

# Метод Монте-Карло

Журавский Игорь

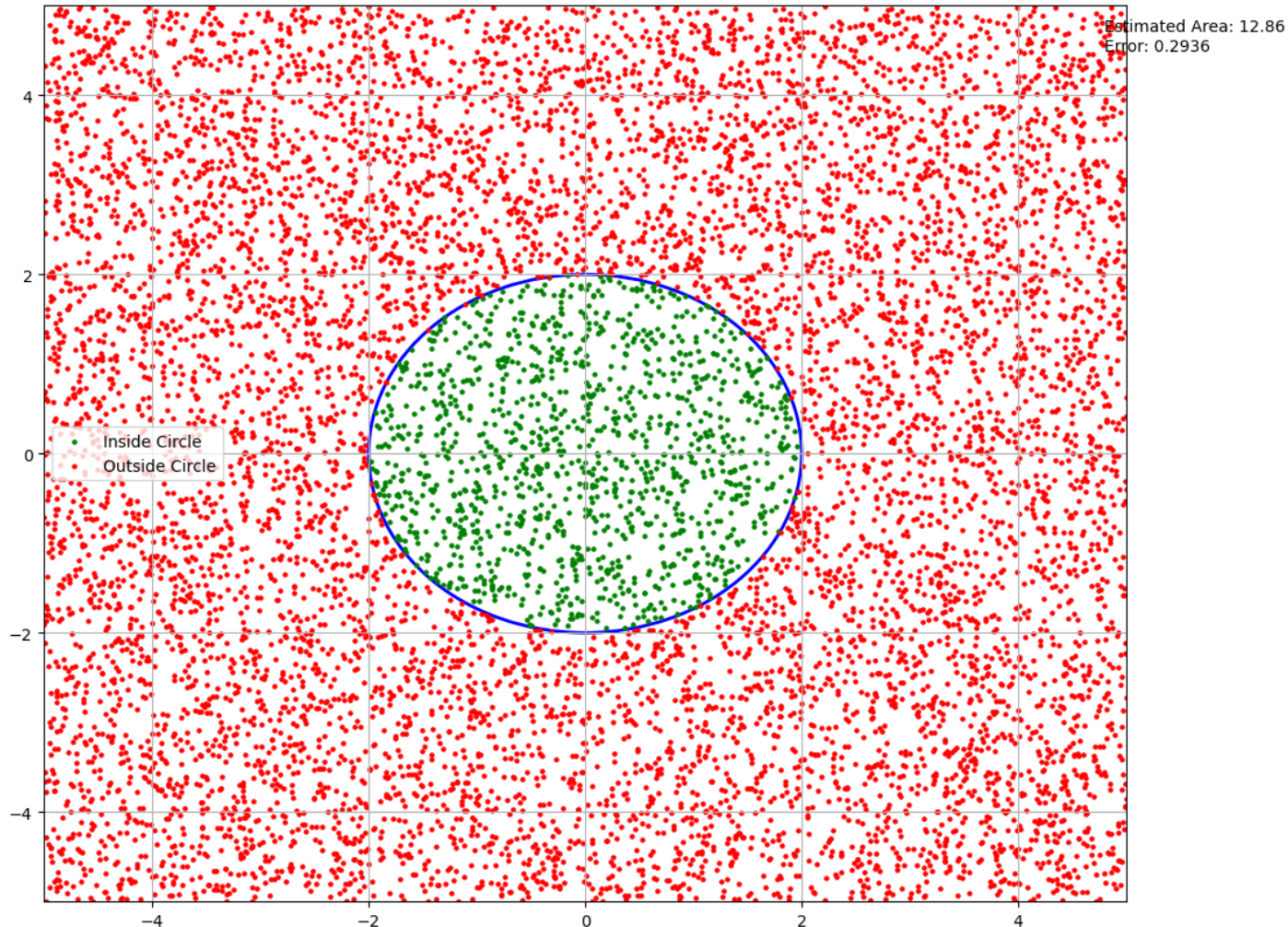
<https://github.com/buljad/Computer-modelling>

