

---

# Generant Imatges amb un Ordinador Quàntic

---

TREBALL DE RECERCA DE BATXILLERAT  
IES MIQUEL TARRADELL

**Autor:**

Tomàs Ockier Poblet  
2nd Batxillerat  
[ockier1@gmail.com](mailto:ockier1@gmail.com)

**Tutor:**

Tomàs Ockier Poblet



Institut Miquel Tarradell

5 d'octubre de 2021  
Barcelona, Barcelona



# Índex

I	Marc Teòric	6
1	Àlgebra Lineal	7
1.1	Vectors i Espais Vectorials . . . . .	7
1.2	Operadors Lineals . . . . .	10
1.1	Tipus d'Operadors Lineals . . . . .	11
1.3	Producte Interior i Producte Exterior . . . . .	12
1.1	Producte Interior . . . . .	12
1.1.1	Propietats del Producte Interior . . . . .	14
1.2	Vectors ortonormals i ortogonals . . . . .	14
1.3	Producte exterior . . . . .	15
1.4	Producte tensorial . . . . .	16
1.1	Propietats del producte tensorial . . . . .	19
1.5	Trace . . . . .	19

<i>ÍNDIX</i>	2
2 Computació quàntica	21
2.1 Quantum State and Superpositions . . . . .	21
2.2 Qubits i operacions quàntiques . . . . .	24
2.1 Representació geomètrica d'un qubit . . . . .	27
2.2 Operacions per a només un qubit . . . . .	27
2.3 Operacions per a múltiples qubits . . . . .	30
2.3.1 Entrellaçament quàntic . . . . .	30
2.3 Circuit quàntics . . . . .	31
II Part Experimental	32
III Conclusions	33
Appendices	35
A Més àlgebra lineal	36
A.1 Procediment de Gram–Schmidt . . . . .	36
A.2 Dirac Notation Crash Course . . . . .	38
A.3 More on the Partial Trace . . . . .	38
B Quantum Computation vs Quantum Mechanics	39
B.1 Normalizing . . . . .	39
C Polarització d'un fotó	42
D Complexitat i algoritmes quàntics	44
D.1 Algoritme de Grover . . . . .	45

# **Introducció**

Desde hace más de un año, me he dedicado a estudiar computación cuántica durante mi tiempo libre. Buscaba investigar un campo relacionado con la mecánica cuántica, pero sin que sea muy complicado, que se pueda entender a un nivel teórico y que me entusiasme.

La Computación Cuántica encaja perfectamente con esos criterios. Es más sencilla que la mecánica cuántica debido a que no está basada en cálculo o ecuaciones diferenciales, se basa en la álgebra lineal, utilizando valores discretos, vectores y matrices. Además si se trabaja a un nivel teórico sencillo, no se tienen en consideración las interpretaciones físicas, lo cual simplifica mucho las cosas. Cuanto más me adentraba, más ganas tenía de seguir.

Mi parte favorita de este campo es el Quantum Machine Learning que consiste en diseñar y aplicar conceptos de Machine Learning a los ordenadores cuánticos, como por ejemplo implementar cuánticamente las famosas Redes Neuronales, que están detrás de la mayoría de inteligencias artificiales que vemos hoy en día [1].

QML es un campo de investigación joven y en crecimiento debido a que sus algoritmos son ideales para implementarlos con los ordenadores cuánticos actuales, los cuales no son muy potentes. Ejemplos de estas implementaciones serían [insertar aplicaciones aquí], etc.

De entre todos los tipos de algoritmos me he centrado en las Redes Neuronales Cuánticas, análogas cuánticas de las Redes Neuronales tan utilizadas hoy en día para hacer gran variedad de tareas. Me he interesado particularmente en ellas debido a que tenía experiencia en el pasado con las RNs clásicas y había visto que existen frameworks de software para trabajar con ellas como TensorFlow Quantum [2] que me podían ayudar.

Para adentrarme en el campo de QML, he tenido que adquirir conocimientos en álgebra lineal, cálculo y física. Dentro de QML en concreto me he dedicado a leer papers que me interesan y en un par de ocasiones intentar implementar los algoritmos detallados en esos papers. Puede parecer algo imposible en principio debido a que no tengo acceso directo a un ordenador cuántico, no obstante estos no son necesarios debido a que las operaciones cuánticas pueden ser simuladas en un ordenador corriente de escritorio (con ciertas limitaciones). Pero puedo tener acceso a ordenadores cuánticos ya que IBM permite acceder a los

suyos mediante IBM Quantum Experience [3], aunque nunca he dado uso de ello debido a que no lo veía necesario.

En este trabajo de investigación me he propuesto implementar mediante código uno de los algoritmos que he visto en un paper, una Red Adversaria Generativa Cuántica (GAN, en inglés) [4] que genera imágenes a partir de un circuito cuántico [5]. Como objetivo tengo verificar una sugerencia que hacen los autores del paper: implementar una función no-lineal en una parte del algoritmo que podría mejorar el rendimiento de este. Mi hipótesis al igual que los autores (aunque ellos lo comentan muy brevemente) es que el algoritmo va a reducir ligeramente el número de interacciones que son necesarias para llegar a su punto óptimo. Es decir, el modelo con la función no-lineal va a necesitar menos operaciones que lo entren conseguir los mismos resultados que el modelo sin la función.

# **Part I**

**Marc Teòric**



# Capítol 1

## Àlgebra Lineal

Quan vaig començar a buscar informació sobre computació quàntica, en vaig ràpidament donar compte que necessitava molt més coneixement matemàtic, degut a que no entenia gairebé res dels llibres sobre computació quàntica. Arran aquell temps, una serie de vídeos sobre àlgebra lineal en va captar l'atenció, que es justament la branca de les matemàtiques sobre la qual es basa la computació quàntica. Els vídeos son les lliçons que dona el Professor Gilbert Strang al Institut Tecnològic de Massachusetts (MIT en anglès) [6, 7]. Una vegada havia vist gairebé tots els vídeos, ja tenia bastants conceptes apresos.

Aquelles lliçons es van ajudar a entendre les matemàtiques de *Quantum Computation and Quantum Information* [8] i *Quantum Computing: A Gentle Introduction*. A poc a poc, vaig anar aprenent els fonaments matemàtics de la computació quàntica i mecànica quàntica.

