

**Technická Univerzita v Kosiciach
Fakulta elektrotechniky a informatiky**

Meranie a interakcia kvantových obvodov

Diplomová práca

2020

Marián Sabat

**Technická Univerzita v Kosiciach
Fakulta elektrotechniky a informatiky**

Meranie a interakcia kvantových obvodov

Diplomová práca

Študijný program: Informatika

Študijný odbor: 9.2.1 Informatika

Školiace pracovisko: Katedra počítačov a informatiky (KPI)

Školiteľ: prof. Ing. Ján Kollár, CSc.

Konzultant:

Košice 2020

Marián Sabat

Názov práce: Meranie a interakcia kvantových obvodov

Pracovisko: Katedra počítačov a informatiky, Technická Univerzita v Ko-
siciach

Autor: Marián Sabat

Školiteľ: prof. Ing. Ján Kollár, CSc.

Konzultant:

Dátum: 1. 1. 2020

Kľúčové slová: Kvantové počítanie a iné kľúčové slova

Abstrakt: ABSTRAKT

Thesis title: Measurement and interaction of quantum circuits

Department: Department of Computers and Informatics, Technical University of Kosice

Author: Marián Sabat

Supervisor: prof. Ing. Ján Kollár, CSc.

Tutor:

Date: 1. 1. 2020

Keywords: Quantum computers and other key words

Abstract: ABSTRAKT

Tu vložte zadávací list pomocí příkazu
`\thesispec{cesta/k/suboru/so/zadavacim.listom}`
v preambule dokumentu.

Čestné vyhlásenie

Vyhlasujem, ze vsetko som pisal sam ...

Košice, 1.1.2020

.....

Vlastnoručný podpis

Podakovanie

Obsah

Úvod	1
1 Ciele prace (Formulacia ulohy)	3
2 Matematické základy kvantových systémov	4
2.1 Matice	4
2.1.1 Násobenie matice skalárom	4
2.1.2 Násobenie matíc	5
2.1.3 Transpozícia matice	5
2.1.4 Tenzorový súčin matíc	5
2.2 Komplexné čísla	5
2.2.1 Operácie na množine komplexných čísel	6
2.2.2 Základné charakteristiky komplexných čísel	7
2.3 Vektory	7
2.4 Pojmi a definície	8
3 Teoretické základy kvantových systémov	10
3.1 Základné definície	10
3.2 Systém s jedným kvantovým bitom	12
3.3 Systém s viacerými kvantovými bitmi	12
3.4 Princíp merania	13
4 Kvantovy system	14
4.1 IBM Quantum Experience	14
4.1.1 Stavy a ich zápis	16
4.1.2 Operácie kvantových hradiel	16

5	Pravdepodobnostná analýza kvantových obvodov	19
5.1	Analýza nepreviazaných stavov	19
5.2	Analýza previazaných stavov	21
6	Meranie kvantových obvodov	23
6.1	Princíp merania kvantových obvodov	23
6.2	Fiktívne meranie	23
6.2.1	Experiment 1	23
6.2.2	Experiment 2	28
6.2.3	Experiment 3	33
7	Pravdepodobnostný model kvantového výpočtu - návrh a realizácia	34
7.1	Definícia vstupu	34
7.2	Pravdepodobnostný model	35
8	Kvantová teleportácia	38
9	Celkové vyhodnotenie	39
10	Záver	40
	Literatúra	41

Zoznam obrázkov

2.1	Zobrazenie komplexného čísla z : x - reálna os, y - imaginárna os . . .	6
4.1	Nástroj na tvorbu kvantových obvodov v IBM Quantum Experience.	15
4.2	Výsledky experimentu z IBM Quantum Experience.	16
5.1	Jednoduchý kvantový obvod (namodelovaný v IBM Quantum Experience)	19
6.1	Obvod experimentu 1 s označenými časovými úsekmi meraní. . . .	24
6.2	Výsledky experimentu 1 z Quantum Experience so zvýraznenými údajmi.	28
6.3	Obvod experimentu 2 s označenými časovými úsekmi meraní. . . .	29
6.4	Výsledky experimentu 2 z Quantum Experience so zvýraznenými údajmi.	33
7.1	Konceptuálny návrh programu	34
7.2	Kvantový obvod s previazanými kvantovými bitmi.	35
7.3	Strom stavov (StateTree) po vykonaní kvantového obvodu.	36

Zoznam tabuliek

4.1	Tabuľka stavov kvantových bitov a výsledky aplikácií hradiel na tieto stavy.	17
6.1	Tabuľka stavov kvantových bitov a pravdepodobností nastatia týchto stavov v čase t_4 experimentu 1.	26
6.2	Výstup pravdepodobnostného modelu pre experiment 1 . Ohraničené riadky vymedzujú výsledky v jednotlivých časoch merania. Každá bunka obsahuje pravdepodobnosť dosiahnutia stavu a daný stav systému.	27
6.3	Vyjadrenie meraní pravdepodobnosti v čase t_1 a t_2 experimentu 2. .	30
6.4	Vyjadrenie meraní pravdepodobnosti v čase t_3 a t_4 experimentu 2, kde $P_1^{t3} = \frac{(\alpha_0 - \beta_0)^2(\alpha_1 - \beta_1)^2}{4}$ a $P_2^{t3} = 1 - \frac{(\alpha_0 - \beta_0)^2(\alpha_1 - \beta_1)^2}{4}$	31
6.5	Výsledky merania experimentu 2 pomocou pravdepodobnostného modelu. Ohraničené riadky vymedzujú výsledky v jednotlivých časoch merania. Každá bunka obsahuje pravdepodobnosť dosiahnutia stavu a daný stav systému.	32

Úvod

Často sa hovorí o konci platnosti Moorovho zákona. Je možné, že v blízkej budúcnosti svet bude nútený zmentiť klasické počítače od základu. Jedným často spomínaným vývojovým schodom v tejto oblasti je kvantový počítač. Pokusy využiť kvantovú fyziku v odbore počítačovej vedy možno nájsť už v minulosti, no až v horizonte niekoľkých rokov nastal prelom a kvantové počítače vznikajú po celom svete.

No napriek tomu stále chýba množstvo nástrojov, ktoré by sprístupnili vývoj širšej verejnosti. Existujú voľne dostupné simulátory na generovanie kvantových obvodov, ale od plne funkčných programov máme ešte ďaleko. Tento odbor je veľmi náročný a každý pokus zaberá množstvo času. Aj ten najjednoduchší program je nutné zložiť vytvárať pomocou internetových nástrojov, nehovoriac o prístupe k reálnemu stroju.

Touto prácou sa pokúsime vylepšiť súčasnú situáciu. A to vytvorením nástroja, ktorý by zlepšil porozumenie pri vykonávaní programov. I keď nepôjde o dokonale sofistikovaný simulátor kvantového počítača, napriek tomu porozumenie, zrýchlenie a spríjemnenie vývoja programov pre tento druh počítačov môže priniesť nové pokroky v odvetví. Naším cieľom je navrhnuť simulátor tak, aby bolo prirodzene jednoduché zistiť v akom stave sa kvantový systém nachádza.

Bude v našom úmysle, čo najjednoduchšie vysvetliť princípy, ktoré sa skrývajú za fungovaním kvantových počítačov. Naša práca ponúka teoretické minimum nutné na porozumenie praktických experimentov a využíva ho pri priblížení základných kvantových javov, ako napríklad zvjazanie kvantových bitov, ktoré tvoria podstatu kvantových výpočtov ale aj pri zložitejších úkonoch ako kvantová teleportácia.

Čo je najdôležitejšie, pokúsime sa jasne a zrozumiteľne vysvetliť princíp merania zmien stavov kvantových bitov. Poskytneme pohľad do matematického apa-

rátu, ktorý umožňuje simuláciu kvantových programov na klasických strojoch. Priblížime vývoj pravdepodobnostného modelu vytvoreného vo funkcionálnom jazkyu Haskell. A poskytneme komplexný návod na jeho použitie.

1 Ciele prace (Formulacia ulohy)

Prvou z častí, ktoré je nutné splniť je analýza princípov merania pri vykonávaní kvantových programov. Je nutné poskytnúť teoretické informácie o spôsobe fungovania kvantových počítačov a vysvetliť matematické úkony, doplnené o praktické príklady, nutné pri meraní zmeny stavov kvantových bitov.

Hlavným grom práce bude tvoriť návrh a implementácia zjednodušeného kvantového systému. Tento program bude schopný merať stav kvantového systému bez kolabovania bitov. Funkcionalita bude postavená na princípoch získaných z analýzy.

Podstatnou funkcionalitou výsledného programu bude grafické zobrazenie vypočítaných pravdepodobností stavov kvantových bitov a prehľad ako sa dané bity menia počas behu programu.

2 Matematické základy kvantových systémov

Na pochopenie problematiky kvantových počítačov je nutná znalosť aspoň základnej lineárnej algebry. V tejto kapitole je opísaný matematický aparát využívaný ako teoretický základ celej práce.

2.1 Matice

Maticou typu $m \times n$ je nazývaná sústava prvkov zapísaných do schémy s m riadkami a n stĺpcami, kde $n, m \in \mathbb{N}$ [1]. Teda:

$$A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & \dots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \dots & a_{2n} \\ \dots & & & \\ a_{m1} & a_{m2} & \dots & a_{mn} \end{bmatrix}$$

2.1.1 Násobenie matice skalárom

Toto násobenie je vykonané násobením každého prvku matice danou skalárnou hodnotou [1]. Majme maticu A typu 2×2 a skalárnu hodnotu k , potom platí

$$kA = k \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} ka_{11} & ka_{12} \\ ka_{21} & ka_{22} \end{bmatrix}$$

Operácia násobenia matice skalárnou hodnotou je komutatívna, čiže na poradí operandov nezáleží. Nech B je matica a α, β sú skalárne hodnoty, potom

$$(\alpha + \beta)B = \alpha B + \beta B,$$

$$(\alpha\beta)B = \alpha(\beta B)$$

2.1.2 Násobenie matíc

Nech je daná matica A typu $m \times n$ a matica B typu $n \times p$, potom výsledná matica $C = AB$ je typu $m \times p$ a pre jej prvky platí

$$c_{ij} = \sum_{k=1}^n A_{ik} B_{kj} = A_{i1} B_{1j} + \dots + A_{in} B_{nj},$$

kde $i = 1, \dots, m$, a $j = 1, \dots, p$ [1]. Pre túto operáciu neplatí komutatívnosť.