# Что это за метод?

**Метод Монте-Карло - это численный метод решения математических задач при помощи моделирования случайных величин**

# Идея метода

Monte Carlo Simulation: Circle Area Estimation  
Points: 10000



- не попали



- попали

# Преимущества

**1.Простота понимания и реализации**

**2.Универсальность применения**

**3.Точность**

# Недостатки

1. Зависимость от количества точек
2. Случайная природа
3. Неэффективность в высокоразмерных пространствах

# Область применения

1. моделирование облучения твёрдых тел ионами в физике;
2. моделирование поведения разреженных газов
3. исследования поведения разных тел при столкновении
4. алгоритмы оптимизации и нахождения кратчайшего пути решения
5. решение сложных интегралов (или когда их очень много)
6. предсказание астрономических наблюдений
7. поиск в дереве в различных алгоритмах

# Задача

**Даны фигуры на координатной плоскости: треугольник, круг и квадрат. Нам известны их площади. Нужно рассчитать площади фигур с помощью метода Монте-Карло и сравнить вычисленное значение с реальным.**

# Круг

buljad \*

```
class Circle:
```

buljad

```
def __init__(self, cx, cy, radius):
```

```
    self.cx = cx
```

```
    self.cy = cy
```

```
    self.radius = radius
```

1 usage (1 dynamic) buljad

```
def is_inside(self, x, y):
```

```
    return (x - self.cx) ** 2 + (y - self.cy) ** 2 <= self.radius ** 2
```

new \*

```
def area(self):
```

```
    return np.pi * self.radius ** 2
```



# Квадрат

buljad \*

```
class Square:
```

buljad

```
def __init__(self, sx_min, sx_max, sy_min, sy_max):
```

```
    self.sx_min = sx_min
```

```
    self.sx_max = sx_max
```

```
    self.sy_min = sy_min
```

```
    self.sy_max = sy_max
```

1 usage (1 dynamic) buljad

```
def is_inside(self, x, y):
```

```
    return self.sx_min <= x <= self.sx_max and self.sy_min <= y <= self.sy_max
```

new \*

```
def area(self):
```

```
    return (self.sx_max - self.sx_min) * (self.sy_max - self.sy_min)
```

```
class Triangle:
```

```
    buljad
```

```
    def __init__(self, vertices):
```

```
        self.vertices = vertices
```

```
1 usage (1 dynamic)    buljad
```

```
    def is_inside(self, x, y):
```

```
        x1, y1 = self.vertices[0]
```

```
        x2, y2 = self.vertices[1]
```

```
        x3, y3 = self.vertices[2]
```

```
        A = 0.5 * np.abs(x1 * (y2 - y3) + x2 * (y3 - y1) + x3 * (y1 - y2))
```

```
        A1 = 0.5 * np.abs(x * (y2 - y3) + x2 * (y3 - y) + x3 * (y - y2))
```

```
        A2 = 0.5 * np.abs(x1 * (y - y3) + x * (y3 - y1) + x3 * (y1 - y))
```

```
        A3 = 0.5 * np.abs(x1 * (y2 - y) + x2 * (y - y1) + x * (y1 - y2))
```

```
        return np.isclose(A, A1 + A2 + A3)
```

```
new *
```

```
    def area(self):
```

```
        x1, y1 = self.vertices[0]
```

```
        x2, y2 = self.vertices[1]
```

```
        x3, y3 = self.vertices[2]
```

```
        return 0.5 * np.abs(x1 * (y2 - y3) + x2 * (y3 - y1) + x3 * (y1 - y2))
```

