物理学院 Bryan* 学号: 1500066666

A 一类可用打靶法求解的边值问题

与 ODE 的初值问题(initial value problem, IVP)不同,边值问题(boundary value problem, BVP)并没有统一的算法,需要具体问题具体分析;若采用有限差分方法,则需要针对方程具体设计相应的差分格式。与之相对,打靶法试图将边值问题转化为初值问题,其一般性更强;下面考察打靶法可以方便求解的一类边值问题。一般来说,有方程:

$$\frac{d\vec{y}}{dt} = \vec{f}(t, \vec{y}), \quad \vec{y} = (y^{(1)}, y^{(2)}, \dots, y^{(n)}),$$

设求解区间为 [a,b], 定解所需的总约束数目为 n, 若左端点处有 n-m 个独立约束:

$$a_{11} y_a^{(1)} + a_{12} y_a^{(2)} + \dots + a_{1n} y_a^{(n)} = a_{10},$$

$$a_{21} y_a^{(1)} + a_{22} y_a^{(2)} + \dots + a_{2n} y_a^{(n)} = a_{20}, \quad \Longleftrightarrow \quad A\vec{y}_a = \vec{a}_0$$
(A.1)

相应地, 右端则应有 m 个约束, 记为 $\vec{By_b} = \vec{b_0}$.

m=0 时,边值问题即退化为初值问题; $m\geq 1$ 时,(A.1) 实际上是一个关于 n 维变量 \vec{y} 的 线性方程组,但其系数矩阵只有 n-m 秩。因此,通常情况下,其解是一个 m 维子空间 V_0 . 打靶 法的精神即在于,将边值问题转化为寻找满足右边条件的特定初值,即寻找函数:

$$\mathcal{F} \colon \quad \begin{array}{c} V_0 & \longrightarrow & V_0, \\ \\ \vec{y}_0 & \longmapsto & B\vec{y}_b - \vec{b}_0, \end{array}$$

的零点。给定 $\vec{y}_0 = \text{proj}_{V_0} \vec{y}_a \in V_0$, 求解由 \vec{y}_0 确定的初值问题 (IVP),即可给出 $\mathcal{F}(\vec{y}_0)$,流程如下:

$$\vec{y}_0 \xrightarrow{\text{solve}} \vec{y}_a \xrightarrow{\text{time evolution}} \vec{y}_b \longmapsto \mathcal{F}(\vec{y}_0)$$

然而,实际计算时,对高维的 V_0 而言,多元多分量函数 $\mathcal{F}\colon V_0\to V_0$ 的求根是十分困难的。此外, \mathcal{F} 函数值本身的计算量也不小,每次计算均需求解一次初值问题;因此,对 $m=\dim V_0>1$ 的情况而言,打靶法求解边值问题往往是不切实际的;但是,m=1 时, \mathcal{F} 退化为单变量、单分量函数,其根可以方便地迭代(如采用割线法)求出。

^{*}邮箱: pls_contact_via_github@fake_email.com

综上所述,一端具有单一约束的边值问题可以方便地用打靶法求解,此时边界条件为:

$$\begin{cases}
a_{11} y_a^{(1)} + a_{12} y_a^{(2)} + \dots + a_{1n} y_a^{(n)} = a_{10}, \\
a_{21} y_a^{(1)} + a_{22} y_a^{(2)} + \dots + a_{2n} y_a^{(n)} = a_{20}, \\
\dots \\
a_{n-1,1} y_a^{(1)} + a_{n-1,2} y_a^{(2)} + \dots + a_{n-1,n} y_a^{(n)} = a_{n-1,0},
\end{cases} \text{ left}$$

$$b_1 y_b^{(1)} + b_2 y_b^{(2)} + \dots + b_n y_b^{(n)} = b_0, \qquad \sim \text{ right}$$

此时初值具有单一自由度 $\vec{y}_0 = y_0$,可简单取为某一 $y^{(k)}$ 分量。