En aquesta secció aniré explicant els conceptes bàsics de l'àlgebra lineal, per formar els coneixements en matemàtiques necessaris per poder comprendre aquest treball.

### 1.1 Vectors i Espais Vectorials

Els objectes fonamentals de l'àlgebra lineal són els espais vectorials. Un espai vectorial es el conjunt de tots els vectors que tenen les mateixes dimensions. Per exemple  $\mathbb{R}^3$  seria el espai vectorial de tots els vectors de 3 dimensions, aquests

vectors normalment s'utilitzen per representar punts en un espai tridimensional. En computació quàntica un tipus d'espais vectorials en concret són utilitzats: Els espais de Hilbert, en altres paraules, un espai vectorial amb un producte interior [9]. Els espais de Hilbert segueixen un conjunt de productes i compleixen unes certes normes, en aquest capítol presentaré una part d'aquestes normes i productes, la quantitat que és necessària. S'ha de tenir en compte que els espais de Hilbert són molt més complicats que el que es representa en aquest treball, també que d'aquí en endavant, quan mencionï espai vectorial hem referiré a un espai de Hilbert, d'ha no ser que s'especifiqui el contrari.

Els espais vectorial estan definits per les seves bases, un set de vectors  $B = \{|v_1\rangle, \dots, |v_n\rangle\}$  es una base vàlida per l'espai  $V$ , si cada vector  $|v\rangle$  en l'espai es pot escriure com  $|v\rangle = \sum_i a_i |v_i\rangle$  per  $|v_i\rangle \in B$ . Els vectors en  $B$  són linealment independent entre ells.

La notació estàndard pels conceptes de àlgebra lienal en mecànica quàntica es la notació de Dirac, en la qual es representa un vector com  $|\psi\rangle$ . On  $\psi$  es la etiqueta del vector. Un vector  $|\psi\rangle$  amb  $n$  dimensions també pot ser representat com una matriu columna que te la forma:

$$|\psi\rangle = \begin{bmatrix} z_1 \\ z_2 \\ \vdots \\ z_{n-1} \\ z_n \end{bmatrix}$$

On els nombres complexos  $(z_1, z_2, \dots, z_{n-1}, z_n)$  són els seus elements. Un vector escrit com a  $|\psi\rangle$  també s'anomena *ket*.

La adició d'un par de vectors en un espai de Hilbert es definida per <sup>1</sup>:

$$|\psi\rangle + |\varphi\rangle = \begin{bmatrix} \psi_1 \\ \vdots \\ \psi_n \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} \varphi_1 \\ \vdots \\ \varphi_n \end{bmatrix}$$

---

<sup>1</sup>Els vectors d'aquesta definició tenen els seus elements representats per la seva etiqueta i un subscrit e.g. el vector  $|\psi\rangle$  te un element qualsevol  $\psi_1$  i el seu primer element es  $\psi_1$ . Aquesta notació es seguirà utilitzant al llarg del treball.

A més a més, hi ha una multiplicació per un escalar<sup>2</sup> definida per:

$$z|\psi\rangle = z \begin{bmatrix} \psi_1 \\ \vdots \\ \psi_n \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} z\psi_1 \\ \vdots \\ z\psi_n \end{bmatrix}$$

On  $z$  es un escalar i  $|\psi\rangle$  un vector. Cal que notar que cada element del vector es multiplicar per el escalar.

Degut a que els espais de Hilbert son complexos tenen un conjugat complex definit per escalar com a: Per un escalar complex  $z = a + bi$ , el seu conjugat  $z^*$  es igual a  $a - bi$ .

Aquesta noció pot ampliar per a vectors i matrius, agafant el conjugat de totes les seves entrades/elements:

$$|\psi\rangle^* = \begin{bmatrix} \psi_1 \\ \vdots \\ \psi_n \end{bmatrix}^* = \begin{bmatrix} \psi_1^* \\ \vdots \\ \psi_n^* \end{bmatrix}$$

$$A^* = \begin{bmatrix} A_{11} & \cdots & A_{1n} \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ A_{m1} & \cdots & A_{mn} \end{bmatrix}^* = \begin{bmatrix} A_{11}^* & \cdots & A_{1n}^* \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ A_{m1}^* & \cdots & A_{mn}^* \end{bmatrix}$$

Amb  $|\psi\rangle$  sent un vector de dimensions  $n$ , i  $A$  sent una matriu de dimensions  $m \times n$ .

Un altre concepte important es la transposada, representada per el supercrit  $T$  que "rota" un vector o una matriu. Un vector columna amb una dimensió  $n, 1$  es transforma amb un vector fila amb una dimensió  $1, n$ <sup>3</sup>:

$$|\psi\rangle^T = \begin{bmatrix} \psi_1 \\ \vdots \\ \psi_n \end{bmatrix}^T = [\psi_1 \quad \cdots \quad \psi_n]$$

El mateix és veritat per les matrius, una matriu  $m \times n$  transposada es conver-

---

<sup>2</sup>Un numero qualsevol en  $\mathbb{R}$ .

<sup>3</sup>En realitat els vectors columna son matrius amb dimensió  $n, 1$  però he estat ometent el 1. Quan hem refereixo a les dimensions de un vector qualsevol, només diré un numero, no obstant, especificaré si és un vector columna o un vector fila.

teix en una matriu  $n \times m$ . Per exemple:

$$A^T = \begin{bmatrix} 2 & 3 \\ 6 & 4 \\ 2 & 5 \end{bmatrix}^T = \begin{bmatrix} 2 & 6 & 2 \\ 3 & 4 & 5 \end{bmatrix}$$

La combinació de un conjugat complex i la transposada s'anomena el conjugat Hermitià, la seva notació es una  $\dagger$  supercrita. Per un vector  $|\psi\rangle$  el seu conjugat Hermitià  $|\psi\rangle^\dagger$  és:

$$|\psi\rangle^\dagger = (|\psi\rangle^*)^T = [\psi_1^* \quad \dots \quad \psi_n^*] = \langle\psi|$$

El conjugat Hermitià compleix que  $|\psi\rangle^\dagger = \langle\psi|$  i  $\langle\psi|^\dagger = |\psi\rangle$ .

