtarza się zazwyczaj dla danego generatora n razy (zazwyczaj n = 100), w celu uniknięcia zdarzenia, że generator raz przeszedł dany test. Następnie otrzymane p-wartości przepuszcza się przez test Kolmogorova-Smirnova, by sprawdzić czy ich wrtości mają rozkład równomierny.

3. Przykładowe testy

3.1. Wybrane generatory do testów

KISS – (Keep Is Simple Stupid)

Generator złożony z trzech prostych generatorów. Ideą jego jest bycie szybkim i prostym. KISS składa się z:

$$x(n) = a \cdot x(n-1) + 1 \; mod \; 2^{32} \tag{1}$$

$$y(n) = y(n-1)(I + L^{13})(I + R^{17})(I + L^{5}) \tag{2}$$

$$z(n) = 2 \cdot z(n-1) + z(n-2) + carry \; mod \; 2^{32} \tag{3}$$

Generator ten nadaje się do programowania w asemblerze, gdzie trwa około 200 nanosekund przy procesorze Pentium 120.

Generator System Microsoft Fortran

Generator oparty na 32 bitach opisany wzorem:

$$X(n) = 48271 \cdot x(n-1) \; mod \; 2^{31} - 1, \tag{4}$$

zbliżony do Lehmer, charakteryzuje się jednak tym, że zaproponowano w nim lepszy mnożnik.

Odwrócony generator

Opisany przez Einchenauer-Herrmann. Obliczenia zajmują dużo więcej czasu. Sprawdza się gorzej, niż klasyczny RNG mod 2^{32}

3.2. Wybrane testy

Test urodzin

Polega on na „paradoksie urodzin”, czyli prawdopodobieństwie, że w grópie osób, znajdą się osby które mają urodziny tego samego dnia. Testowana grupa ma 512 osób, a dzień określa 24 bitowa liczba. Rozkład powinien być podobny do rozkładu Poissona.

Minimum Distance test

Wybiera się 8000 losowych punktów w kwadracie o boku 10000. Oblicza się d (minimalna odległość pomiędzy $\frac{n^2-n}{2}$ parami punktów). Rozkład powinien przedstawiać rozkład równomierny.

Sums test

Polega na przekształceniu liczby losowych całkowitych na liczby zmiennoprzecinkowe. Następnie wylicza się sumy pokrywających się podciągów składających się ze 100 elementów. Otrzymany ciąg sum powinienn mieć rozkład normalny.

4. Testowanie

4.1. Test urodzin

generator	Finalna p-wartość	Wynik
KISS	0.934361	PASSED
System Microsoft Fortran	0.995980	PASSED
Odwrócony generator	0.804086	PASSED

Wszystkie generatory zdały test.

4.2. Minimum Distance test

generator	Finalna p-wartość	Wynik
KISS	0.309341	PASSED
System Microsoft Fortran	0.772850	PASSED
Odwrócony generator	0.046785	FAILED

Odwrócony generator nie zdał testu. Z testem dobrze poradził sobie natomiast SMF.

4.3. Sums test

generator	Finalna p-wartość	Wynik
KISS	0.593360	PASSED
System Microsoft Fortran	0.808943	PASSED
Odwrócony generator	0.315619	PASSED

Wszystkie generatory zdały test, chodź najlepiej poradził sobie SMF.

4.4. Podsumowanie

Z wybranych generatorów najlepiej sprawuje się generator System Microsoft Fortran, który, zakończył każdy test pozytywnie i był w tych testach najbardziej zbliżony do 1.