# Треугольник

# Функция расчета площади

**Estimated Area =**  
**(Number of Points Inside Shape) /**  
**(Total Number of Points)**  
**× Area of Domain**

# Функция расчета площади

```
def calculate_area_monte_carlo(shape, area_domain, num_points):  
    x_min, x_max, y_min, y_max = area_domain  
    inside_shape_count = 0  
  
    for _ in range(num_points):  
        x = random.uniform(x_min, x_max)  
        y = random.uniform(y_min, y_max)  
  
        if shape.is_inside(x, y):  
            inside_shape_count += 1  
  
    area_of_domain = (x_max - x_min) * (y_max - y_min)  
    estimated_area = (inside_shape_count / num_points) * area_of_domain  
  
    return estimated_area
```

# Расчет ошибки

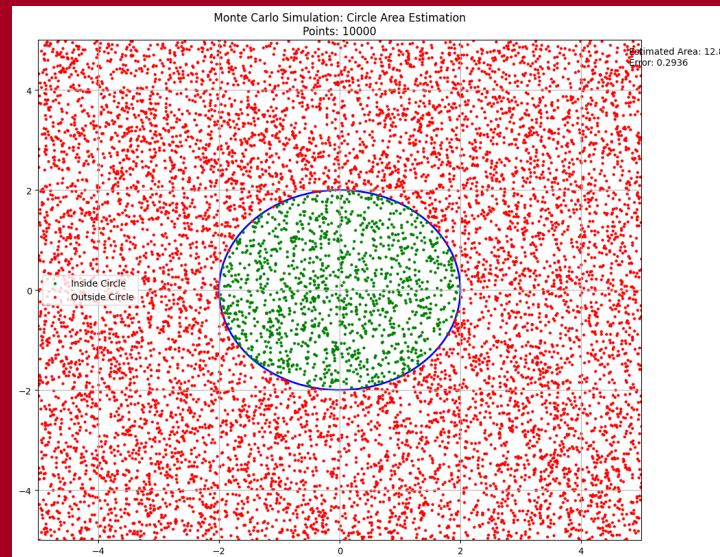
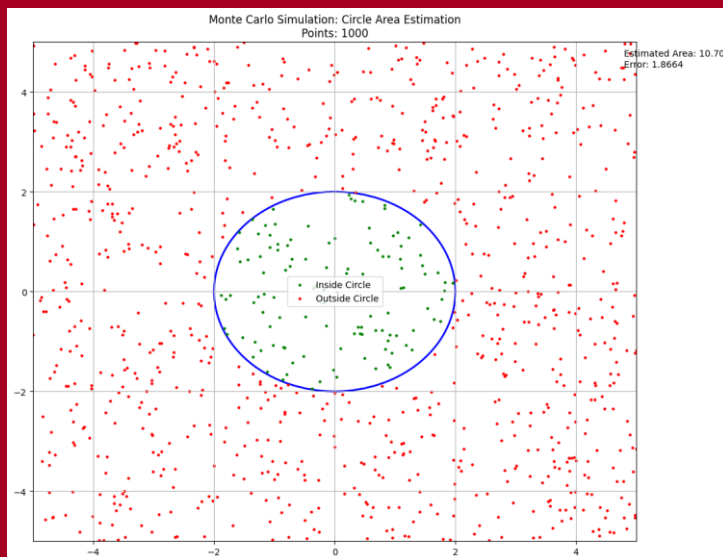
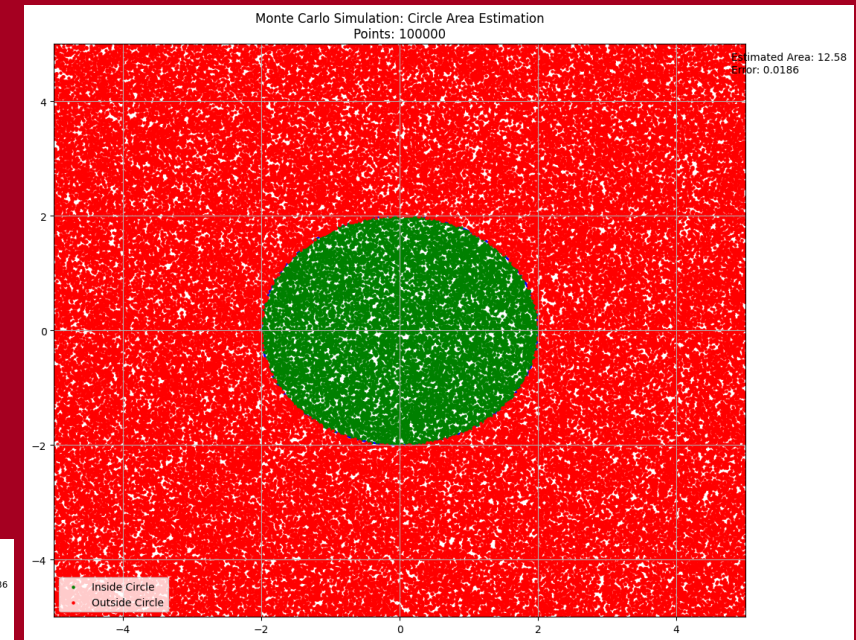
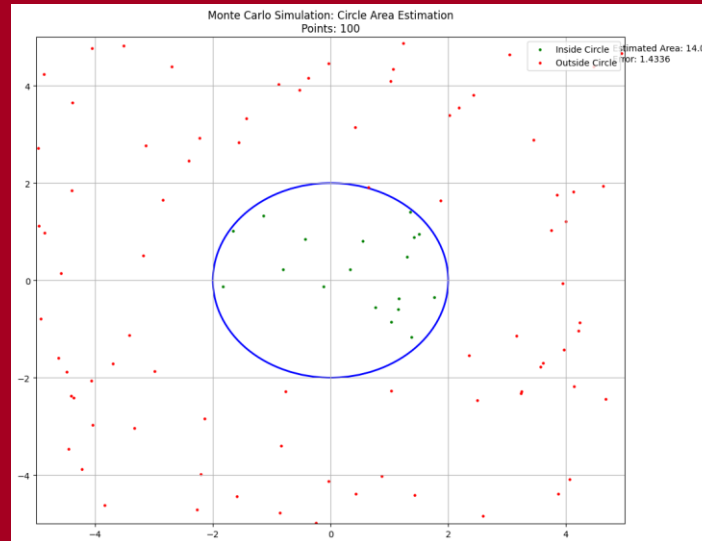
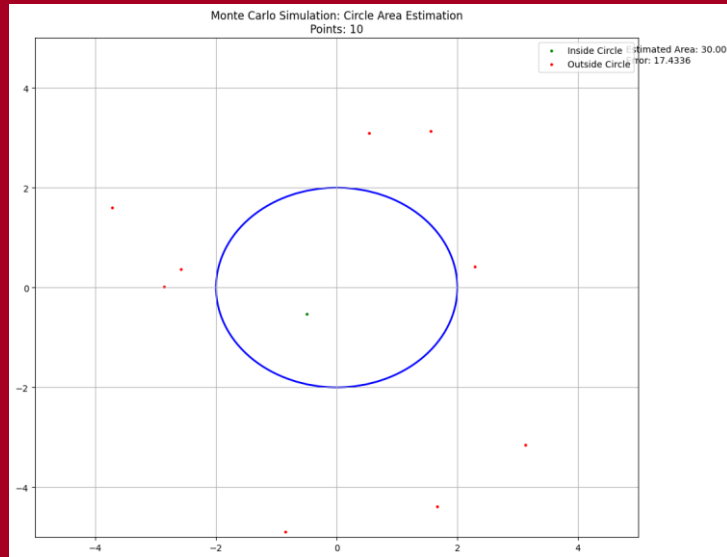
3 usages  buljad \*

```
def calculate_error(true_area, estimated_area):  
    return np.abs(estimated_area - true_area) / true_area
```