2.1.3 Transpozícia matice

Ak A je matica typu $m \times n$, potom jej transponovaná matica A^T je typu $n \times m$ a platí [1]

$$(A^T)_{ij} = A_{ji}$$

2.1.4 Tenzorový súčin matíc

Nech A je matica typu $m \times n$ a B je typu $r \times s$. Tenzorový súčin alebo Kroneckerov súčin, označený ako $A \otimes B$ je definovaný ako [2]

$$A \otimes B = \begin{bmatrix} a_{11}B & a_{12}B & \dots & a_{1n}B \\ a_{21}B & a_{22}B & \dots & a_{2n}B \\ \dots & & & \\ a_{m1}B & a_{m2}B & \dots & a_{mn}B \end{bmatrix}$$

Nakoľko je $a_{ij}B$ submatica typu $r \times s$, je zjavné, že výsledná matica je typu $mr \times ns$.

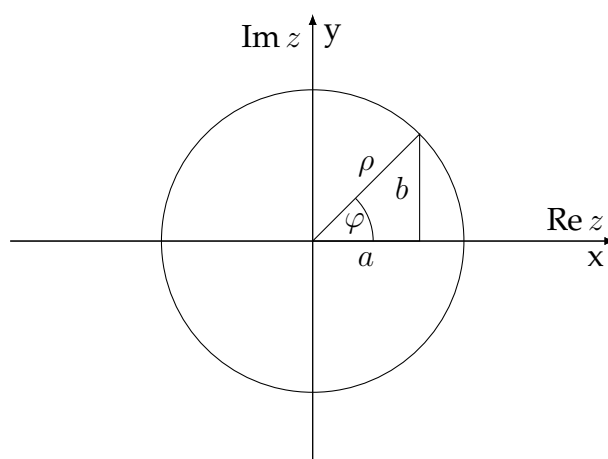
2.2 Komplexné čísla

Množinou komplexných čísel \mathbb{C} je nazývaná množina \mathbb{R}^2 spolu s operáciami sčítania a násobenia. Ľubovoľný prvok $z = (a, b) \in \mathbb{C}$ je nazývaný komplexné číslo [3]. Komplexné čísla možno reprezentovať nie len ako usporiadanú dvojicu, ale aj pomocou:

1. Algebraickej formy

$$z = a + bi$$

, kde $a, b \in \mathbb{R}$ a $i^2 = -1$,



Obr. 2.1: Zobrazenie komplexného čísla z : x - reálna os, y - imaginárna os

2. Polárnych súradníc ρ a φ ,

kde $\rho, \varphi \in \mathbb{R}$ a $\rho > 0$. V geometrickej reprezentácii (Obr. 2.1) je ρ veľkosť vektora \vec{Oz} , kde O je počiatok súradnicovej sústavy, a φ je uhol medzi osou x a daným vektorom.

Je zrejmé, že pre vyjadrenie pomocou polárnych súradníc platí $a = \rho \cos \varphi$ a $b = \rho \sin \varphi$ [3]. Potom je možné zapísať

$$z = \rho e^{i\varphi}$$

,kde $z \in \mathbb{C}$, $\rho, \varphi \in \mathbb{R}$ a $\rho > 0$. $e^{i\varphi}$ je komplexná jednotka, inak povedané jej absolútna hodnota je rovná 1.

$$|e^{i\varphi}| = 1$$

A z Eulerovho vzťahu platí

$$e^{i\varphi} = \cos \varphi + i \sin \varphi$$

2.2.1 Operácie na množine komplexných čísel

Súčet komplexných čísel

- $(a + bi) + (c + di) = (a + c) + (b + d)i$
- $\rho_1 e^{i\varphi_1} + \rho_2 e^{i\varphi_2} = \rho_1 (\cos \varphi_1 + i \sin \varphi_1) + \rho_2 (\cos \varphi_2 + i \sin \varphi_2) = (\rho_1 \cos \varphi_1 + \rho_2 \cos \varphi_2) + i(\rho_1 \sin \varphi_1 + \rho_2 \sin \varphi_2)$

Násobenie komplexných čísel

- $(a + bi)(c + di) = ac + adi + bci - bd = (ac - bd) + (ad + bd)i$
- $\rho_1 e^{i\varphi_1} \cdot \rho_2 e^{i\varphi_2} = \rho_1 \rho_2 e^{i(\varphi_1 + \varphi_2)}$

Operácie rozdielu a podielu sú ľahko odvoditeľné obnorným spôsobom.

2.2.2 Základné charakteristiky komplexných čísel

Nech α je komplexné číslo $\alpha = a + bi, \alpha \in \mathbb{C}$. Potom hovoríme, že a, b sú zložky komplexného čísla α , pričom a je reálna a b je imaginárna zložka. Pri reprezenácii pomocou polárnych súradníc $\alpha = \rho e^{i\varphi}$ je ρ nazývané amplitúda (veľkosť, norma) komplexného čísla a φ je fáza komplexného čísla.

Pre komplexné číslo $\alpha \in \mathbb{C}$ je číslo α^\dagger ($\bar{\alpha}$ alebo α^*) nazývané združeným komplexným číslom (angl. conjugate of complex number) [3], pričom ak $\alpha = a + bi$, potom

$$\alpha^\dagger = a - bi,$$

$$\alpha^\dagger = \rho e^{-i\varphi}.$$

Z geometrickej reprezentácie komplexného čísla na Obr. 2.1 je zrejmé, že $\rho = \sqrt{a^2 + b^2}$. Bolo už spomenuté, že ρ sa nazýva aj norma komplexného čísla. Normu komplexného čísla α možno označiť aj ako $|\alpha|$ a platí

$$|\alpha| = \sqrt{\alpha^\dagger \alpha}.$$

Dôkaz:

$$|\alpha| = \sqrt{\alpha^\dagger \alpha} = \sqrt{\rho e^{-i\varphi} \cdot \rho e^{i\varphi}} = \sqrt{\rho^2} = \rho$$

2.3 Vektory

Vektor rozmeru n je usporiadaný súbor prvkov. Vo všeobecnosti je možné vektor A označiť ako

$$A = \begin{pmatrix} a_1 \\ a_2 \\ \dots \\ a_n \end{pmatrix}$$

No je žiadúce označovať vektory pomocou Diracovho (Bra-ket) zápisu. Čiže vektory $u = \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix}$ a $v = \begin{pmatrix} \gamma \\ \delta \end{pmatrix}$ je lepšie označiť ako

$$|\psi_1\rangle = \begin{pmatrix} \alpha_1 \\ \beta_1 \end{pmatrix}$$

$$|\psi_2\rangle = \begin{pmatrix} \alpha_2 \\ \beta_2 \end{pmatrix}$$

Toto označenie popisuje vektory v Hilbertovom priestore (viac v kapitole 3.1), pričom platí nasledovné:

Ak $|\psi\rangle = \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix}$ je ket-vektor, potom

$$\langle\psi| = \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix}^\dagger = (\alpha^\dagger \beta^\dagger)$$

je bra-vektor, kde $(\alpha, \beta, \alpha^\dagger, \beta^\dagger \in \mathbb{C})$ a $\alpha^\dagger, \beta^\dagger$ sú združené komplexné čísla ku α a β . $\langle\psi|$ je teda združenou transpozíciou (angl. transposed conjugate), a platí

$$\langle\psi^\dagger| = |\psi\rangle$$

$$|\psi^\dagger\rangle = \langle\psi|$$

2.4 Pojmi a definície

Vektor je **normalizovaný**, ak jeho norma (veľkosť) je rovná 1.

$$\left\| \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} \right\| = \sqrt{|\alpha|^2 + |\beta|^2} = 1$$

Vektory ψ_1 a ψ_2 sú navzájom **ortogonálne**, ak ich skalárny súčin je rovný 0. Ortogonálnosť (angl. orthogonality) je v tomto ponímaní teda možné zameniť s kolmosťou.

Dva vektory sú **ortonormálne**, ak sú zároveň ortogonálne a normalizované.

Pre príklad nech $|0\rangle = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$ a $|1\rangle = \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$, $(|0\rangle, |1\rangle \in \mathbb{C}^2)$. Tieto vektory sú ortonormálne, pretože platí

$$1. \langle 0 | 1 \rangle = \langle 0 | \cdot | 1 \rangle = |0^\dagger\rangle \cdot |1\rangle = (10) \cdot \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix} = 0,$$

$$2. \| |0\rangle \|^2 = \langle 0 | 0 \rangle = (10) \cdot \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix} = 1$$

$$\| |1\rangle \|^2 = \langle 1 | 1 \rangle = (01) \cdot \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix} = 1.$$

Pre skalárny súčin dvoch vektorov platí

$$\langle \psi_1 | \psi_2 \rangle = \langle \psi_1 | \cdot | \psi_2 \rangle = (\alpha_1^\dagger \beta_1^\dagger) \cdot \begin{pmatrix} \alpha_2 \\ \beta_2 \end{pmatrix} = \alpha_1^\dagger \alpha_2 + \beta_1^\dagger \beta_2.$$

Normu vektora $|\psi\rangle$ pomocou skalárneho súčinu je možné vypočítať ako

$$\| |\psi\rangle \| = \sqrt{\langle \psi | \psi \rangle},$$

pretože platí $\langle \psi | \psi \rangle = \alpha^\dagger \alpha + \beta^\dagger \beta = |\alpha|^2 + |\beta|^2 = \| |\psi\rangle \|^2$.

Operácia **tenzorového súčinu** dvoch vektorov je definovaná ako

$$|\psi_1\rangle \otimes |\psi_2\rangle = |\psi_1\rangle \cdot \langle \psi_2| = \begin{pmatrix} \alpha_1 \\ \beta_1 \end{pmatrix} \cdot (\alpha_2 \beta_2) = \begin{pmatrix} \alpha_1(\alpha_2 \beta_2) \\ \beta_1(\alpha_2 \beta_2) \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \alpha_1 \alpha_2 & \alpha_1 \beta_2 \\ \beta_1 \alpha_2 & \beta_1 \beta_2 \end{pmatrix}$$

3 Teoretické základy kvantových systémov

V nasledujúcej kapitole sú uvedené poznatky z teórie kvantových výpočtov a kvantových obvodov.