El conjugat Hermitià de un vector columna  $|\psi\rangle$  s'anomena *bra* o vector dual. En la notació de Dirac un vector dual s'escriu com  $\langle\psi|$ .

## 1.2 Operadors Lineals

Per poder operar amb vectors i fer operacions amb ells, s'utilitzen les matrius, que també son denominades mapes lineal o operadors lineals, que són noms que descriuen millor com funcionen aquests objectes. La definició formal de un operador lineal pot ser bastant complicada, per aquesta raó, utilitzaré termes més informals al en aquesta secció.

Bàsicament, un operador lineal transforma un vector en un altre vector, aquest vector poden o no ser de espais diferents [10]. Més formalment, per un vector  $|v\rangle$  en un espai  $V$  i un vector  $|w\rangle$  en un espai  $W$ , un operador lineal  $A$  entre els vectors, fa l'acció:

$$A|v\rangle = |w\rangle$$

En altres paraules, l'operador mapa un element del espai vectorial  $V$  cap a un espai vectorial  $W$ . Els operadors lineals han de complir les següents operacions:

### 1. Adició de Vectors:

Per els vectors  $|\psi\rangle$  i  $|\varphi\rangle$  en un mateix espai vectorial, i un operador lineal  $A$ :

$$A(|\psi\rangle + |\varphi\rangle) = A|\psi\rangle + A|\varphi\rangle$$

## 2. Multiplicació Escalar:

Per el vector  $|\psi\rangle$ , el escalar  $z$  i el operador lineal  $A$ :

$$A(z|\psi\rangle) = zA|\psi\rangle$$

Aquestes afirmacions tenen que ser veritat per tots els vectors i tots els escalars en els espais on els operadors actuen. Cal notar que un operador lineal no té perquè ser una matriu necessàriament, per exemple, les derivades i les integrals són operadors lineals, això es pot provar fàcilment al veure que compleixen els criteris especificats posteriorment. No obstant, les derivades i les integrals usualment no s'apliquen a vectors, sinó a les funcions, però es possible aplicar-les a vectors <sup>4</sup>.

Les matrius només són la representació matricial dels operadors lineals [11].

## 1.1 Tipus d'Operadors Lineals

En la secció actual, exposaré els tipus bàsics d'operadors lineals que són indispensables en la teoria presentada en aquest capítol i la resta del treball.

### 1. Operador Zero

Qualsevol espai vectorial té un vector zero expressat en notació de Dirac com a  $0$ , degut a que  $|0\rangle$  és un altre concepte totalment diferent en CQ i IQ<sup>5</sup>. El vector zero és aquell vector que per qualsevol vector  $|\psi\rangle$  i qualsevol escalar  $z$ , es compleix que:  $|\psi\rangle + 0 = |\psi\rangle$  i  $z0 = 0$ .

El operador zero també s'escriu com a  $0$  i es defineix com l'operador que mapa qualsevol vector al vector zero:  $0|\psi\rangle = 0$ .

### 2. Matriu inversa

Una matriu quadrada<sup>6</sup>  $A$  és invertible si existeix una matriu  $A^{-1}$  de manera que  $AA^{-1} = A^{-1}A$ .  $A^{-1}$  és la matriu inversa de  $A$ . La manera més ràpida de saber si una matriu és invertible es veient si el seu determinant no és zero.

---

<sup>4</sup>No et preocupis, que es clar que les aplicaré a vectors :D.

<sup>5</sup>Computació Quàntica i Informació Quàntica.

<sup>6</sup>Una matriu quadrada és una matriu amb dimensions  $n \times n$ , on  $n \in \mathbb{N}$ .

### 3. Operador Identitat

Per a qualsevol espai vectorial  $V$  existeix un operador identitat  $I$  que es definit com  $I|\psi\rangle = |\psi\rangle$ , aquest operador no fa cap canvi als vectors als quals opera. Cal notar també que per qualsevol matriu  $A$  i la seva inversa és veritat que  $AA^{-1} = I$

### 4. Operador Unitari

Un operador unitari es qualsevol operador que no altera la norma dels vectors al quals es aplicat, per tant, una matriu es unitària si  $AA^\dagger = I$  Per convertir qualsevol operador en unitari, es divideix les seves entrades entre la norma del operador.

### 5. Operadors Hermitians

Un operador Hermitià o *self-adjoint operator* en anglès, es qualsevol operador que el seu conjugat Hermitià es ell mateix:  $A = A^\dagger$

Una altre cosa a tenir en compte es que existeix un operador únic  $A$  en un espai de Hilbert, de manera que per qualsevol vectors  $|\psi\rangle$  i  $|\varphi\rangle$ , es compleix que:

$$\langle\psi|(A|\varphi\rangle) = (A^\dagger\langle\psi|)|\varphi\rangle$$

Aquest operador es conegut com el *adjoint* o conjugat Hermitià de  $A$ .

## 1.3 Producte Interior i Producte Exterior

### 1.1 Producte Interior

Un vector dual  $\langle\psi|$  i un vector  $|\varphi\rangle$  combinats formen el producte interior  $\langle\psi|\varphi\rangle$ , el qual efectua una operació que agafa els dos vectors com a input i produeix un nombre complex com a output:

$$\langle a|b\rangle = a_1b_1 + a_2b_2 + \dots + a_{n-1}b_{n-1} + a_nb_n = z$$

Amb  $z, a_i, b_i \in \mathbb{C}$ . Quan hem refereixo a un producte interior, normalment diré "el producte interior de dos vectors", quan en realitat es una operació entre un vector dual i un vector.

