### UNIVERZA V LJUBLJANI FAKULTETA ZA MATEMATIKO IN FIZIKO Oddelek za matematiko

# Random lines

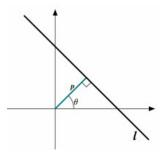
Matea Naumovska, Andreja Sitar Finančni praktikum

#### 1 Navodila

V ravnini lahko premico predstavimo na več načinov. Za stohastično geometrijo je priročno, da premico l parametriziramo s parom  $(p,\theta)$ , kjer je p razdalja od izvora do premice,  $\theta$  pa kot, ki ga premica oklepa z x osjo. Naj bosta C in C' konveksna objekta v ravnini, kjer velja da C' leži v notranjosti C. Želimo analizirati verjetnost, da naključna premica, ki seka C, seka tudi C'. Premice izbiramo enakomerno naključno glede na zgoraj opisano parametrizacijo.

## 2 Reševanje

Ta problem se rešuje s pomočjo že znanega problema Buffonove igle. Premico v ravnini bomo parametrizirali s parom  $(p,\theta)$ , kjer je p razdalja od izvora do premice,  $\theta$  pa kot, ki ga premica oklepa z x osjo.



Slika 1: Primer premice podane s parom  $(p,\theta)$ 

Torej je enačba premice enaka

$$x\cos\theta + y\sin\theta - d = 0.$$

Mero množice Y premic lahko definiramo z integralom

$$m(Y) = \int_{Y} f(p, \theta) dY = \iint f(p, \theta) dp d\theta,$$

kjer je  $f(p,\theta)$  konstantna funkcija, ker vemo, da je ta mera nespremenljiva za toge premike ravnine.

Naj bo X množica vseh afinih premic v  $\mathbb{R}^2$  in  $Z_1$  naključna spremenljivka, ki šteje presečišča naključne premice z odsekom dolžine  $L_1$ . Potem je integral

$$\int_X Z_1 dX$$

odvisen le od  $L_1$ . Ker  $Z_1$  zavzema le vrednosti 0 ali 1, je ta integral enak meri množice vseh premic, ki sekajo dani segment  $(\int_X Z_1 dX = m(X))$ . Ker je vrednost integrala odvisna le od  $L_1$ , to vrednost označimo z  $g(L_1)$ .

Sedaj lahko ponovimo utemeljitev za rešitev problema Buffonove igle: Število presečišč naključno izbrane premice s fiksno mnogokotno črto, sestavljeno iz odsekov dolžin  $L_1, L_2,...$  je

$$\int_{X} (Z_1 + Z_2 + \cdots) dX = g(L_1 + L_2 + \cdots).$$

To se zaradi linearnosti integralov ujema z

$$\int_{X} Z_1 dX + \int_{X} Z_2 dX + \dots = g(L_1) + g(L_2) + \dots,$$

iz česar sklepamo, da obstaja konstanta r, taka da

$$q(L) = rL$$
.

Če je C konveksna krivulja v ravnini dolžine L in  $Z_C$  označuje naključno spremenljivko, ki šteje presečišča C z naključno premico, potem dobimo

$$\int_{X} Z_C dX = rL.$$

Naj bosta zdaj sta  $K_1$  in  $K_2$  kompaktni konveksni množici v ravnini z nepraznima notranjostma z mejnima krivuljama  $C_1 = \partial K_1$  in  $C_2 = \partial K_2$  dolžin  $L_1$  in  $L_2$ . Sledi

$$\int_{X} Z_{C_i} dX = rL_i, \qquad i = 1, 2.$$

Ker sta množici  $K_i$  konveksni, premica seka  $C_i$  bodisi dvakrat bodisi nikoli. Naključni spremenljivki  $Z_{C_i}$  torej zavzameta le vrednosti 2 in 0 in velja

$$\int_X Z_{C_i} dX = 2L_i, \qquad i = 1, 2.$$

Odgovor na vprašanje, s kakšno verjetnostjo naključna premica seka konveksno množico  $K_1$ , če je  $K_1 \subseteq K_2$  in že vemo, da premica seka množico  $K_2$  je

$$\frac{\int_{X} Z_{C_{q}} dX}{\int_{X} Z_{C_{2}} dX} = \frac{2L_{1}}{2L_{2}} = \frac{L_{1}}{L_{2}} = \frac{obseg(K_{1})}{obseg(K_{2})}.$$

V našem primeru je torej

$$P(premica\ l\ seka\ C'\mid premica\ l\ seka\ C) = \frac{obseg(C')}{obseg(C)}.$$

### 3 Načrt za nadaljnje delo

V nadaljevanju bova napisali program tako, da bo najprej generiral poljubna konveksna objekta C in C', kjer  $C' \subseteq C$ . To bova storili ali z dvema poljubnima konveksnima objektoma, kjer bi za C' vzeli njun presek ali pa s pomočjo konveksne ovojnice, kjer bi za C' vzeli vse točke razen tiste ki ležijo na konveksni ovojnici C in jih povezali. Ko bosta C in C' izbrana, bova izbrali različne poljubne premice v zgoraj opisani parametrizaciji in najprej pogledali, če seka C. Če da bova pogledali še, če seka tudi C'.

### Literatura

- [1] L.A. Santalo. *Integral geometry and geometric probability*. Addison-Wesley Publishing Co., Reading, Mass.-London-Amsterdam, pp. 12-33, 1976.
- [2] Franz Schuster. Integralgeometrie. (German): pp. 3-6, 2017.
- [3] Adam G. Weyhaupt: The Cauchy-Crofton Formula, 2003, https://www.siue.edu/aweyhau/project.html