3.1 Základné definície

Hilbertov priestor

Hilbertov priestor (angl. Hilber space) je úplný konečnorozmerný vektorový priestor, v ktorom je definovaná operácia skalárneho súčinu $\langle u | v \rangle$, kde u, v sú N -rozmerné vektory s komplexnými zložkami [4]. Konečnorozmerným vektorovým priestorom nazývame taký priestor, ktorého báza je množina lineárne nezávislých vektorov, a ktorá generuje celý tento priestor. Pre úplný priestor platí, že existuje Cauchyho postupnosť, ktorou je dosiahnuteľný ľubovoľný stav, charakterizovateľný N -rozmerným vektorom $|\psi\rangle \in \mathbb{C}^N$, ktorý je vždy normalizovaný.

Unitárne zobrazenie

Unitárne zobrazenie (angl. Unitary map) je rotáciou, čiže zmenou ortonormálnej bázy.

Kvantový bit

Za kvantový bit je možné považovať objekt, ktorý popisuje stav kvantového systému. Z matematického pohľadu je to vektor v dvojrozmernom Hilbertovom priestore \mathbb{C}^2 . No v reále ide o fotón. Budeme sa zaoberať dvojstavovými kvantovými systémami, kde je fotón nútený skolabovať do jedného z dvoch stavov. A teda vektor, ktorý bude popisovať tento kvantový bit vyjadríme ako

$u = \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix}$, $(\alpha, \beta \in \mathbb{C})$ a $u \in \mathbb{C}^2$ [5]. No vhodnejším sa javí vyjadrenie tohto vektora superpozíciou, teda lineárnou kombináciou základných stavov $|0\rangle, |1\rangle$, ktoré zodpovedajú klasickým bitom 0, 1. Teda

$$u = \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \alpha \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix} + \beta \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix} = \alpha |0\rangle + \beta |1\rangle,$$

kde monožina $\{|0\rangle, |1\rangle\} = \{\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}\}$ je nazývaná základná báza. Väčšinou je využívaná základná báza $\{|0\rangle, |1\rangle\}$, no je možné sa stretnúť aj s bázami $\{|+\rangle, |-\rangle\}$ a $\{|\odot\rangle, |\oslash\rangle\}$. Tieto bázy sú dosiahnuteľné zo základnej bázy unitárnymi transformáciami.

Superpozícia

Superpozíciou (angl. superposition) dvoch vektorov je vyjadrený stav kvantového bitu $|\psi\rangle$, $|\psi\rangle \in \mathbb{C}^2$. Ide o lineárnu kombináciu a teda vo všeobecnosti tieto vektory môžu byť dva ľubovoľné, no lineárne nezávislé vektory u a v . Čiže

$$|\psi\rangle = \alpha u + \beta v.$$

Pre kvantové výpočty, ale má väčší význam využitie ortonormálnych vektorov.

$$|\psi\rangle = \alpha |0\rangle + \beta |1\rangle,$$

$$|\psi\rangle = \alpha |+\rangle + \beta |-\rangle,$$

$$|\psi\rangle = \alpha |\odot\rangle + \beta |\oslash\rangle,$$

kde $\alpha, \beta \in \mathbb{C}$ a platí $|\alpha|^2 + |\beta|^2 = 1$.

Previazanosť kvantových bitov

(Quantum Computation and Quantum Information) Majme stav dvoch qbitov

$$|\psi\rangle = \frac{|00\rangle + |11\rangle}{\sqrt{2}}$$

Pre tento stav neexistuje taká dvojica stavov $|a\rangle$ a $|b\rangle$, že platí $|\psi\rangle = |a\rangle |b\rangle$. Hovoríme, že stav zloženého systému, ktorý nemožno zapísať ako súčin stavov jeho komponentov sa nazýva previazaným (angl. entangled) stavom.

V prípade jednoduchého n -bitového kvantového systému môžeme jeho celkový stav $|\psi\rangle$ vyjadriť tenzorovým súčinom vektorov stavov jednotlivých bitov $|\psi_0\rangle, |\psi_1\rangle, \dots, |\psi_{n-1}\rangle$. Čiže

$$|\psi\rangle = |\psi_0\rangle \otimes |\psi_1\rangle \otimes \dots \otimes |\psi_{n-1}\rangle$$

Toto však neplatí, ak dva alebo viac kvantových bitov je navzájom previazaných. Pretože previazané bity sú charakteristické rovnakými vektormi, a to počas celého výpočtu a aj pri meraní.

3.2 Systém s jedným kvantovým bitom

Majme kvantový systém, ktorý obsahuje jediný kvantový bit. Označme ho ψ a platí

$$|\psi\rangle = \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \alpha \\ 0 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 0 \\ \beta \end{pmatrix} = \alpha \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix} + \beta \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix} = \alpha |0\rangle + \beta |1\rangle,$$

kde $\alpha, \beta \in \mathbb{C}$ a $|\psi\rangle \in \mathbb{C}^2$. Čiže stav kvantového systému $|\psi\rangle$ je superpozíciou stavov $|0\rangle$ a $|1\rangle$.

Používame Bra-ket zápis, ktorý bol vysvetlený v časti Vektory 2.3. Čiže platí to isté ako pre vektory

$$|\psi\rangle = \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix}$$

$$\langle\psi| = (\alpha^\dagger \beta^\dagger)$$

a teda normu tohto kvantového bit možno odvodiť zo

$$\langle\psi|\psi\rangle = (\alpha^\dagger \beta^\dagger) \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \alpha^\dagger \alpha + \beta^\dagger \beta = |\alpha|^2 + |\beta|^2 = ||\psi||^2$$

a samozrejmé platí

$$|\alpha|^2 + |\beta|^2 < 1$$

3.3 Systém s viacerými kvantovými bitmi

Majme kvantový systém, ktorý je zložený z troch nepreviazaných kvantových bitov. Označme ich ψ_1, ψ_2 a ψ_3 . Platí

$$\psi_1 = \alpha_1 |0\rangle + \beta_1 |1\rangle$$

$$\psi_2 = \alpha_2 |0\rangle + \beta_2 |1\rangle$$

$$\psi_3 = \alpha_3 |0\rangle + \beta_3 |1\rangle$$

Stav tohto systému možno odvodiť ako

$$\psi = |\psi_1 \psi_2 \psi_3\rangle = \begin{pmatrix} \alpha_1 \\ \beta_1 \end{pmatrix} \otimes \begin{pmatrix} \alpha_2 \\ \beta_2 \end{pmatrix} \otimes \begin{pmatrix} \alpha_3 \\ \beta_3 \end{pmatrix}$$

, a to sa rovná

$$\begin{pmatrix} \alpha_1\alpha_2\alpha_3 \\ \alpha_1\alpha_2\beta_3 \\ \alpha_1\beta_2\alpha_3 \\ \alpha_1\beta_2\beta_3 \\ \beta_1\alpha_2\alpha_3 \\ \beta_1\alpha_2\beta_3 \\ \beta_1\beta_2\alpha_3 \\ \beta_1\beta_2\beta_3 \end{pmatrix}$$

3.4 Princíp merania

Pre príklad nám poslouží jednoduchý obvod s tromi nepreviazanými kvantovými bitmi ψ_1, ψ_2 a ψ_3 . Každý z týchto bitov môže kolabovať do jedného z dvoch stavov. A to $|0\rangle$ a $|1\rangle$ ($\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$ a $\begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$). Platí

$$|\alpha_1\alpha_2\alpha_3|^2 + |\alpha_1\alpha_2\beta_3|^2 + \dots + |\beta_1\beta_2\beta_3|^2 = 1$$

Povedzme, že bit ψ_1 skolabuje. Pravdepodobnosť s akou skolabuje do stavu $\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$ vypočítame ako $|\alpha_1|^2$. Pravdepodobnosť s akou skolabuje do stavu $\begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$ vypočítame ako $|\beta_1|^2$. Bez ohľadu na to, aký stav tento kvantový bit nadobudne, pre kvantový systém bude platiť

$$|\alpha_2\alpha_3|^2 + |\alpha_2\beta_3|^2 + |\beta_2\alpha_3|^2 + |\beta_2\beta_3|^2 = 1$$

Ak bit ψ_1 kolabuje do $|0\rangle$ tak sa systém bude nachádzať v tomto stave

$$\begin{pmatrix} \alpha_2\alpha_3 & \alpha_2\beta_3 & \beta_2\alpha_3 & \beta_2\beta_3 & 0 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}^T$$

obdobne, ak naobudne druhý stav

$$\begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 & 0 & \alpha_2\alpha_3 & \alpha_2\beta_3 & \beta_2\alpha_3 & \beta_2\beta_3 \end{pmatrix}^T$$

4 Kvantovy system

Stupeň vývoja kvantových počítačov nateraz neumožňuje priamy prístup k fyzickému stroju. Tieto prototypy sú veľmi veľké a prísne strážené v laboratóriách. Našťastie existujú nástroje, ktorými je umožnená práca aj obyčajným ľuďom. Jedným z najpoužívanejších nástrojov je IBM Quantum Experience.

4.1 IBM Quantum Experience

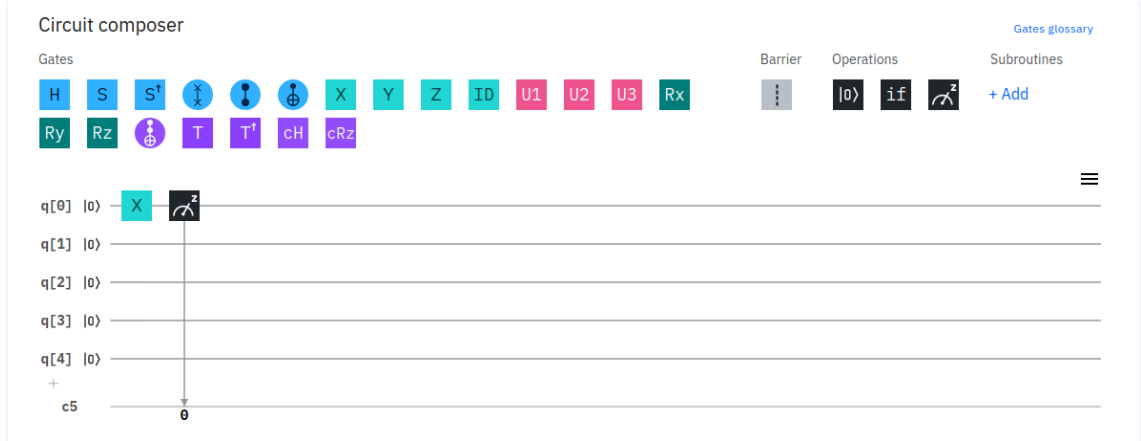
IBM Quantum Experience (ďalej len IBM QX) je webová aplikácia, ktorá slúži na experimentovanie s kvantovým počítačom. Medzi jej funkcionality možno zahrnúť vytváranie a ukladanie kvantových obvodov ako aj ich vykonávanie na kvantovom počítači. Tento počítač je symulovaný virtuálny stroj, no IBM QX umožňuje aj odoslanie experimentu na reálny počítač. Symulátor umožňuje relatívne rýchlu prácu s kvantovým počítačom. Tento prístup odľachčuje skutočný systém od veľkej sieťovej premávky a takisto zlepšuje používateľský zážitok.

