Государственное образовательное учреждение

высшего профессионального образования

«Уфимский Государственный Авиационный Технический Университет»

Кафедра «Вычислительной математики и кибернетики»

Отчет

По лабораторной работе

по дисциплине: Компьютерное моделирование

Лабораторная работа № 1.

Вычисление интеграла функции методом Монте-Карло

Проверил

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Выполнил:

студент гр. ПРО-301в

Доронин С.Г.

Уфа 2014

# Задание

Вычислить интеграл функции методом Монте-Карло.

# Структура решения (этапы решения и их взаимосвязь)

Для решения этой задачи были созданы 3 класса:

1. Integral – Класс для вычисление интеграла
2. Func – Класс для подсчета координат функции
3. MonteCarlo – Основной класс и форма для вывода

Программа запускается с класса **MonteCarlo**, далее создается форма, при создании компонента отображения графика функции, происходит обращение к классу **Func** (для создания координат точек графика), который в свою очередь обращается к классу **Integral**.

# Описание интерфейса с пользователем (руководство пользователя)

Программа запускается с файла **KM-assembly-0.1-SNAPSHOT.jar** или с файла сценария **run.bat.** Для работы приложения требуется установленная JRE 1.7 (Java Runtime Environment).

После запуска программы появится окно, имеющее вид (Рисунок 1).

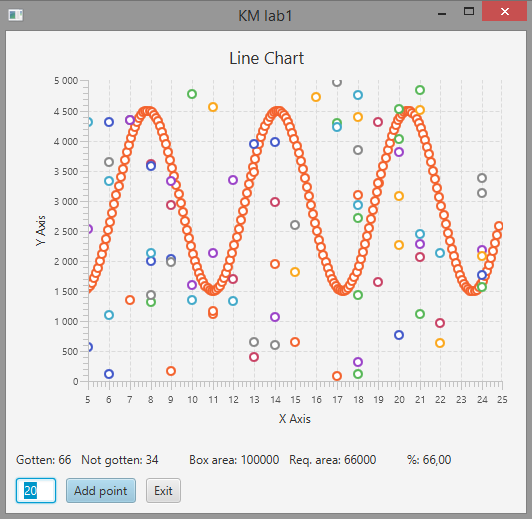


Рисунок 1. Главное окно программы

Сразу после запуска программы строится график интеграла и 100 точек со случайными координатами.

График интеграла имеет оранжевый цвет, случайные точки имеют разные цвета.

Количество точек попадающих / не попадающих в заданную плоскость отображается в нижней части формы. Gotten – сколько попало, Not gotten – сколько не попало (Рисунок 2).

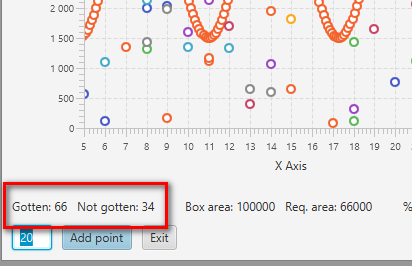


Рисунок 2. Количество попавших и не попавших точек в заданную плоскость

Площадь всей плоскости, рассчитанная площадь плоскости ограниченной интегралом функции, а так же % попавших точек, отображаются правее (Рисунок 3).

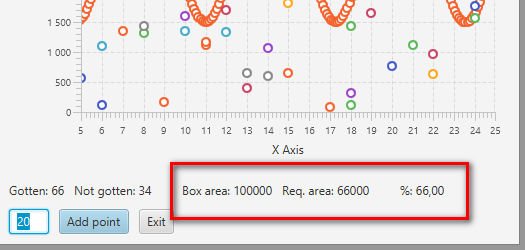


Рисунок 3. Площади плоскостей

Для добавления точек на график, нужно ввести количество добавляемых точек в текстовое поле в левом нижнем углу и нажать кнопку «Add point». Координаты точек будут сгенерированы случайным образом и точки будут добавлены на график (Рисунок 4).

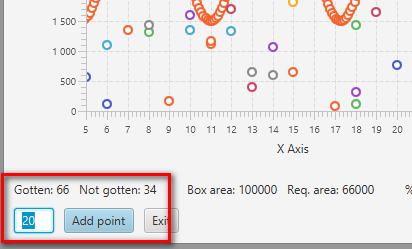


Рисунок 4. Добавление точек на график

Для завершения программы достаточно нажать на кнопку «Exit» или на крестик в правом верхнем углу главного окна.

# Результаты

Таблица проведения экспериментов с различным количеством сгенерированных точек:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Всего точек** | **Кол-во попавших точек** | **Кол-во не попавших точек** | **% попавших точек** | **Площадь области** |
| 1 | 50 | 29 | 21 | 58 | 58000 |
| 2 | 100 | 52 | 48 | 52 | 52000 |
| 3 | 200 | 112 | 88 | 56 | 56000 |
| 4 | 400 | 228 | 172 | 57 | 57000 |
| 5 | 800 | 456 | 344 | 57 | 57000 |

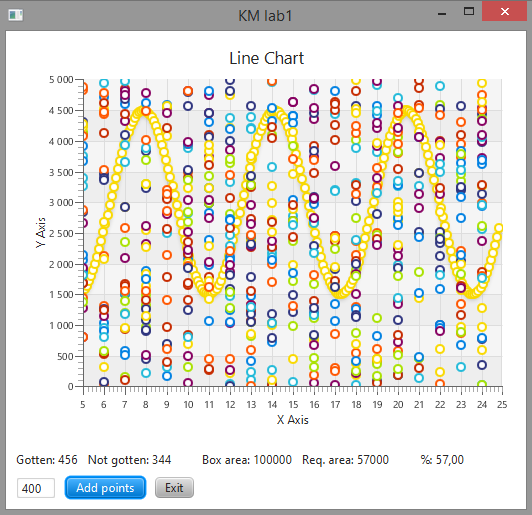


Рисунок . Эксперимент с 800 точками