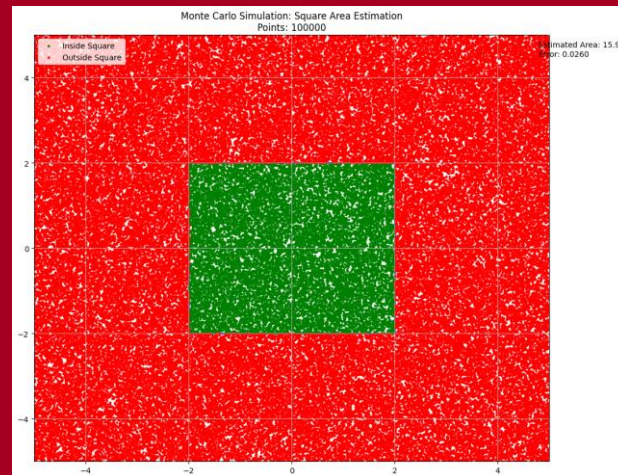
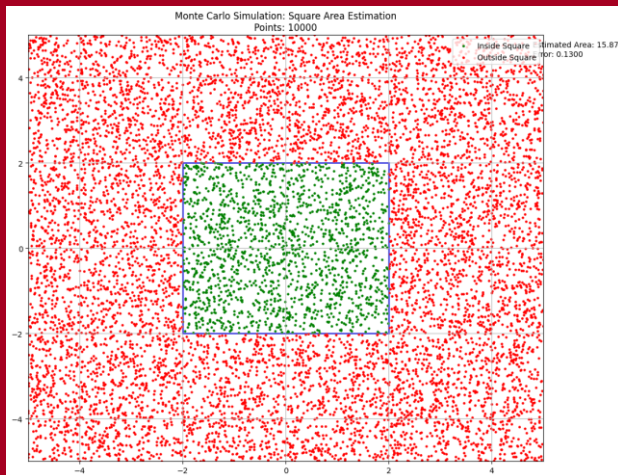
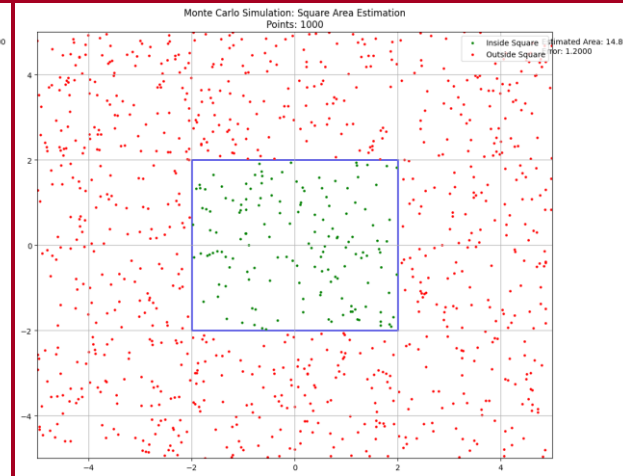
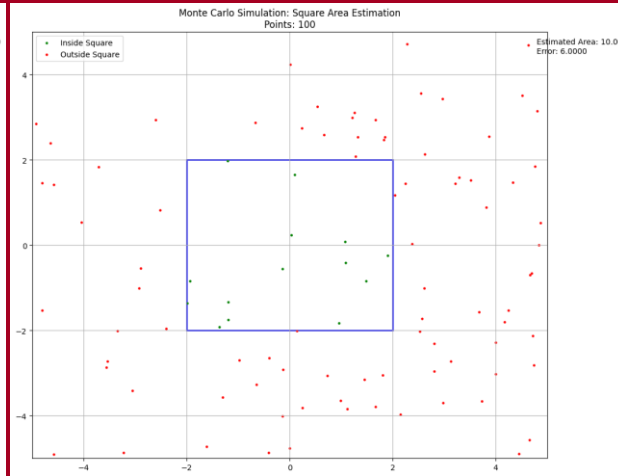
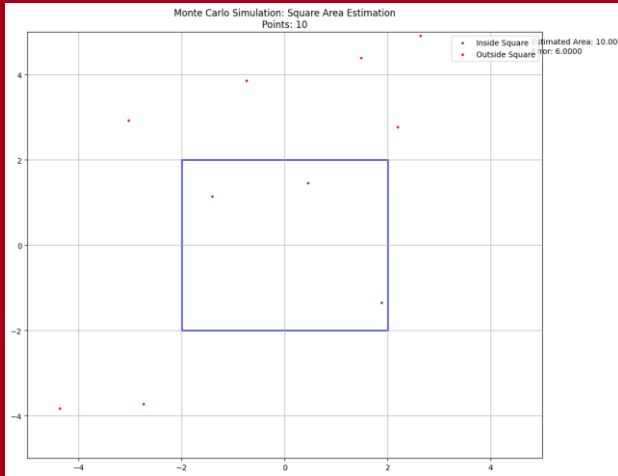
# Параметры фигур

```
# Параметры и создание объектов для круга, квадрата и треугольника  
circle = Circle( cx: 0, cy: 0, radius: 2)  
square = Square(-2, sx_max: 2, -2, sy_max: 2)  
triangle = Triangle([(0, 0), (3, 0), (1.5, 2)])  
  
# Область измерения  
area_domain = (-5, 5, -5, 5) # (x_min, x_max, y_min, y_max)
```