El equivalent d'aquest producte en un espai real de dos dimensions  $\mathbb{R}^2$  es el producte escalar, que es expressat com a :

$$\langle a|b \rangle = \| |a\rangle \|_2 \cdot \| |b\rangle \|_2 \cos \theta \quad (1.1)$$

Amb  $\|\cdot\|_2$  sent la norma  $\ell^2$  definida com a  $\| |\psi\rangle \|_2 = \sqrt{\psi_1^2 + \dots + \psi_n^2}$  amb  $\theta$  sent l'angle entre els vectors  $|a\rangle$  i  $|b\rangle$ . Com he dit l'equació (1.1) és equivalent al producte interior, no obstant, segons el que he vist, no es usada àmpliament ja que interpretar  $\theta$  com un angle entre vectors de dimensions altes no té molt de sentit. En contrast, he vist aquest producte presentat en la seva interpretació geomètrica<sup>7</sup> com el producte entre un vector fila i un vector columna:

$$\langle a|b \rangle = \begin{bmatrix} a_1 & \dots & a_n \end{bmatrix} \begin{bmatrix} b_1 \\ \vdots \\ b_n \end{bmatrix}$$

Ja he definit la norma  $\ell_2$  com l'arrel quadrada de la suma del elements d'un vector al quadrat:

$$\| |a\rangle \|_2 = \sqrt{\sum_i |a_i|^2}$$

No obstant, la definició més comú es basa en el producte interior. Com es pot veure el producte interior de un vector per ell mateix es la suma de les seves entrades al quadrat:

$$\langle a|a \rangle = a_1 a_1 + \dots + a_n a_n = a_1^2 + \dots + a_n^2 = \sum_i |a_i|^2$$

Per tant, la norma pot ser definida com l'arrel quadrada del producte interior d'un vector:

$$\| |a\rangle \|_2 = \sqrt{\langle a|a \rangle} \quad (1.2)$$

Quan la norma es aplicada a un vector bidimensional, es pot veure que es la mateix que la longitud Euclidiana d'aquell vector, això es perquè realment son el mateixos conceptes, tot i això, la norma es el concepte de longitud però generalitzat a vectors de dimensions altes.

---

<sup>7</sup>Els detalls exactes de l'interpretació geomètrica estan fora del domini d'aquest treball, malgrat que m'agradaria molt parlar sobre el tema.

Pel el que jo entenc algunes propietats de la longitud d'un vector bidimensional no es mantenen amb la norma d'un vector que te més de 2 dimensions. En altres paraules, la norma es comporta en certes maneres com la distancia des de d'origen (que es la definició de la longitud), per tant, no són exactament lo mateix. A més d'això, hi han diferents tipus de normes que s'utilitzen en diversos escenaris. Aquesta es la raó per la qual en refereixo a la norma, com la norma  $\ell^2$ . A aquesta norma també se li diu norma Euclidiana [12].

### 1.1.1 Propietats del Producte Interior

Les propietats bàsiques del producte interior són les següents:

1. És lineal en el segon argument  $(z_1 \langle a| + z_2 \langle c|) |b\rangle = z_1 \langle a|b\rangle + z_2 \langle c|b\rangle$
2. Té simetria en el conjugat  $\langle a|b\rangle = (\langle b|a\rangle)^*$
3.  $\langle a|a\rangle$  es no-negativa i real, excepte en el cas de  $\langle a|a\rangle = 0 \Leftrightarrow |a\rangle = 0$

## 1.2 Vectors ortonormals i ortogonals

A partir del concepte de norma sorgeixen els conceptes de un par de vectors ortonormals i un par de vectors ortogonals<sup>8</sup>. Mirant l'equació (1.2) podem veure que si el producte interior del vector és 1, la norma del mateix vector també és 1. Un vector que té norma 1, és un vector unitari. D'aquesta manera, si el producte interior d'un vector és 1, és un vector unitari.

De vectors que no són zero son ortogonals si el seu producte interior és zero. Si aquests vectors són de bidimensionals, a partir de l'equació (1.1) podem veure que l'angle que fan entre ells és zero i per tant son perpendiculars entre ells:

Per  $|a\rangle$  i  $|b\rangle \neq 0$  :

Si  $\langle a|b\rangle = 0$  tenim que:  $\| |a\rangle \|_2 \cdot \| |b\rangle \|_2 \cos \theta = 0$

Perquè  $|a\rangle$  i  $|b\rangle$  no son zero, les seves normes no són zero.

Per tant el terme que falta  $\cos \theta$  és igual a zero.

D'aquesta manera, l'angle  $\theta$  ha de ser  $\frac{\pi}{2}$ .

---

<sup>8</sup>Una nota graciosa, la primera vegada que vaig trobar aquest dos conceptes els vaig confondre i pensava que eren la mateixa cosa, això hem va confondre moltíssim i no entenia gairebé res.



No obstant, pensar que la perpendicularitat i la ortogonalitat són els mateixos conceptes es un error, degut a que, el que siguin només es veritat per els vectors bidimensionals. Perquè com en el cas de la norma i la longitud, la ortogonalitat és el concepte de perpendicularitat generalitzat.

Quan barregem els conceptes de vector unitari i vectors ortogonals arribem a la ortonormalitat [9]. Un parell de vectors que no són zero, són ortogonals quan els dos són unitaris i també són ortogonals entre ells:

$$|a\rangle \text{ and } |b\rangle \text{ son ortonormals si: } \begin{cases} \langle a|b\rangle = 0 \\ \langle a|a\rangle = 1 \\ \langle b|b\rangle = 1 \end{cases}$$

Els vectors ortonormals són importants, àmpliament utilitzats tant en computació quàntica com en mecànica quàntica perquè serveixen per crear bases vectorials molt útils.

Una altre cosa que remarcar i no he dit es que al dir un par de vectors, aquest par també pot ser un set de vectors. Si un set té tots els vectors unitaris i ortogonals entre tots ells, és un set de vectors ortonormals. El set de vectors  $B = \{|\beta_1\rangle, |\beta_2\rangle, \dots, |\beta_{n-1}\rangle, |\beta_n\rangle\}$  és ortonormal si  $\langle \beta_i | \beta_j \rangle = \delta_{ij} \forall i, j$  [9] on  $\delta_{ij}$  és el Kronecker delta, definit com :

$$\delta_{ij} = \begin{cases} 1 & \text{if } i = j \\ 0 & \text{if } i \neq j \end{cases}$$

### 1.3 Producte exterior

El producte exterior és una funció (expressada com  $|a\rangle \langle b|$ , amb  $|a\rangle$  i  $|b\rangle$  sent vectors) que agafa dos vectors i produeix un operador lineal com output. Al contrari que el producte interior, no hi ha un producte equiparable en les matemàtiques ensenyades al institut, i és una mira difícil d'entendre perquè agafa dos vectors que poden ser d'un espai diferent com input. És definit com:

Per els vectors  $|v\rangle$  i  $|v'\rangle$  amb dimensions  $m$  i el vector  $|w\rangle$  de dimensió  $n$ . El producte exterior és l'operador lineal  $A$  de dimensions  $m \times n$  en l'espai  $\text{Mat}_{m \times n}$ :

$$|v\rangle \langle w| = A \text{ with } A \in \text{Mat}_{m \times n}.$$

Amb la seva acció definida per:

$$(|v\rangle \langle w|) |v'\rangle \equiv |w\rangle \langle v|v'\rangle = \langle v|v'\rangle |w\rangle \quad (1.3)$$

A partir de l'equació (1.3) l'utilitat i significat del producte es bastant complicada d'entendre, per tant exposaré la manera de computar-lo per clarificar com funciona. Per dos vectors  $|a\rangle$  i  $|b\rangle$  de dimensions  $m$  i  $n$  respectivament, el seu producte interior es computa multiplicant cada element de  $|a\rangle$  per cada elment de  $|b\rangle$  formant una matriu amb mida  $m \times n$ :

$$|a\rangle \langle b| = \begin{bmatrix} a_1 b_1 & a_1 b_2 & \cdots & a_1 b_n \\ a_2 b_1 & a_2 b_2 & \cdots & a_2 b_n \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_m b_1 & a_m b_2 & \cdots & a_m b_n \end{bmatrix}$$

L'utilitat d'aquest producte és mostrara més endavant.

## 1.4 Producte tensorial

L'últim producte que mencionaré és el tensorial, representat per el símbol  $\otimes$ . Aquest producte s'utilitza per crear espais vectorials més grans combinant espais vectorials més petits. La definició formal és bastant complicada, per tant en centraré en explicar la manera amb la qual es computa utilitzant la representació matricial d'aquest producte, anomenada el producte de Kronecker.

Per una  $m \times n$   $A$ , i una  $p \times q$  matriu  $B$ , el seu producte de Kronecker [13] és

la matriu de mida  $pm \times qn$ :

$$\begin{aligned}
 A \otimes B &= \begin{bmatrix} a_{11}B & a_{12}B & \cdots & a_{1n}B \\ a_{21}B & a_{22}B & \cdots & a_{2n}B \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{m1}B & a_{m2}B & \cdots & a_{mn}B \end{bmatrix} \\
 &= \begin{bmatrix} a_{11}b_{11} & a_{11}b_{12} & \cdots & a_{11}b_{1q} & \cdots & \cdots & a_{1n}b_{11} & a_{1n}b_{12} & \cdots & a_{1n}b_{1q} \\ a_{11}b_{21} & a_{11}b_{22} & \cdots & a_{11}b_{2q} & \cdots & \cdots & a_{1n}b_{21} & a_{1n}b_{22} & \cdots & a_{1n}b_{2q} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots & & & \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{11}b_{p1} & a_{11}b_{p2} & \cdots & a_{11}b_{pq} & \cdots & \cdots & a_{1n}b_{p1} & a_{1n}b_{p2} & \cdots & a_{1n}b_{pq} \\ \vdots & \vdots & & \vdots & \ddots & & \vdots & \vdots & & \vdots \\ \vdots & \vdots & & \vdots & & \ddots & \vdots & \vdots & & \vdots \\ a_{m1}b_{11} & a_{m1}b_{12} & \cdots & a_{m1}b_{1q} & \cdots & \cdots & a_{mn}b_{11} & a_{mn}b_{12} & \cdots & a_{mn}b_{1q} \\ a_{m1}b_{21} & a_{m1}b_{22} & \cdots & a_{m1}b_{2q} & \cdots & \cdots & a_{mn}b_{21} & a_{mn}b_{22} & \cdots & a_{mn}b_{2q} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots & & & \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{m1}b_{p1} & a_{m1}b_{p2} & \cdots & a_{m1}b_{pq} & \cdots & \cdots & a_{mn}b_{p1} & a_{mn}b_{p2} & \cdots & a_{mn}b_{pq} \end{bmatrix}
 \end{aligned}$$

Cal tenir en compte que  $a_{ij}B$  es una multiplicació escalar per una matriu, amb  $a_{ij}$  sent l'escalar i  $B$  sent la matriu.

Aquí hi ha un exemple més il·lustratiu amb dues matrius de mida  $2 \times 2$ , es pot veure que cada element de la primera matriu es multiplica per la segona matriu:

$$\begin{aligned}
 \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 3 & 4 \end{bmatrix} \otimes \begin{bmatrix} 0 & 5 \\ 6 & 7 \end{bmatrix} &= \begin{bmatrix} 1 \begin{bmatrix} 0 & 5 \\ 6 & 7 \end{bmatrix} & 2 \begin{bmatrix} 0 & 5 \\ 6 & 7 \end{bmatrix} \\ 3 \begin{bmatrix} 0 & 5 \\ 6 & 7 \end{bmatrix} & 4 \begin{bmatrix} 0 & 5 \\ 6 & 7 \end{bmatrix} \end{bmatrix} \\
 &= \begin{bmatrix} 1 \times 0 & 1 \times 5 & 2 \times 0 & 2 \times 5 \\ 1 \times 6 & 1 \times 7 & 2 \times 6 & 2 \times 7 \\ 3 \times 0 & 3 \times 5 & 4 \times 0 & 4 \times 5 \\ 3 \times 6 & 3 \times 7 & 4 \times 6 & 4 \times 7 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 5 & 0 & 10 \\ 6 & 7 & 12 & 14 \\ 0 & 15 & 0 & 20 \\ 18 & 21 & 24 & 28 \end{bmatrix}
 \end{aligned}$$

Una altre notació a tenir en compte és el símbol  $\otimes$ , utilitzat per representar el equivalent de la suma (expressada amb  $\sum$ ), però en comptes de la adició el producte de Kronecker és utilitzat. En altres paraules,  $\otimes$  representa el producte

de Kronecker de un nombre finit de termes. Per clarificar, aquí hi ha un exemple amb una matriu identitat:

Amb  $\mathbb{I}$  com la matriu  $\begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{bmatrix}$  i  $n$  com una potencia de 2:

$$\mathbb{I}_n = \bigotimes^{\log_2 n} \mathbb{I}$$

Aquí està el cas per  $n = 8$ :

$$\mathbb{I}_8 = \bigotimes^{\log_2 8} \mathbb{I} = \bigotimes^3 \mathbb{I} = \mathbb{I} \otimes \mathbb{I} \otimes \mathbb{I} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

El producte de Kronecker també funciona amb vectors de la mateixa manera, però amb una multiplicació de escalar per vector.

