

17 marca 2020

Zadanie 1.

Dokończ i przyslij kod programu wyznaczającego objętość N -wymiarowej kuli metodą Monte Carlo (program omawiany na poprzednich zajęciach).

Zadanie 2.

Napisz program wyznaczający metodą Monte Carlo stopę zwrotu gry w ruletkę. Gra została opisana w pliku ruletka.pdf

Zadanie 3.

Zainstaluj pakiet geant, zgodnie z zamieszczoną instrukcją (lub inaczej, jeśli ktoś umie).

Zadanie 4.

Skompiluj i uruchom program PET (po zainstalowaniu geanta)

1. Wejdź do katalogu PET
2. Stwórz w nim katalogu build
3. Wejdź do katalogu build i napisz:

```
cmake ..
```

```
make
```

```
./PET
```

4. Zrób zrzut ekranu wyniku