Vytáranie nového obvodu je veľmi intuitívne. Na obrázku 4.1 je nástroj na to určený. Prednastavené hradlá je spôsobom ťahaj a pusť (angl. drag and drop) možné presúvať na plán kvantového obvodu. Po uložení je možné spustiť tento program. Na server sa odošle experiment, za predpokladu, že je obvod spúšťaný na simulátore, tak za krátku dobu sú vrátené výsledky.

Obvody je možné navrhovať aj pomocou špeciálneho jazyka OpenQASM, pomocou editora, ktorý IBM QX obsahuje. Pri zobrazovaní výsledkov sa stav systému označuje pomocou klasických bitov. Teda pri navrhovaní programu pomocou OpenQASM, je nutné definovať jednak počet kvantových a súčasne aj počet klasických bitov v systéme.

```
qreg q[5];
```

```
creg c[5];
```



Obr. 4.1: Nástroj na tvorbu kvantových obvodov v IBM Quatum Experience.

Je nutné podotknúť, že kvantový bit ψ_0 je v IBM QX reprezentovaný ako $q[0]$, $psi_1 = q[1]$ a tak ďalej. Pri meraní sa tieto bity zobrazia do príslušných c registrov:

$$q[0] \rightarrow c[0]$$

$$q[1] \rightarrow c[1]$$

...

Po inicializácii potrebných registrov je možné pristúpiť k definovaniu samotného obvodu. Pre dosiahnutie obvodu ako na obrázku 4.1 vyvoláme aplikáciu hradla X na bite $q[0]$ a následne využijeme meranie.

```
x q[5];
measure q[0] -> c[0];
```

Výsledky experimentov sa zobrazujú v stĺpcovom diagrame. Pričom stav systému je zobrazovaný v klasických bitoch opačne ako v kvantových. Teda stav n -bitového systému $\psi = |\psi_0\psi_1\psi_2 \dots \psi_{n-1}\rangle$ je meraný do klasického registra ako

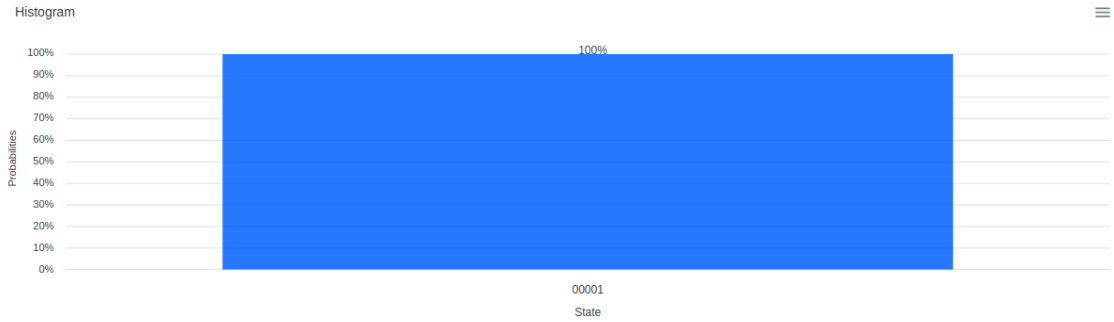
$$c_{n-1} \dots c_2c_1c_0$$

V našom prípade je

$$q[0] = X |0\rangle = \begin{pmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$$

, čo je 1 s pravdepodobnosťou 1. Teda výsledok na obrázku 4.2 zobrazuje, že kvantový systém dosiahne so 100% pravdepodobnosťou stav 00001.

Result



Obr. 4.2: Výsledky experimentu z IBM Quantum Experience.

4.1.1 Stavy a ich zápis

Pri výpočtoch je najviac využívaných týchto šesť stavov kvantových bitov:

$$|0\rangle = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$$

$$|1\rangle = \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$$

$$|+\rangle = \frac{|0\rangle + |1\rangle}{\sqrt{2}}$$

$$|-\rangle = \frac{|0\rangle - |1\rangle}{\sqrt{2}}$$

$$|\odot\rangle = \frac{|0\rangle - i|1\rangle}{\sqrt{2}}$$

$$|\oslash\rangle = \frac{|0\rangle + i|1\rangle}{\sqrt{2}}$$

Zmena stavu kvantového bitu je možná pomocou hradíel. Existuje viacero hradíel, ktoré možno používať v kvantových systémoch. Aplikovaním hradíel na rôznych stavoch dosiahneme rôznu zmenu. Prehľad aplikácií základných hradíel je v tabuľke 4.1.

4.1.2 Operácie kvantových hradíel

Existuje veľké množstvo hradíel. No v našom pravdepodobnostnom modeli budeme využívať osem základných hradíel, ktoré sú najviac využívané. V tejto časti ukážeme ako hradlá $X, Y, Z, H, S, S^\dagger, T$ a T^\dagger menia stav kvantového bitu. Definujme bit $|\psi\rangle = \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix}$, na ktorom aktivujeme dané hradlá.

$$X|\psi\rangle = \begin{pmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \beta \\ \alpha \end{pmatrix} = \beta|0\rangle + \alpha|1\rangle$$

		$ 0\rangle$	$ 1\rangle$	$ +\rangle$	$ -\rangle$	$ \odot\rangle$	$ \oslash\rangle$
		$\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ -1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ -i \end{pmatrix}$
X	$\begin{pmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} -1 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} i \\ 1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} -i \\ 1 \end{pmatrix}$
Y	$\begin{pmatrix} 0 & -i \\ i & 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ i \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -i \\ 0 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} -i \\ i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} i \\ i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} -1 \\ i \end{pmatrix}$
Z	$\begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ -1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ -1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ -i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ i \end{pmatrix}$
H	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ -1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} \frac{1+i}{\sqrt{2}} \\ \frac{1-i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} \frac{1-i}{\sqrt{2}} \\ \frac{1+i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$
S	$\begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & i \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ -i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ -1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$
S^\dagger	$\begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -i \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ -i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ -i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ i \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ -1 \end{pmatrix}$
T	$\begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & \frac{1+i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ \frac{1+i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ \frac{1+i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ \frac{-1-i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ \frac{-1+i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ \frac{1-i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$
T^\dagger	$\begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & \frac{1-i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 0 \\ \frac{1-i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ \frac{1-i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ \frac{-1+i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ \frac{1+i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$	$\frac{1}{\sqrt{2}}\begin{pmatrix} 1 \\ \frac{-1-i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix}$

Tabuľka 4.1: Tabuľka stavov kvantových bitov a výsledky aplikácií hradieľ na tieto stavy.

$$Y|\psi\rangle = \begin{pmatrix} 0 & -i \\ i & 0 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -i\beta \\ i\alpha \end{pmatrix} = -i\beta|0\rangle + i\alpha|1\rangle$$

$$Z|\psi\rangle = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \alpha \\ -\beta \end{pmatrix} = \alpha|0\rangle - \beta|1\rangle$$

$$H|\psi\rangle = \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} \alpha + \beta \\ \alpha - \beta \end{pmatrix} = \frac{\alpha + \beta}{\sqrt{2}}|0\rangle + \frac{\alpha - \beta}{\sqrt{2}}|1\rangle$$

$$S|\psi\rangle = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & i \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \alpha \\ i\beta \end{pmatrix} = \alpha|0\rangle + i\beta|1\rangle$$

$$S^\dagger|\psi\rangle = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -i \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \alpha \\ -i\beta \end{pmatrix} = \alpha|0\rangle - i\beta|1\rangle$$

$$T|\psi\rangle = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & \frac{1+i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \alpha \\ \frac{1+i}{\sqrt{2}}\beta \end{pmatrix} = \alpha|0\rangle + \frac{1+i}{\sqrt{2}}\beta|1\rangle$$

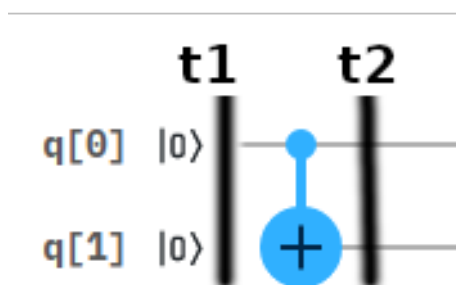
$$T^\dagger|\psi\rangle = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & \frac{1-i}{\sqrt{2}} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \alpha \\ \beta \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \alpha \\ \frac{1-i}{\sqrt{2}}\beta \end{pmatrix} = \alpha|0\rangle + \frac{1-i}{\sqrt{2}}\beta|1\rangle$$

5 Pravdepodobnostná analýza kvantových obvodov

V predošlých kapitolách bola vysvetlená problematika kvantových obvodov. Našou úlohou je merať stavy kvantových bitov v rôznych časových okamihoch. Je možné zostrojiť nekonečné množstvo rôznych kvantových obvodov, a preto v tejto kapitole priblížime spôsob tohto merania. Vo všeobecnosti môžeme rozdeliť kvantové obvody na dva druhy, v ktorých meranie má iný charakter. Sú to obvody s nepreviazanými bitmi a obvody s previazanými kvantovými bitmi. Totižto pri nepreviazaných bitoch, ako už vychádza z názvu, nedochádza k ovplyvňovaniu stavu bitu inými kvantovými bitmi. A naopak ak sú jednotlivé bity previazané, ich stav silno závisí od stavu ostatných bitov.