# Визуализация проставления точек

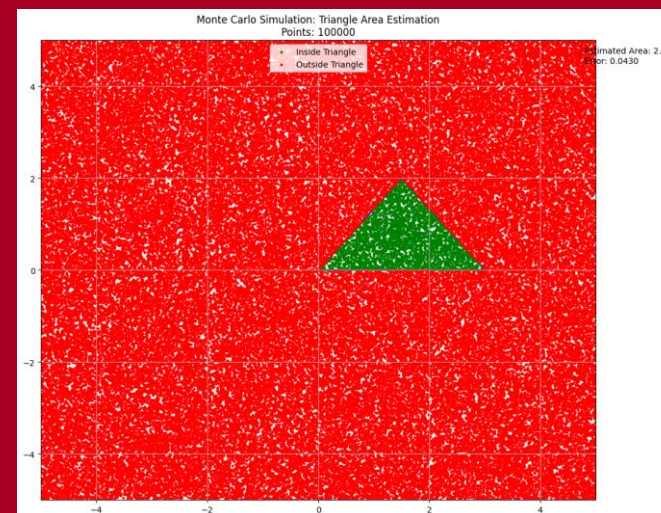
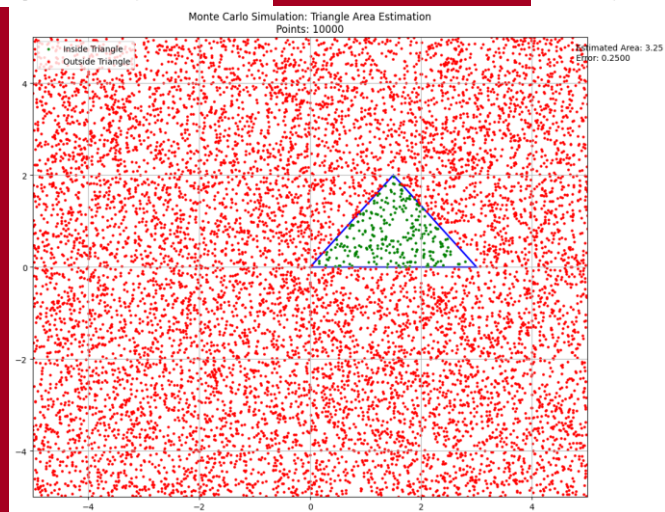
