Krzysztof	komputerowe zadanie 8. z zestawu 2.	27.10.2023 r.
Czarnowus	ćwiczeń z Rachunku Prawdopodobieństwa	27.10.2023 f.

## 1. Wstęp

Napisano program do obliczania wartości liczby  $\pi$  metodą Monte Carlo. W tym celu generowano dużą ilość par liczb pseudolosowych z przedziału [0,1], przyjmując, że każda odpowiada punktowi na kwadracie jednostkowym zawierającym się w pierwszej ćwiartce układu współrzędnych. Założono, że w kwadrat wpisana jest ćwiartka koła o środku w punkcie (0,0). W takim przypadku pole kwadratu równe jest jedności, podczas gdy pole ćwiartki koła:

pole ćwiartki koła = 
$$\frac{\pi}{4}$$
 (1)

Na tej podstawie losując punkty w kwadracie jednostkowym i sprawdzając, czy zawierają się w kole możliwe jest obliczenie prawdopodobieństwa geometrycznego zdarzenia A, zakładającego, że dany punkt znajduje się w ćwiartce koła. Przekształcając odpowiednie wzory można zauważyć, że liczba  $\pi$  równa jest wartości:

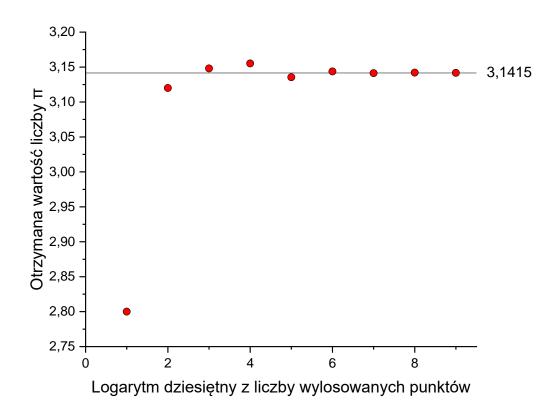
$$\pi = 4 * P(A) \tag{2}$$

Przeprowadzono komputerową symulację danego zagadnienia, wyliczając wartości liczby  $\pi$  dla  $10^1$ ,  $10^2$ , ...,  $10^9$  wylosowanych punktów w kwadracie jednostkowym. Aby generator rand() z biblioteki <random> zwracał wartości z przedziału [0,1], każdą wylosowaną wartość dzielono przez makro RAND\_MAX, a więc największą możliwą do otrzymania liczbę. Po wylosowaniu pary liczb x oraz y sprawdzano warunek na zawieranie się w ćwiartce koła jednostkowego:

$$x^2 + y^2 \le 1 \tag{3}$$

## 2. Wyniki

Wartości liczby  $\pi$  otrzymane w wyniku przeprowadzania symulacji przedstawiono na rysunku 1. Wykonanie ostatniej symulacji, polegającej na wylosowaniu  $10^{10}$  punktów, skutkowało otrzymaniem liczby  $\pi$  równej 3.1416, a więc bardzo zbliżonej do wartości dokładnej.



**Rysunek 1.** Zależność obliczonej z użyciem metody Monte Carlo wartości  $\pi$  od liczby punktów wygenerowanych pseudolosowo.

Można zaobserwować, że już przy wygenerowaniu ok. 1 000 000 punktów otrzymano wartość liczby  $\pi$  z dokładnością zbliżoną do satysfakcjonującej.