5.1 Analýza nepreviazaných stavov

Na obrázku 7.2 je vygenerovaný jednoduchý kvantový obvod pomocou nástroja IBM Quantum Experience. V jazyku OpenQASM je možné definovať tento obvod ako:



Obr. 5.1: Jednoduchý kvantový obvod (namodelovaný v IBM Quantum Experience)

```
qreg q[2];
```

```
creg c[2];
```

```
cx q[0],q[1];
```

V tomto obvode sú dva kvantové bity, ktoré prechádzajú hradlom CNOT. Pre zachovanie notácie budeme ďalej označovať tieto bity ako ψ_0 a ψ_1 . Označili sme dva časové úseky t_1 a t_2 . t_1 označuje čas na začiatku programu a t_2 je časový okamih, v ktorom prebehla aktivácia hradla CNOT. Z kvantového obvodu je zrejmé, že v čase t_1 sú oba kvantové bity v stave $|0\rangle$. Tento fakt ale nie je pre nás zaujímavý. Pozrieme sa na meranie pravdepodobnosti dosiahnutia namerania stavov $|00\rangle$, $|01\rangle$, $|10\rangle$ a $|11\rangle$.

Vieme, že platí $|\psi_0\rangle = \begin{pmatrix} \alpha_0 \\ \beta_0 \end{pmatrix}$ a $|\psi_1\rangle = \begin{pmatrix} \alpha_1 \\ \beta_1 \end{pmatrix}$, a teda pre celkový stav ψ platí

$$|\psi\rangle = |\psi_0\rangle \otimes |\psi_1\rangle = \begin{pmatrix} \alpha_0 \\ \beta_0 \end{pmatrix} \otimes \begin{pmatrix} \alpha_1 \\ \beta_1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \alpha_0\alpha_1 \\ \alpha_0\beta_1 \\ \beta_0\alpha_1 \\ \beta_0\beta_1 \end{pmatrix}$$

Z toho vyplíva, že celkový stav $|\psi\rangle$ v čase t_1 nadobúda hodnoty

$|00\rangle$ s pravdepodobnosťou $\|\alpha_0\alpha_1\|^2$

$|01\rangle$ s pravdepodobnosťou $\|\alpha_0\beta_1\|^2$

$|10\rangle$ s pravdepodobnosťou $\|\beta_0\alpha_1\|^2$

$|11\rangle$ s pravdepodobnosťou $\|\beta_0\beta_1\|^2$

Toto tvrdenie platí, pretože platí $|\psi_0\rangle = \alpha_0|0\rangle + \beta_0|1\rangle$, čiže $|\alpha_0|^2 + |\beta_0|^2 = 1$, z čoho vyplíva, že

$|\psi_0\rangle$ nadobúda hodnotu 0 s pravdepodobnosťou $|\alpha_0|^2$ a

$|\psi_0\rangle$ nadobúda hodnotu 1 s pravdepodobnosťou $|\beta_0|^2$.

Obdobne to platí aj pre $|\psi_1\rangle$. K rovnakému záveru sa dopracujeme aj pomocou

$$\begin{aligned} |\psi\rangle &= |\psi_0\rangle \otimes |\psi_1\rangle = (\alpha_0|0\rangle + \beta_0|1\rangle) \otimes (\alpha_1|0\rangle + \beta_1|1\rangle) = \\ &= \alpha_0\alpha_1(|0\rangle \otimes |0\rangle) + \alpha_0\beta_1(|0\rangle \otimes |1\rangle) + \beta_0\alpha_1(|1\rangle \otimes |0\rangle) + \beta_0\beta_1(|1\rangle \otimes |1\rangle) \end{aligned}$$

, čo by sme mohli vyjadriť aj iným zápisom ako $\alpha_{00} |00\rangle + \alpha_{01} |01\rangle + \alpha_{10} |10\rangle + \alpha_{11} |11\rangle$, pričom súčet noriem musí byť rovný 1.

$$|\alpha_{00}|^2 + |\alpha_{01}|^2 + |\alpha_{10}|^2 + |\alpha_{11}|^2 = 1$$

5.2 Analýza previazaných stavov

Pri meraní stavov v čase t_2 , už nemožno dostať výsledný stav ψ priamim využitím tenzorového súčinu. Pri prechode hradom CNOT môžu nastať dve situácie:

1. Kvantový bit ψ_0 , ktorý je kontrolným bitom, je v stave $|1\rangle$ a teda nastane preklopenie bitu ψ_1 , čo je cieľovým bitom, pomocou hradla X ,
2. Kvantový bit ψ_0 nie je v stave $|1\rangle$ a teda bit ψ_1 pokračuje bez zmeny.

Z toho je jasné, že v každom prípade sa stav $|\psi_0\rangle$ nemení no stav $|\psi_1\rangle$ nadobúda hodnotu:

- $|\psi_1\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\alpha_0|^2$,
- $X |\psi_1\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\beta_0|^2$.

A teda s pravdepodobnosťou $|\alpha_0|^2$ systém skončí v stave

$$|\psi\rangle = |\psi_0\rangle \otimes |\psi_1\rangle = (\alpha_0 |0\rangle + \beta_0 |1\rangle) \otimes (\alpha_1 |0\rangle + \beta_1 |1\rangle)$$

a s pravdepodobnosťou $|\beta_0|^2$ dosiahne stav

$$|\psi\rangle = |\psi_0\rangle \otimes X |\psi_1\rangle = (\alpha_0 |0\rangle + \beta_0 |1\rangle) \otimes (\beta_1 |0\rangle + \alpha_1 |1\rangle)$$

Po zarátaní oboch možností dostávame, že celkový stav $|\psi\rangle$ v čase t_2 nadobúda hodnoty

$$|00\rangle \text{ s pravdepodobnosťou } (|\alpha_0\alpha_1|^2 \times |\alpha_0|^2) + (|\alpha_0\beta_1|^2 \times |\beta_0|^2)$$

$$|01\rangle \text{ s pravdepodobnosťou } (|\alpha_0\beta_1|^2 \times |\alpha_0|^2) + (|\alpha_0\alpha_1|^2 \times |\beta_0|^2)$$

$$|10\rangle \text{ s pravdepodobnosťou } (|\beta_0\alpha_1|^2 \times |\alpha_0|^2) + (|\beta_0\beta_1|^2 \times |\beta_0|^2)$$

$$|11\rangle \text{ s pravdepodobnosťou } (|\beta_0\beta_1|^2 \times |\alpha_0|^2) + (|\beta_0\alpha_1|^2 \times |\beta_0|^2)$$

Berme v úvahu to, že v príklade sme využili hradlo $CNOT$. Je samozrejmé, že v obvode môže dôjsť k previazaniu viacerých bitov na rôznych miestach. Takisto je možné vo viacbitovom systéme využiť hradl $CCNOT$ resp. C^nNOT , kde máme viacero kontrolných bitov a cieľový bit sa preklápa za predpokladu, že všetky kontrolné bity majú stav $|1\rangle$. Zisťujeme, že odvodzovanie je netriviálne a tento problém je nutné riešiť pomocou pravdepodobnostného rozhodovacieho stromu (o tom v ďalších kapitolách).

6 Meranie kvantových obvodov

Jediným spôsobom ako zistiť skutočný stav kvantového obvodu je meraním. Merať možno všetky bity súčasne ako aj jednotlivé kvantové bity samostatne.

6.1 Princíp merania kvantových obvodov

Kvantový bit môže existovať v nekonečnom množstve stavov. Meranie si môžeme predstaviť ako prevod stavov kvantových bitov do stavu klasického digitálneho systému [4]. Pre príklad môžeme reprezentovať kvantový stav $\alpha|0\rangle + \beta|1\rangle$ pomocou nulového a excitovaného stavu atómu. Skutočný kvantový počítač by tak mohol merať tieto stavy. Pri meraní by daný atóm skolaboval do jedného zo stavov $|0\rangle$ alebo $|1\rangle$. Pre skolabovanie samozrejme rovnako platí to, že do jednotlivých stavov by sa atóm dostal s pravdepodobnosťami $|\alpha|^2$ respektíve $|\beta|^2$.

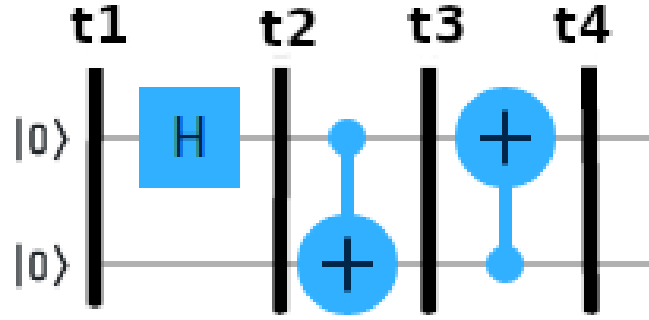
Pri každom fyzikálnom meraní nastáva určitá nepresnosť merania. Takisto pri meraní môže dokonca nastať zničenie obvodu. To vyplíva z toho, že pri skolabovanom kvantovom bite nastáva zmena fyzikálnych vlastností daného bitu.

6.2 Fiktívne meranie

Naším cieľom je navrhnúť pravdepodobnostný model, ktorý by umožnil merať stavy kvantových obvodov aj bez skolabovania jednotlivých kvantových bitov.

6.2.1 Experiment 1

Navrhujeme kvantový obvod s dvoma bitmi. Označme ich $|\psi_0\rangle$ a $|\psi_1\rangle$. V prvom kroku aplikujeme Hadamardovo hradlo na bit $|\psi_0\rangle$. Nasledovať budú dve *CNOT* hradlá, s opačnými kontrolnými a cieľovými bitmi. V IBM QX je tento obvod reprezentovaný ako



Obr. 6.1: Obvod experimentu 1 s označenými časovými úsekmi meraní.

```
qreg q[2];
creg c[2];

h q[0];
cx q[0],q[1];
cx q[1],q[0];
```

Jeho grafické zobrazenie je na obrázku 6.1, aj s označenými časovými úsekmi, v ktorých bude meraný stav systému.

