

EstComp-Tarea07

Bruno C. Gonzalez

13/10/2019

7. Simulación de variables aleatorias

Simulación de una Gamma

Usa el método de aceptación y rechazo para generar 1000 observaciones de una variable aleatoria con distribución $\text{gamma}(3/2, 1)$.

Primero definimos la función del cociente entre f y g

```
cociente <- function(x){  
  3/2 * 1/base::gamma(3/2) * x ^ (1/2) * exp(-x/3)  
}
```

Posteriormente definimos la función para simular *gamma*

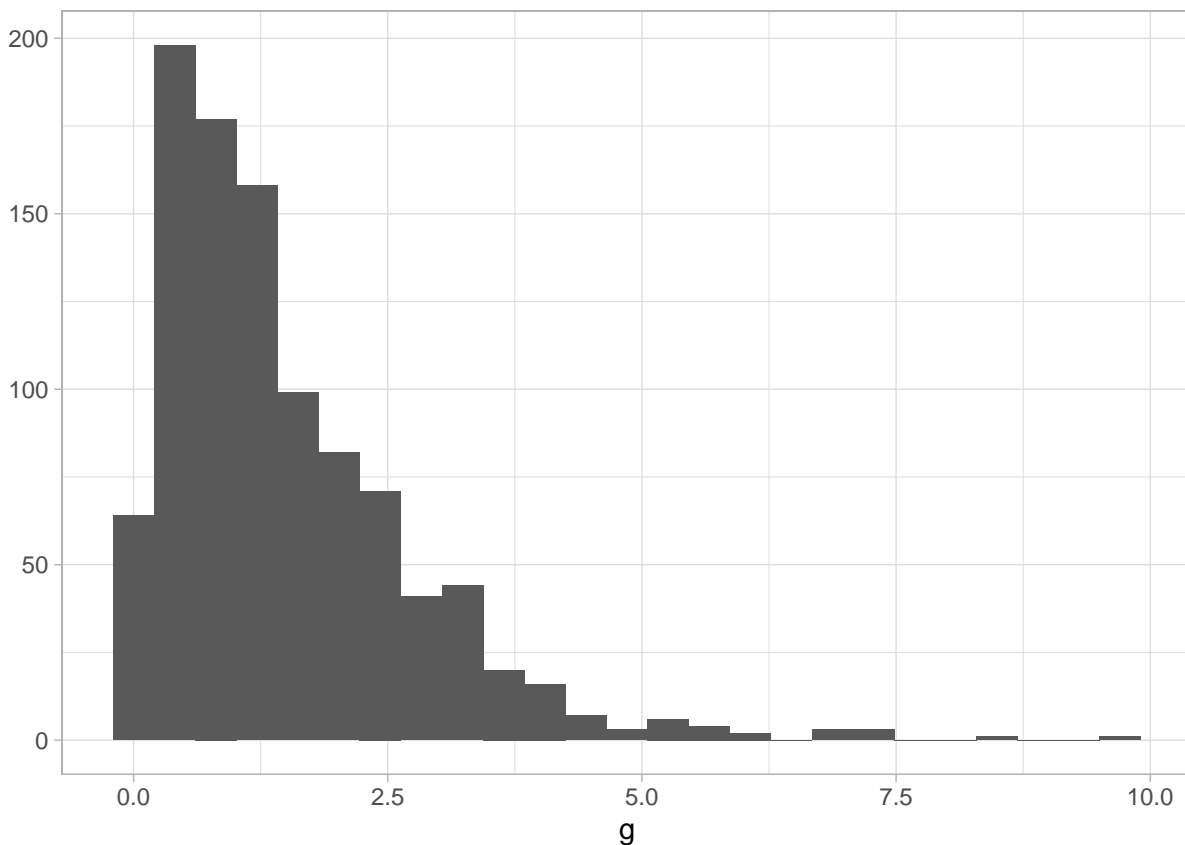
```
gamma <- function(){  
  
  c <- 1.26  
  x <- rexp(1, 2/3)  
  u <- runif(1)  
  while(u > cociente(x)/c){  
  
    u <- runif(1)  
    x <- rexp(1, 2/3)  
  }  
  x  
}
```

Con lo anterior podemos correr las simulaciones:

```
g <- rerun(1000, gamma()) %>% flatten_dbl()
```

La distribución resultante se ve de la siguiente manera:

```
qplot(g, bins = 25) +  
  theme_light()
```



Simulación de una Normal

Implementa el algoritmo de simulación de una variable aleatoria normal estándar visto en clase (simula 1000 observaciones de una normal estándar):

Nuestro objetivo es primero, simular una variable aleatoria normal estándar Z , para ello comencemos notando que el valor absoluto de Z tiene función de densidad:

$$f(x) = \frac{2}{\sqrt{2\pi}} e^{-x^2/2}$$

con soporte en los reales positivos. Generaremos observaciones de la densidad anterior usando el método de aceptación y rechazo con g una densidad exponencial con media 1:

$$g(x) = e^{-x}$$

Ahora, $\frac{f(x)}{g(x)} = \sqrt{2/\pi} e^{x-x^2/2}$ y por tanto el máximo valor de $f(x)/g(x)$ ocurre en el valor x que maximiza $x - x^2/2$, esto ocurre en $x = 1$, y podemos tomar $c = \sqrt{2e/\pi}$,

$$\begin{aligned} \frac{f(x)}{cg(x)} &= \exp\left\{x - \frac{x^2}{2} - 12\right\} \\ &= \exp\left\{\frac{(x-1)^2}{2}\right\} \end{aligned}$$

y por tanto podemos generar el valor absoluto de una variable aleatoria con distribución normal estándar de la siguiente manera:

1. Genera Y una variable aleatoria exponencial con tasa 1.
2. Genera un número aleatorio U .
3. Si $U \leq \exp\{-(Y-1)^2/2\}$ define $X = Y$, en otro caso vuelve a 1.

Para generar una variable aleatoria con distribución normal estándar Z simplemente elegimos X o $-X$ con igual probabilidad.