Per els vectors  $|\psi\rangle$  i  $|\varphi\rangle$  de dimensions  $n$  i  $m$  respectivament:

$$|\psi\rangle \otimes |\varphi\rangle = \begin{bmatrix} \psi_1 |\varphi\rangle \\ \psi_2 |\varphi\rangle \\ \vdots \\ \psi_m |\varphi\rangle \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \psi_1 \varphi_1 \\ \psi_1 \varphi_2 \\ \vdots \\ \psi_1 \varphi_m \\ \vdots \\ \vdots \\ \psi_n \varphi_1 \\ \psi_n \varphi_2 \\ \vdots \\ \psi_n \varphi_m \end{bmatrix}$$

S'ha de tenir en compte que el producte de Kronecker també es pot fer entre un vector i una matriu, o viceversa, no obstant, no és molt comú fer-ho.

## 1.1 Propietats del producte tensorial

Les propietats bàsiques del producte tensorial són les següents [14, 15]:

### 1. Associativitat:

$$A \otimes (B + C) = A \otimes B + A \otimes C$$

$$(zA) \otimes B = A \otimes (zB) = z(A \otimes B)$$

$$(A \otimes B) \otimes C = A \otimes (B \otimes C)$$

$$A \otimes 0 = 0 \otimes A = 0$$

### 2. No-commutativitat <sup>9</sup>:

$$A \otimes B \neq B \otimes A$$

## 1.5 Trace

La traça d'una matriu és tal sols la suma dels seus elements en la diagonal principal, la diagonal que va d'abaix a dalt i d'esquerra a dreta.

Aquí hi ha una matriu  $A$  amb la seva diagonal principal marcada:

$$A = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 1 \\ 1 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

I la seva traça, representada per  $\text{Tr}[A]$  és:

$$\text{Tr}[A] = 1 + 1 + 1 = 3$$

Més formalment, la traça d'una matriu quadrada  $n$ -dimensional és:

$$\text{Tr}[A] = \sum_{i=1}^n a_{ii} = a_{11} + a_{22} + \cdots + a_{nn}$$

La traça d'una matriu té les propietats següents:

---

<sup>9</sup>Una cosa guay es que  $A \otimes B$  i  $B \otimes A$  són permutativament equivalents:  
 $\exists P, Q \Rightarrow A \otimes B = P(B \otimes A)Q$  on  $P$  i  $Q$  són matrius permutatives.

1. Operador lineal:

Degut a que la traça és un mapa lineal, es compleix que:

$\text{Tr}[A + B] = \text{Tr}[A] + \text{Tr}[B]$  i  $\text{Tr}[zA] = z \text{Tr}[A]$ , per a totes les matrius quadrades  $A$  i  $B$ , i tots els escalars  $z$ .

2. Traça d'un producte tensorial:

$$\text{Tr}[A \otimes B] = \text{Tr}[A] \text{Tr}[B]$$

3. La transposada té la mateixa traça:

$$\text{Tr}[A] = \text{Tr}[A^T]$$

4. La traça d'un producte és cíclica:

Per una matriu  $A$  amb mida  $m \times n$  i una matriu  $B$  de la mateixa mida:

$$\text{Tr}[AB] = \text{Tr}[BA]$$

Una altre manera molt útil de computar la traça d'un operador és a través del procediment de Gram-Schmidt<sup>10</sup> i un producte exterior. Utilitzant Gram-Schmidt per representar el vector unitat  $|\psi\rangle$  amb una base ortonormal  $|i\rangle$  que inclou  $|\psi\rangle$  com el seu primer element, es veritat que:

$$\text{Tr}[A |\psi\rangle \langle \psi|] = \sum_i \langle i| A |\psi\rangle \langle \psi|i\rangle = \langle \psi| A |\psi\rangle$$

---

<sup>10</sup>Mirar [A.1](#) per una definició del procediment de Gram-Schmidt.

# Capítol 2

## Computació quàntica

Després de bastant teoria matemàtica, ha arribat el temps de parlar sobre mecànica quàntica<sup>1</sup>, en aquest capítol introduiré alguns conceptes bàsics sobre Informació Quàntica i Computació Quàntica (QI i QC).

Quantum mechanics is a mathematical framework or rather a set of theories used to describe and explain the physical properties of atoms, molecules, and subatomic particles. It is the framework of all quantum physics including quantum information science. The right way of presenting quantum computation is through the formal quantum mechanics postulates because, with them, the statements made in quantum computation do not seem to come from anywhere [16]. However, to not complicate this section more than it is, I will do my best to explain the concepts and math of quantum computing just on their own, without presenting more generalized concepts from quantum mechanics, unless it is totally necessary to do so.

### 2.1 Quantum State and Superpositions

Per descriure com evolucionen els sistemes físics a través del temps, es necessita representar els sistemes d'alguna manera. En computació quàntica és representen per estats quàntics, els quals són algun tipus de distribucions de probabilitat per els possibles resultats d'una mesura on un sistema quàntic [17].

---

<sup>1</sup>No crec que aquesta frase doni molts ànims per continuar.

Imaginat que tens un boli, però que no saps de quin color és, no obstant, saps que pot ser vermell o blau. Per esbrinar de quin color és, pots provar a escriure amb el boli per veure el color de la pinta, o en altres paraules, fer una mesura. Saps que hi ha un 50% de probabilitat de que sigui vermell i un 50% de que sigui blau. En aquesta situació hipotètica tindries el teu sistema quàntic (el boli), una manera de mesurar-lo (escriure alguna cosa) i una llista amb els possibles resultats (50% vermell, 50% blau), només et falta una manera de representar-lo tot matemàticament, el estat quàntic. Per tant, per què no intentem guardar la informació que sabem del boli en un vector?