Teoretická analýza

Kvantové bity $|\psi_0\rangle$ a $|\psi_2\rangle$ sú definované ako

$$|\psi_0\rangle = \alpha_0 |0\rangle + \beta_0 |1\rangle$$

$$|\psi_1\rangle = \alpha_1 |0\rangle + \beta_1 |1\rangle$$

, a teda je zrejmé, že v čase t_1 pre celkový stav $|\psi\rangle$ platí

$$|\psi\rangle = |\psi_0\rangle \otimes |\psi_1\rangle = \alpha_0\alpha_1 |00\rangle + \alpha_0\beta_1 |01\rangle + \beta_0\alpha_1 |10\rangle + \beta_0\beta_1 |11\rangle$$

Z čoho jasne vypláva, že systém nadobudne stav

$|00\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\alpha_0\alpha_1|^2$

$|01\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\alpha_0\beta_1|^2$

$|10\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\beta_0\alpha_1|^2$

$|11\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\beta_0\beta_1|^2$

Po prechode Hadamardovim hradlom, v čase t_2 kvantové bity zmenia svoj stav na

$$\begin{aligned} |\psi_0\rangle &= \frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} |0\rangle + \frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}} |1\rangle \\ |\psi_1\rangle &= \alpha_1 |0\rangle + \beta_1 |1\rangle \end{aligned}$$

, a teda pre celkový stav $|\psi\rangle$ bude platiť

$$|\psi\rangle = \frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} \alpha_1 |00\rangle + \frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} \beta_1 |01\rangle + \frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}} \alpha_1 |10\rangle + \frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}} \beta_1 |11\rangle$$

Kvantoý systém kolabuje v čase t_2 do stavu

$|00\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} \alpha_1|^2$

$|01\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} \beta_1|^2$

$|10\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}} \alpha_1|^2$

$|11\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}} \beta_1|^2$

Zmena nastáva v čase t_3 , po prechode $CNOT$ hradlom. Bit $|\psi_1\rangle$ bude preklopený len v prípade, že $|\psi_0\rangle$ kolabuje do stavu $|1\rangle$. A teda nastávajú dve možnosti. S pravdepodobnosťou $|\frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}}|^2$, ktorú označíme ako P_1^{t3} sa stavy kvantových bitov nezmenia

$$\begin{aligned} |\psi_0\rangle &= \frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} |0\rangle + \frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}} |1\rangle \\ |\psi_1\rangle &= \alpha_1 |0\rangle + \beta_1 |1\rangle \end{aligned}$$

Naopak, bit $|\psi_0\rangle$ kolabuje do stavu $|1\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}}|^2$ (označme P_2^{t3}), a teda v tomto prípade nastáva zmena v kvantovom bite $|\psi_1\rangle$

$$|\psi_1\rangle = \beta_1 |0\rangle + \alpha_1 |1\rangle$$

Platí, že systém v čase t_3 môže kolabovať do stavu

$|00\rangle$ s pravdepodobnosťou $(|\frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} \alpha_1|^2 \times P_1^{t3}) + (|\frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} \beta_1|^2 \times P_2^{t3})$

$|01\rangle$ s pravdepodobnosťou $(|\frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} \beta_1|^2 \times P_1^{t3}) + (|\frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} \alpha_1|^2 \times P_2^{t3})$

$|10\rangle$ s pravdepodobnosťou $(|\frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}} \alpha_1|^2 \times P_1^{t3}) + (|\frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}} \beta_1|^2 \times P_2^{t3})$

Pravdepodobnosť	Stavy $ \psi_0\rangle$ a $ \psi_1\rangle$
$P_1^{t_4} = \frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1 ^2$	$ \psi_0\rangle = \frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} 0\rangle + \frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} 1\rangle$ $ \psi_1\rangle = \alpha_1 0\rangle + \beta_1 1\rangle$
$P_2^{t_4} = \frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1 ^2$	$ \psi_0\rangle = \frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} 0\rangle + \frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} 1\rangle$ $ \psi_1\rangle = \alpha_1 0\rangle + \beta_1 1\rangle$
$P_3^{t_4} = \frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1 ^2$	$ \psi_0\rangle = \frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} 0\rangle + \frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} 1\rangle$ $ \psi_1\rangle = \beta_1 0\rangle + \alpha_1 1\rangle$
$P_4^{t_4} = \frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1 ^2$	$ \psi_0\rangle = \frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} 0\rangle + \frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} 1\rangle$ $ \psi_1\rangle = \beta_1 0\rangle + \alpha_1 1\rangle$

Tabuľka 6.1: Tabuľka stavov kvantových bitov a pravdepodobností nastatia týchto stavov v čase t_4 experimentu 1.

$$|11\rangle \text{ s pravdepodobnosťou } (|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1|^2 \times P_1^{t_3}) + (|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1|^2 \times P_2^{t_3})$$

Posledné meranie v tomto experimente je označené ako t_4 . Opäť nastáva aktivácia $CNOT$ hradla a teda podmienená zmena stavov kvantových bitov. V každom prípade bit $|\psi_1\rangle$ ostane nezmenený. No už teraz vychádzame z dvoch možností. Teda môžu nastať celkovo štyri prípady. V tabuľke 6.1 sú všetky možné zmeny stavov $|\psi_0\rangle$ a $|\psi_1\rangle$.

Čiže celkový stav $|\psi\rangle$ nadobudne stav

$|00\rangle$ s pravdepodobnosťou

$$(|\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1|^2 \times P_1^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1|^2 \times P_2^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1|^2 \times P_3^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1|^2 \times P_4^{t_4})$$

$|01\rangle$ s pravdepodobnosťou

$$(|\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1|^2 \times P_1^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1|^2 \times P_2^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1|^2 \times P_3^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1|^2 \times P_4^{t_4})$$

$|10\rangle$ s pravdepodobnosťou

$$(|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1|^2 \times P_1^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1|^2 \times P_2^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1|^2 \times P_3^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1|^2 \times P_4^{t_4})$$

$|11\rangle$ s pravdepodobnosťou

$$(|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1|^2 \times P_1^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}}\beta_1|^2 \times P_2^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1|^2 \times P_3^{t_4}) + (|\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}}\alpha_1|^2 \times P_4^{t_4})$$

				1.0 00					
				0.5000000000000001 00		0.4999999999999999 10			
	0.25 01	0.2499999999999999 11				0.2500000000000001 00		0.25 10	
0.25 01	0.2499999999999999 11		0.0 01	0.0 11		0.2500000000000001 00		0.25 10	

Tabuľka 6.2: Výstup pravdepodobnostného modelu pre experiment 1. Ohraničené riadky vymedzujú výsledky v jednotlivých časoch merania. Každá bunka obsahuje pravdepodobnosť dosiahnutia stavu a daný stav systému.

Výpočet pravdepodobností pomocou pravdepodobnostného modelu

Pre použitie pravdepodobnostného modelu je nutné definovať obvod v jazyku Haskell. Vyjadrieme jednotlivé hradlá a rozdelíme ich po vertikálnych leveloch.

```
let l1 = Level [E, E] True
    l2 = Level [H, E] True
    l3 = Level [Cc, Ct] True
    l4 = Level [Ct, Cc] True
```

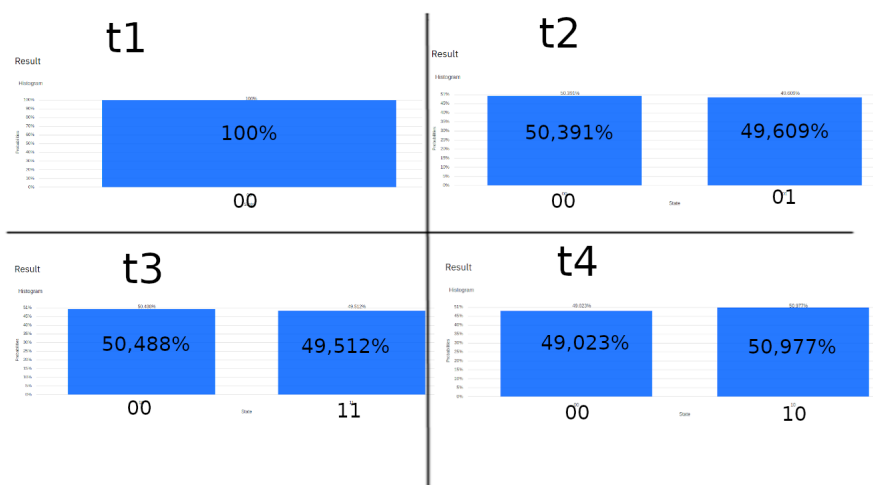
Pre meranie aj v čase t_1 , čiže ešte pred aktiváciou akéhokoľvek hradla, sme vložili jeden prázdny level navyše. Uložme tento obvod do spoločného listu a definujme aj stromové štruktúry pre stavy a výsledky.

```
c = [l1, l2, l3, l4]
st = StateTree 1 [q0, q0] []
rt = RT st []
```

Teraz už len spustíme pravdepodobnostný model a uložíme výsledky.

```
let resultRT = processCircuit c rt
```

Pre vstupy kde na začiatku obvodu je $|\psi_0\rangle = |0\rangle$ a zároveň $|\psi_1\rangle = |0\rangle$ nám model vypočítal výsledky, ktoré sú zaznamenané v tabuľke 6.2. Každý ohraničený



Obr. 6.2: Výsledky experimentu 1 z Quantum Experience so zvýraznenými údajmi.

riadok predstavuje časový úsek. Každá bunka potom obsahuje možný stav systému v daný časový úsek, kde horné číslo je pravdepodobnosť dosiahnutia tohto stavu v rozmedzí 0 až 1 a spodná hodnota určuje daný stav v tvare $\psi_0\psi_1$.

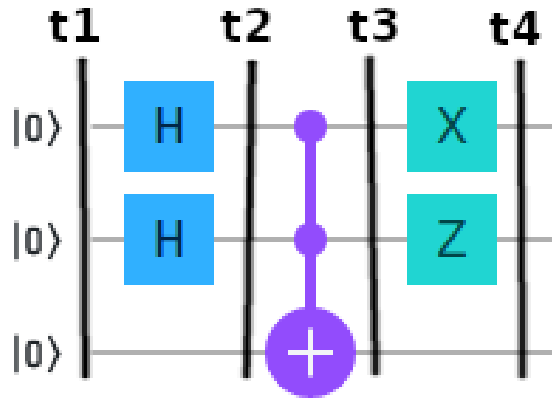
Porovnajme naše výsledky so simulátorom IBM Quantum Experience. V IBM QX bolo nutné vykonať štyri experimenty s rôznym časom merania, nakoľko tento simulátor nepodporuje fiktívne meranie. Dosiahnuté výsledky sú na obrázku 6.2. Pripomeňme, že notácia dosiahnutých stavov v IBM QX je $\psi_1\psi_0$, teda v opačnom poradí ako zápis v našej tabuľke. V prvých dvoch meraniach sú výsledky totožné. Rozdiel nastáva pri prechode hradlom $CNOT$. Pravdepodobnostný model, ktorý využívame, funguje na istom matematickom aparáte. IBM QX je ale simulátor kvantového počítača a teda môže brať do úvahy iné fyzikálne vlastnosti kvantových bitov, ktoré môžu vysvetľovať rozdiel v našich výsledkoch.