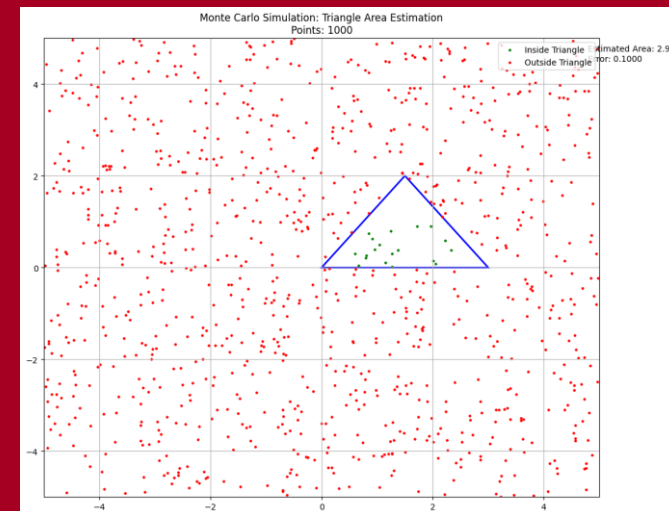
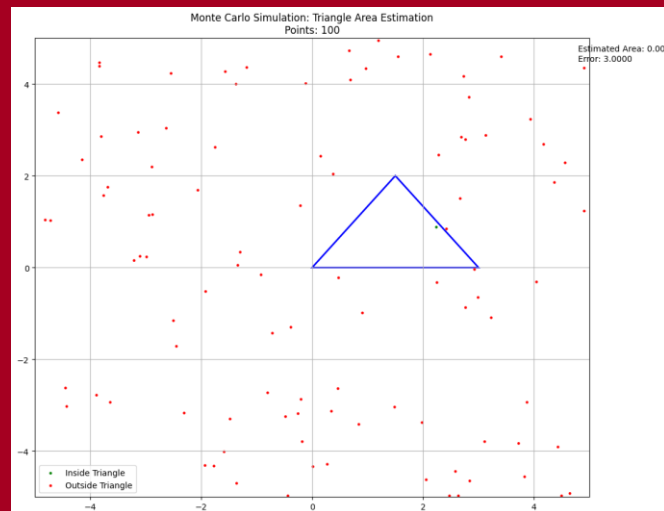
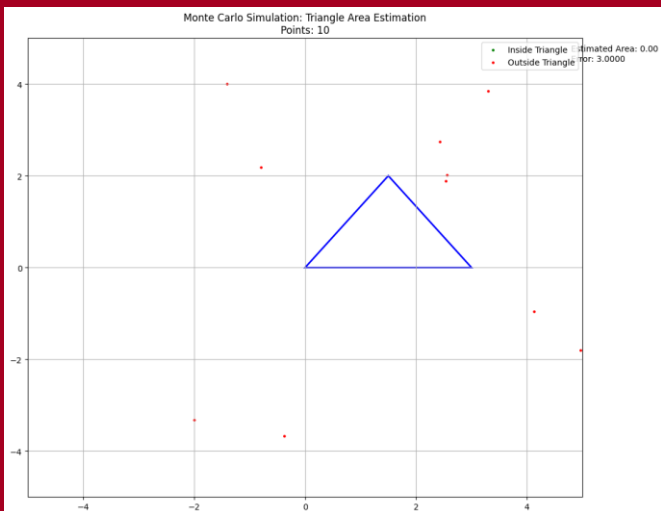