Si posem cada probabilitat de treure un resultat en un vector tenim que:

$$\begin{bmatrix} 0.5 \\ 0.5 \end{bmatrix}$$

On la primera entrada és la possibilitat de que el boli sigui vermell i la segona entrada de que sigui blau, per fer-ho més senzill aquí està en colors:

$$\begin{bmatrix} 0.5 \\ 0.5 \end{bmatrix}$$

Cal remarcar que aquest vector està normalitzat amb la norma  $\ell_1$ , definida com la suma de les entrades d'un vector<sup>2</sup>, en altres paraules la norma  $\ell_1$  d'aquest vector és 1.

Llavors, hem d'escollir una operació matemàtica per poder extreure la informació del vector, com que el output ha de ser un número, podem provar a utilitzar un producte interior. Però primer s'ha de representar el vector com una combinació lineal de les seves bases:

$$0.5 |0\rangle + 0.5 |1\rangle = \begin{bmatrix} 0.5 \\ 0.5 \end{bmatrix}$$

On  $|0\rangle$  és el vector  $\begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix}$ , i,  $|1\rangle$  és el vector  $\begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix}$ . Per tant, per trobar la probabilitat, s'agafa el producte interior del vector amb la base corresponent a la probabilitat, com a continuació:

$$\langle 0|v\rangle = \begin{bmatrix} 1 & 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.5 \\ 0.5 \end{bmatrix} = 0.5$$

---

<sup>2</sup>Amb  $|a\rangle$  sent un vector, la norma  $\ell_1$ , denotada per  $\|\cdot\|_1$  és  $\| |a\rangle \|_1 = \sum_i a_i$ .



$$\langle 1|v\rangle = \begin{bmatrix} 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.5 \\ 0.5 \end{bmatrix} = 0.5$$

Aquest procediment és bastant senzill, com a un altre exemple, per representar un boli amb 6 colors possibles amb una possibilitat aleatòria d'escriure amb un color del 6 possibles, l'estat d'aquest boli és<sup>3</sup>:

$$|w\rangle = \begin{bmatrix} 0.25 \\ 0.3 \\ 0.1 \\ 0.1 \\ 0.05 \end{bmatrix}$$

Ara veure la probabilitat de per exemple treure el color verd, utilitzant la tercera base, la que correspon al color verd:

$$\begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.25 \\ 0.3 \\ 0.1 \\ 0.1 \\ 0.05 \end{bmatrix} = 0.1$$

Deixant els bolis a una banda, ara els podem substituir per un sistema físic quàntic, com per exemple un fotó. Els fotons tenen certes propietats que poden ser mesurades, com la seva polarització<sup>4</sup>. Al mirar als fotons com ones en que oscil·len en el camps electromagnètic, la polarització és l'orientació geomètrica de l'ona. La polarització pot ser interpretada com un angle respecte a la direcció de propagació.

posar una  
figura aquí

Al definir les bases del estat de polarització com vertical i horitzontal, denotades per els vectors  $|\rightarrow\rangle$  i  $|\uparrow\rangle$ , respectivament. Podem definir un estat de superposició entre les bases, representat com  $|\nearrow\rangle$  [18]:

$$|\nearrow\rangle = \alpha |\rightarrow\rangle + \beta |\uparrow\rangle$$

On  $\alpha$  i  $\beta$  són números complexos. Un estat en superposició es simplement un

<sup>3</sup>Le posat colors a els elements per claredat.

<sup>4</sup>Concretament, són una propietat que les ones transversals tenen, el tipus d'ona de les ones electromagnètiques, que són els fotons en realitat.

estat on l'angle de polarització no és 0 ni  $\frac{\pi}{2}$ . No ens tenim que preocupar de la descripció matemàtica exacte de la polarització dels fotons al parlar de computació quàntica perquè el que importa és l'informació que porten aquests estat, no la física dels sistemes que representen. Aquesta informació s'ha d'agafar mitjançant mesures, com amb els bolis. Aquestes mesures en el cas de la polarització dels fotons seria passar-los per diversos filtres de polarització, els quals deixen passar el fotó o l'absorbeixen, tot això d'una manera probabilística, es a dir, dependent de quin sigui l'estat tenen certa possibilitat de ser absorbits o no.

Per clarificar, el filtre lo que fa es col·lapsar el fotó en els dos possibles estats de polarització, l'estat en el quan el filtre es orientat o l'estat perpendicular a aquest. Si col·lapsa en l'estat del filtre el fotó passa pel el filtre, en cas de col·lapsar en l'altre estat, es absorbit. La manera en la que els fotons col·lapsen és probabilística, si agafen un filtre que està orientat horitzontalment respecte al fotons que li arriben, un fotó orientat en horitzontalment té un 100% de poder passar, mentre que un fotó polaritzat verticalment té un 0% de probabilitat de poder passar. I si un fotó està polaritzat en un angle just entre vertical i horitzontal, es a dir a 45°, tindrà un 50% de possibilitats de passar i un 50% de no poder-hi.

Aquesta és la manera amb la qual els sistemes quàntics es comporten, a través de la probabilitat, on els estats que els representen tenen la informació sobre quines són aquestes possibilitats. No obstant, la, polarització dels fotons són un sistema físic concret, quan es parla de computació quàntica és millor treballar amb conceptes més generals per poder expressar tants algoritmes com sigui possible i poder implementar aquests algoritmes en tants ordinadors quàntics com sigui possible. Per saqueta raó, en la branca de la informació quàntica i la computació quàntica es treballa amb qubits, en comptes de diversos sistemes físics.

## 2.2 Qubits i operacions quàntiques

Ordinadors modern representen informació a través de cadenes de zeros i uns, anomenats bits. Tot, des de imatges a lletres o instruccions electròniques. Per exemple, la lletra t és representada per la cadena de bits 01110100, codificat a través de codi binari. Tot el que fas en un ordinador es codifica i representa en codi binari.