6.2.2 Experiment 2

Definujme kvantový obvod tak ako je na obrázku 6.3. Majme tri kvantové bity, ktoré označíme ako ψ_0 , ψ_1 a ψ_2 . Na prvých dvoch bitoch aktivujeme Hadamardové hradlá a potom tieto bity využijeme ako kontrolné bity v Toffliho hradle. Nakoniec aplikujeme hradlo X a Z .

V OpenQASM je tento obvod zostrojený ako

```
qreg q[3];
```



Obr. 6.3: Obvod experimentu 2 s označenými časovými úsekmi meraní.

```
creg c[3];
```

```
h q[0];
```

```
h q[1];
```

```
ccx q[0],q[1],q[2];
```

```
x q[0];
```

```
z q[1];
```

Teoretická analýza

Stále platí, že

$$|\psi_0\rangle = \alpha_0 |0\rangle + \beta_0 |1\rangle$$

$$|\psi_1\rangle = \alpha_1 |0\rangle + \beta_1 |1\rangle$$

$$|\psi_2\rangle = \alpha_2 |0\rangle + \beta_2 |1\rangle$$

Zistiť stav systému v čase t_1 je preto priamočiare

$$|\psi\rangle = |\psi_0\rangle \otimes |\psi_1\rangle \otimes |\psi_2\rangle$$

V čase t_2 nastala aktivácia hradla H a preto sa zmení stav kvantových bitov na

$$|\psi_0\rangle = \frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} |0\rangle + \frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}} |1\rangle$$

$$|\psi_1\rangle = \frac{\alpha_1 + \beta_1}{\sqrt{2}} |0\rangle + \frac{\alpha_1 - \beta_1}{\sqrt{2}} |1\rangle$$

$$|\psi_2\rangle = \alpha_2 |0\rangle + \beta_2 |1\rangle$$

Stav	Pravdepodobnosti	
	t_1	t_2
$ 000\rangle$	$ \alpha_0\alpha_1\alpha_2 ^2$	$ \frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2$
$ 001\rangle$	$ \alpha_0\alpha_1\beta_2 ^2$	$ \frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2$
$ 010\rangle$	$ \alpha_0\beta_1\alpha_2 ^2$	$ \frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2$
$ 011\rangle$	$ \alpha_0\beta_1\beta_2 ^2$	$ \frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2$
$ 100\rangle$	$ \beta_0\alpha_1\alpha_2 ^2$	$ \frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2$
$ 101\rangle$	$ \beta_0\alpha_1\beta_2 ^2$	$ \frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2$
$ 110\rangle$	$ \beta_0\beta_1\alpha_2 ^2$	$ \frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2$
$ 111\rangle$	$ \beta_0\beta_1\beta_2 ^2$	$ \frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2$

Tabuľka 6.3: Vyjadrenie meraní pravdepodobnosti v čase t_1 a t_2 experimentu 2.

Vyjadrenie pravdepodobností dosiahnutia stavov z meraní 1 a 2 sú zaznamenané v tabuľke 6.3

Časový okamih t_3 predstavuje stav po prechode Tuffliho hradlom. Ak obe kontrolné bity $|\psi_0\rangle$ a $|\psi_1\rangle$ skolabujú do stavu $|1\rangle$, tak cieľový bit $|\psi_2\rangle$ bude preklopený hradlom X . Čiže v tomto momente $|\psi_0\rangle$ kolabuje do $|1\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}}|^2$ a podobne $|\psi_1\rangle$ s pravdepodobnosťou $|\frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}}|^2$. Z toho vyplíva, že preklopenie bitu $|\psi_2\rangle$ nastane s pravdepodobnosťou $|\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \times \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}}|^2 = \frac{(\alpha_0-\beta_0)^2(\alpha_1-\beta_1)^2}{4}$

$$|\psi_2\rangle = \beta_2 |0\rangle + \alpha_2 |1\rangle$$

Naopak s pravdepodobnosťou $1 - \frac{(\alpha_0-\beta_0)^2(\alpha_1-\beta_1)^2}{4}$ nenastane žiadna zmena

$$|\psi_2\rangle = \alpha_2 |0\rangle + \beta_2 |1\rangle$$

Toto rozdvojenie možných výsledkov sa nesie aj do merania t_4 , no zmena nastáva len v prvých dvoch kvantových bitoch a tie sú v oboch prípadoch totožné. Nový stav týchto bitov teda je

$$|\psi_0\rangle = \frac{\alpha_0 - \beta_0}{\sqrt{2}} |0\rangle + \frac{\alpha_0 + \beta_0}{\sqrt{2}} |1\rangle$$

$$|\psi_1\rangle = \frac{\alpha_1 + \beta_1}{\sqrt{2}} |0\rangle - \frac{\alpha_1 - \beta_1}{\sqrt{2}} |1\rangle$$

Merania t_3 a t_4 sú zaznamenané v tabuľke 6.4.

Stav	Pravdepodobnosti
	t_3
$ 000\rangle$	$(\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 001\rangle$	$(\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 010\rangle$	$(\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 011\rangle$	$(\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 100\rangle$	$(\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 101\rangle$	$(\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 110\rangle$	$(\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 111\rangle$	$(\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1-\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
	t_4
$ 000\rangle$	$(\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 001\rangle$	$(\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 010\rangle$	$(\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\beta_1-\alpha_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\beta_1-\alpha_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 011\rangle$	$(\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\beta_1-\alpha_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0-\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\beta_1-\alpha_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 100\rangle$	$(\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 101\rangle$	$(\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\alpha_1+\beta_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 110\rangle$	$(\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\beta_1-\alpha_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\beta_1-\alpha_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_2^{t_3})$
$ 111\rangle$	$(\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\beta_1-\alpha_1}{\sqrt{2}} \alpha_2 ^2 \times P_1^{t_3}) + (\frac{\alpha_0+\beta_0}{\sqrt{2}} \frac{\beta_1-\alpha_1}{\sqrt{2}} \beta_2 ^2 \times P_2^{t_3})$

Tabuľka 6.4: Vyjadrenie meraní pravdepodobnosti v čase t_3 a t_4 experimentu 2, kde $P_1^{t_3} = \frac{(\alpha_0-\beta_0)^2(\alpha_1-\beta_1)^2}{4}$ a $P_2^{t_3} = 1 - \frac{(\alpha_0-\beta_0)^2(\alpha_1-\beta_1)^2}{4}$.

				1.0 000			
			0.25 000	0.25 010	0.25 100	0.249 110	
6.25e-2 001	6.249e-2 011	6.249e-2 101	6.249e-2 111	0.1875 000	0.1875 010	0.1875 100	0.18749 110
6.25e-2 001	6.249e-2 011	6.249e-2 101	6.249e-2 111	0.1875 000	0.1875 010	0.1875 100	0.18749 110

Tabuľka 6.5: Výsledky merania experimentu 2 pomocou pravdepodobnostného modelu. Ohraničené riadky vymedzujú výsledky v jednotlivých časoch merania. Každá bunka obsahuje pravdepodobnosť dosiahnutia stavu a daný stav systému.

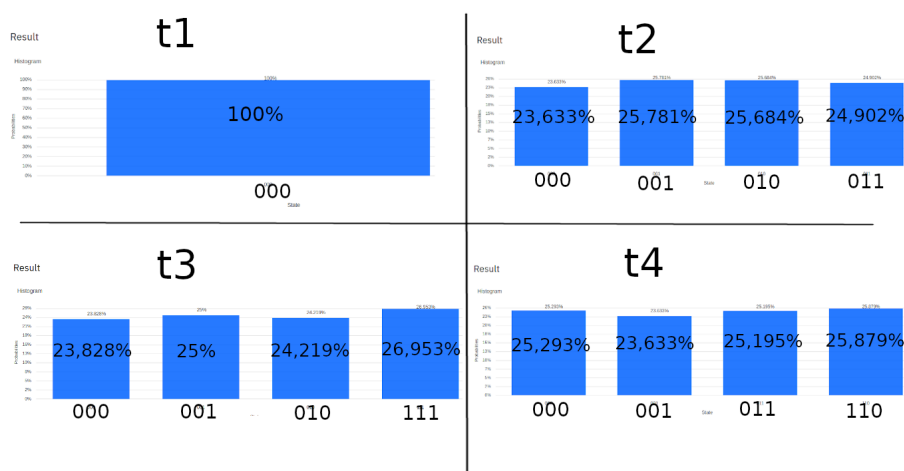
Výpočet pravdepodobností pomocou pravdepodobnostného modelu

Je nutné vyjadriť kvantový obvod v jazyku Haskell. Obvod obsahuje tri vertikálne levely. Pre meranie štyroch časových úsekov, ale definujeme štyri levely a štruktúry na ukaldanie medzivýsledkov

```
let l1 = Level [E, E, E] True
    l2 = Level [H, H, E] True
    l3 = Level [Cc, Cc, Ct] True
    l4 = Level [X, Z, E] True
    c = [l1, l2, l3, l4]
    st = StateTree 1 [q0, q0, q0] []
    rt = RT st []
```

Po spustení modelu sme dosiahli výsledky, ktoré sú zaznamenané v tabuľke 6.5

Nakoľko na vstupe do systému sú kvantové bity v stave $|0\rangle$ je jasné, že meranie v čase t_1 môže dosiahnuť len jediný výsledok a to 000. V čase t_2 sa vďaka Hadamardovému hradu bity $|\psi_0\rangle$ a $|\psi_1\rangle$ dostanú do stavu $|+\rangle$ a teda obe môžu s 50%-tnou šancou kolabovať do $|1\rangle$ alebo $|0\rangle$. Čomu naznačujú aj výsledky. Pri prechode Tuffliho hradlom systém môže zmeniť stav len ak prvé dva bity sú v stave $|1\rangle$, a to



Obr. 6.4: Výsledky experimentu 2 z Quantum Experience so zvýraznenými údajmi.

môže nastať s 25%-tnou pravdepodobnosťou. Teda aj výsledky zohľadňujú to, že je oveľa nižšia šanca že bit $|\psi_2\rangle$ je v preklopenom stave $|1\rangle$. Pri poslednom meraní sa pravdepodobnosti nemenia nakoľko aplikáciou hradla X na stav $|+\rangle$ nenastane žiadna zmena a aplikáciou Z sa stav zmení na $|-\rangle$, čo nemá vplyv na výsledok.