# Визуализация проставления точек





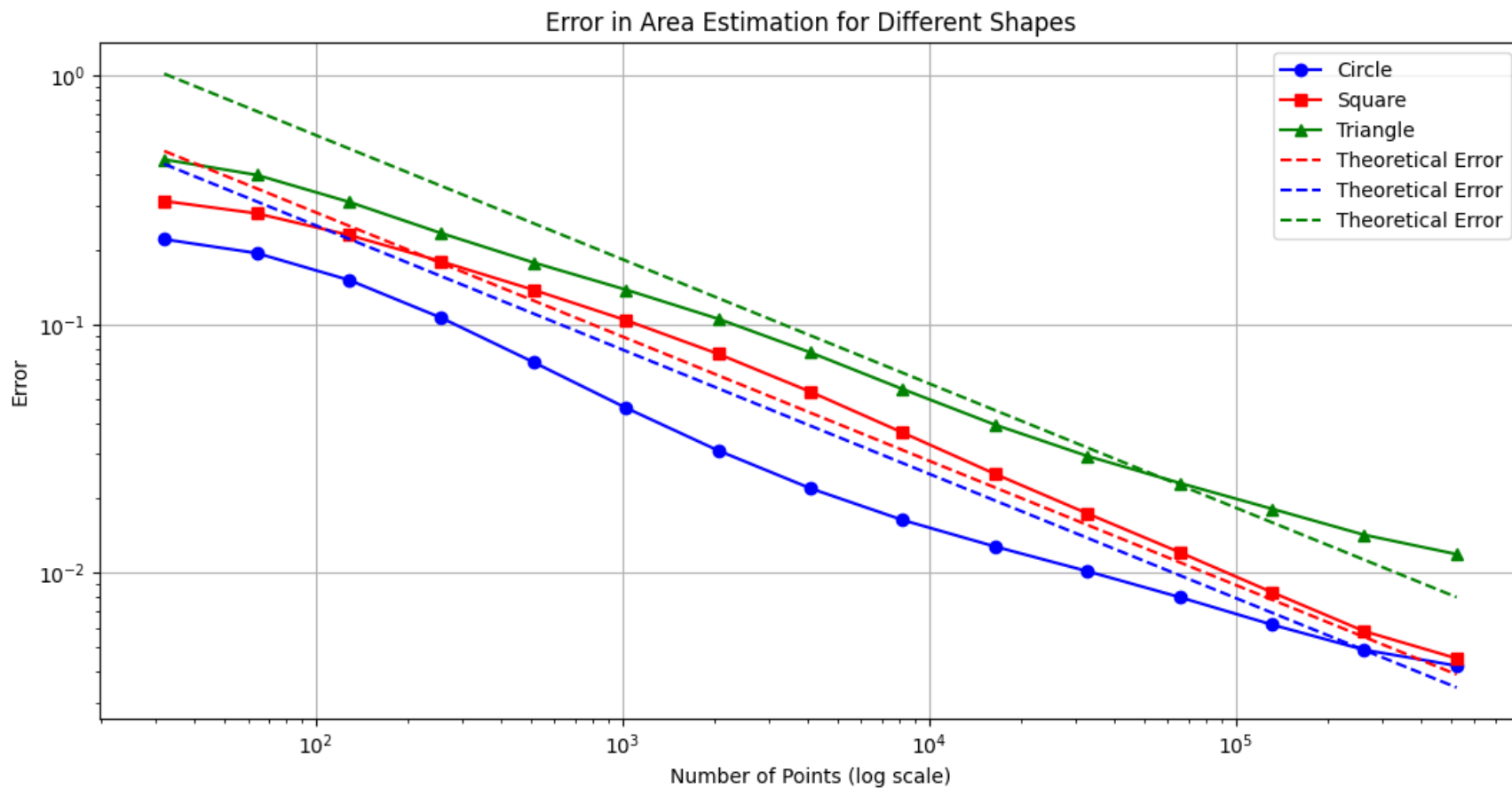
# Визуализация проставления точек



# Расчет ошибки

$$\textit{Error} = \sqrt{\frac{\textit{DomainArea}}{\textit{TrueAreaShape} * \textit{NumberOfPoints}}}$$

# График ошибки



# Итоговое время работы

```
Total time for Circle calculations: 0.8575 seconds  
Total time for Square calculations: 0.5718 seconds  
Total time for Triangle calculations: 29.9414 seconds  
  
Total elapsed time for the program: 31.3706 seconds
```



**Всем Спасибо!**  
**Готов ответить на вопросы!**