Taktiež sme vykonali štyri merania v IBM QX, ktorých hodnoty sú zaznamenané na obrázku 6.4. Pripomeňme, že stav merania je zobrazovaný v opačnom poradí ako v tabuľke 6.5. Teda kým u nás stav je v tvare $c_0c_1c_2$, IBM QX využíva tvar $c_2c_1c_0$. Ako sme očakávali, prvé dve merania skončili s výsledkom totožným s našim. Meranie v časoch t_3 a t_4 sa líšia. Predpokladom, pre rozdiel môže byť, že IBM QX využíva pri simulácii fyzikálny model nejakej častice, no náš pravdepodobnostný model vychádza z matematickej reprezentácie kvantového bitu.

6.2.3 Experiment 3

7 Pravdepodobnostný model kvantového výpočtu - návrh a realizácia

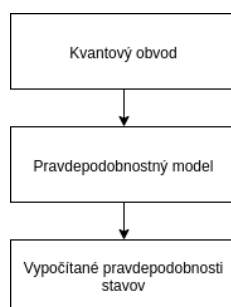
Cieľom je vytvoriť v jazyku Haskell model, ktorý by dokázal merať stavy kvantových bitov aj bez ich kolabovania. Na rozdiel od IBM Quantum Experience tento model môže realizovať unitárne operácie aj paralelne.

Pri pohľade na jednoduchý konceptuálny model (obrázok 7.1) je zrejmé čo cheme dosiahnuť. Na vstupe je očakávaný kvantový obvod. Samotný program prebehne týmto obvodom ako interpreter a zároveň pomerá stavy na daných miestach v obvode. Nakoniec vypíše výstup v zrozumiteľnej podobe.

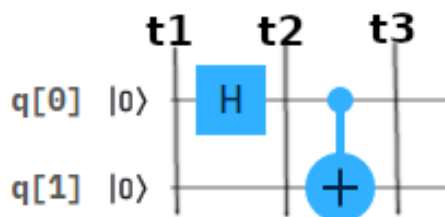
7.1 Definícia vstupu

Celý kvantový obvod je možné rozdeliť do vertikálnych blokov alebo levelov. Každý level obsahuje hradlá, ktorých počet je maximálne rovný počtu kvantových bitov, s ktorými daný obvod pracuje. Ak v danom levely nechceme aplikovať žiadnu operáciu nad bitom, môžeme definovať prázdny element.

Čiže kvantový obvod môžeme definovať ako list levelov, pričom level je datová



Obr. 7.1: Konceptuálny návrh programu



Obr. 7.2: Kvantový obvod s previazanými kvantovými bitmi.

štruktúra, ktorá obsahuje list hradiel. Okrem hradiel každý level bude obsahovať prepínač, ktorý signalizuje či má nastať meranie po aktivácii hradiel v leveli.

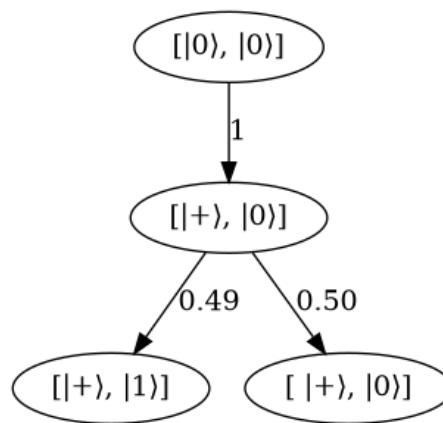
7.2 Pravdepodobnostný model

Pravdepodobnostný model možno vo funkčnosti prirovnať k interpretu kvantového obvodu. Tak ako bolo spomenuté v Pravdepodobnostnej analýze (kapitola 5) je nutné brať v úvahu previazané a nepreviazané kvantové bity. Previazanie je možné dosiahnuť hradlom CNOT (respektíve C^n NOT). Naším cieľom nie je vytvoriť dokonalý interpret, z tohto dôvodu budeme využívať zjednodušenú verziu týchto hradiel. Čo znamená, že ak kontrolné bity sú v stave $|1\rangle$ tak cieľový kvantový bit bude preklopený hradlom X . V inom prípade nenastane zmena v stavoch.

Pravdepodobnostný model si uchováva stavy všetkých kvantových bitov v stromovej štruktúre. Pri prechode levelom si uloží nové stavy do listov tohto stromu. Ak sa v leveli nachádzajú len obvyčajné hradlá, vzniká len jediný nový list. Rozdiel nastáva pri prechode hradlom CNOT. Je zrejmé, že toto hradlo musí rozvetvovať stromovú štruktúru na dva podstromy. Každý z podstromov je označený pravdepodobnosťou, s akou môže nastať daná zmena stavov.

Pri meraní (fiktívnom meraní) sa spočítajú pravdepodobnosti všetkých listov stromu a výsledky sa uložia do listu. Pre lepšie pochopenie funkčnosti programu opíšeme príklad. Majme kvantový obvod, ktorý je definovaný na obrázku 7.2. Na vstupe máme dva kvantové bity v stavoch $|0\rangle$. Definujme všetky potrebné datové štruktúry v jazyku Haskell.

```
l1 = Level [E, E] True
l2 = Level [H, E] True
l3 = Level [Cc, Ct] True
```



Obr. 7.3: Strom stavov (StateTree) po vykonaní kvantového obvodu.

```

c = [l1, l2, l3]
st = StateTree 1 [q0, q0] []
rt = RT st []
  
```

Chceme merať v troch časových okamihoch, čo dosiahneme definovaním levelov l1, l2 a l3. Každý level je označený na meranie pomocou True a využité hradlá sú nasledovné:

- E - prázdne
- H - Hadamardovo hradlo
- Cc - Kontrolný bit (angl. control bit) hradla CNOT
- Ct - Cieľový bit (angl. target bit) hradla CNOT

Pre ďalšie spracovanie spojíme levely do jedného obvodu *c*. Na ukladanie stavov slúži stromová štruktúra StateTree. Jej definovaním hovoríme, že počiatočné stavy sú q0, čo je označenie pre stav $|0\rangle$. Pravdepodobnosť dosiahnutia týchto stavov je 1 a zatiaľ neexistujú žiadne podstromy. Štruktúra RT slúži na ukadanie výsledkov meraní. Spustením pravdepodobnostného modelu dostaneme výslednú tabuľku typu RT.

```

processRT = processCircuit c rt
  
```

To ako sa menili stavy kvantových bitov môžeme vidieť na obrázku 7.3. Je zrejmé, že využitím operácie Hadarmardovho hradla nenastane vetvenie stromu

stavov. To isé ale už neplatí pre hradlo CNOT. Nakoľko stav kontrolného bitu $|+\rangle$ má 50%-tnú šancu skolabovať do stavu $|0\rangle$ ako aj do stavu $|1\rangle$, tak je prirodzené, že strom stavov sa rozvetví a každý podstrom má pravdepodobnosť dosiahnutia približne 0.5.

Pri výpočte výsledkov je nutné započítať nie len pravdepodobnosti kolabovania výsledných stavov ale aj pravdepodobnosti dosiahnutia podstromov, v ktorých sa dané stavy kvantových bitov nachádzajú. Meriame pravdepodobnosti kolabovania bitov do stavov $|0\rangle$ a $|1\rangle$. Ide o dva stavy takže počet kombinácií výsledkov je 2^n , kde n je počet kvantových bitov v obvode. Teda pre dva bity možné kombinácie sú $|00\rangle$, $|01\rangle$, $|10\rangle$ a $|11\rangle$. Vypočítajme výsledky pre level l3, čiže vychádzame z listov finálneho stromu stavov. Pre prvý list pravdepodobnosť dosiahnutia stavu:

- $|00\rangle$ je $|\alpha_0\alpha_1|^2 = \left|\left(\frac{1}{\sqrt{2}}\right) \times 0\right|^2 = 0$
- $|01\rangle$ je $|\alpha_0\beta_1|^2 = \left|\left(\frac{1}{\sqrt{2}}\right) \times 1\right|^2 = 0.5$
- $|10\rangle$ je $|\beta_0\alpha_1|^2 = \left|\left(\frac{1}{\sqrt{2}}\right) \times 0\right|^2 = 0$
- $|11\rangle$ je $|\beta_0\beta_1|^2 = \left|\left(\frac{1}{\sqrt{2}}\right) \times 1\right|^2 = 0.5$

Pre druhý list obdobne platí to isté. Samozrejme treba započítať aj pravdepodobnosť vykonania podstromu. Čiže všetky tieto pravdepodobnosti kolabovania je nutné vynásobiť príslušnými hodnotami. Teda dostávame výsledky:

- $|00\rangle$ dosiahneme s pravdepodobnosťou 0.25
- $|01\rangle$ dosiahneme s pravdepodobnosťou 0.25
- $|10\rangle$ dosiahneme s pravdepodobnosťou 0.25
- $|11\rangle$ dosiahneme s pravdepodobnosťou 0.25

8 Kvantová teleportácia

9 Celkové vyhodnotenie

10 Závěr

Literatúra

- [1] Lieven Vandenberghe Stephen Boyd. *Introduction to Applied Linear Algebra*. Cambridge University Press, 2018.
- [2] Alexander Graham. *Kronecker Products and Matrix Calculus with Applications*. Ellis Horwood limited, 1981.
- [3] Dorin Andrica Titu Andreescu. *Complex Numbers from A to...Z*. Birkhäuser, 2006.
- [4] Issac L. Chuang Michael A. Nielsen. *Quantum Computation and Quantum Information*. Cambridge University Press, 2010.
- [5] Michele Mosca Phillip Kaye Raymond LaFlamme. *An Introduction to Quantum Computing*. Oxford University Press, 2007.