Degut a que estem molt acostumats a codi binari, en el camp de la computació quàntica també s'utilitza, no obstant, en comptes de bits s'utilitzen qubits. Un qubit es l'anàleg d'un bit, en altres paraules, és la unitat mínima d'informació utilitzada pels ordinadors quàntics. En els qubits podem aplicar propietats quàntiques com la superposició o l'entrellaçament<sup>5</sup>. Si un bit pot estar en l'estat 0 o en l'estat 1, un qubit pot estar en una combinació d'aquests estats, en un estat enmig del 0 o el 1. És una combinació lineal dels vectors que representen aquests estats,  $|0\rangle$  i  $|1\rangle$ :

$$|\psi\rangle = \alpha |0\rangle + \beta |1\rangle$$

On  $\alpha$  i  $\beta$  són nombres complexos i  $|\psi\rangle$  és un vector en un bidimensional espai de Hilbert<sup>6</sup>. Els vectors  $|0\rangle$  i  $|1\rangle$  són anomenats els vectors de la base computacionals, representats com:

$$|0\rangle = \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix} \quad |1\rangle = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix}$$

Per tant el vector  $|\psi\rangle$  és:

$$|\psi\rangle = \alpha \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix} + \beta \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \alpha \\ \beta \end{bmatrix}$$

Aquest vector és un estat quàntic vàlid per representar un qubit, no obstant, hi ha un important factor a tenir en compte. El vector ha d'estar normalitzat amb la norma  $\ell_2$ , per tant, els nombres  $\alpha$  i  $\beta$  no poden ser qualsevol nombre, necessiten ser els coeficients que formen un vector amb una norma de 1.

$$\| |\psi\rangle \| = 1$$

Llavors:

$$\begin{aligned} \| \psi \| &= \sqrt{|\alpha|^2 + |\beta|^2} = 1 \\ \Rightarrow |\alpha|^2 + |\beta|^2 &= 1 \end{aligned}$$

Definir un qubit com una 'combinació lineal dels estats fundamentals' no és de molta ajuda, per això, elaboraré més sobre aquesta definició: Una cadena de  $n$ -bit pot només representar una única combinació d'uns i zeros, mentre que una cadena de  $n$ -qubits representa una combinació de totes les possibles combinacions.

<sup>5</sup>Ja he parlat de la primera amb la polarització del fotons, del entrellaçament parlaré més endavant.

<sup>6</sup>Un espai vectorial amb un producte interior.

ons. En el cas d'un qubit, aquest és una combinació del possible estats  $|0\rangle$  i  $|1\rangle$ . Considera un qubit com una barreja dels estats possibles, amb cada coeficient de la combinació lineal sent el nombre que indica quant d'un estat forma part de la barreja.

Una cosa molt interessant passa quan s'augmenta el nombre qubits, la 'quantitat d'informació' creix exponencialment. Per una cadena de  $n$  qubits la quantitat d'informació que té, en altres paraules la quantitat de números que representa és  $2^n$ , on aquests números son els coeficients de la combinació lineal. Això es perquè quan afegeixes un qubit el nombre de combinacions possibles creix exponencialment, per tant es necessiten més coeficients per representar aquestes combinacions noves en la combinació lineal. Els qubits necessiten molta més informació per poder representar-los<sup>7</sup>, no com els bits que al ser només una combinació és necessita només saber quina combinació és. No passa res si això no s'entén perfectament, lo important és saber que es necessiten  $2^n$  números complexos<sup>8</sup> per representar  $n$ -qubits i que es necessiten  $n$  números binaris per representar  $n$ -bits.

Per il·lustrar tot això, 2 qubits es representen amb el vector:

$$\begin{aligned} |\psi\rangle &= \alpha_1 |00\rangle + \alpha_2 |01\rangle + \alpha_3 |10\rangle + \alpha_4 |11\rangle \\ &= \alpha_1 \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} + \alpha_2 \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} + \alpha_3 \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ 1 \\ 0 \end{bmatrix} + \alpha_4 \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \alpha_1 \\ \alpha_2 \\ \alpha_3 \\ \alpha_4 \end{bmatrix} \end{aligned}$$

Cal remarcar que els vectors de la base computacional serien les columnes d'una matriu identitat amb dimensions  $2^n \times 2^n$ , on  $n$  és el nombre de qubits.

Per poder representar informació amb qubits simplement es codifica aquesta informació en els qubits, això es pot fer per exemple mitjançant codi binari: Els números 0, 1, 2 i 3 són els bits 00, 01, 10 i 11 respectivament, per tant es poden representar amb dos qubits en els estats  $|00\rangle$ ,  $|01\rangle$ ,  $|10\rangle$ ,  $|11\rangle$ , respectivament.

<sup>7</sup>Informació que es manifesta amb els coeficients de la combinació lineal

<sup>8</sup>Són complexos degut a que els coeficients de la combinació lineal són números complexos.

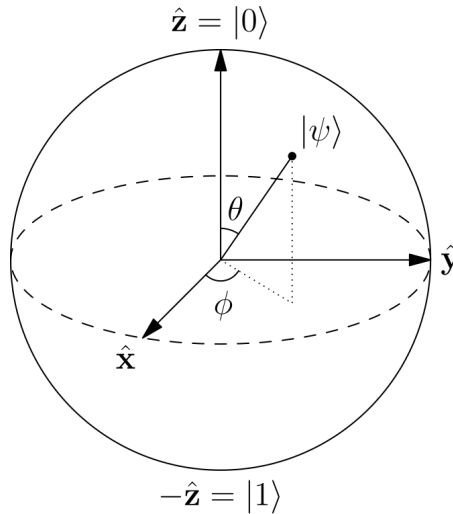


Figura 2.1: Esfera de Bloch, on es representa un estat arbitrari  $|\psi\rangle$  amb els vectors  $\hat{x}$ ,  $\hat{y}$ ,  $\hat{z}$  representant els eixos ortogonals de la esfera.

## 2.1 Representació geomètrica d'un qubit

Una aspecte que sempre m'agrada del qubits és la seva representació geomètrica, la esfera de Bloch 2.1. Si agafem una esfera unitària<sup>9</sup> que té els seus pol nord i sud definits per els vectors  $|0\rangle$  i  $|1\rangle$ , respectivament, tenim que cada punt de la seva superfície és un estat quàntic vàlid on les seves bases computacionals són  $|0\rangle$  i  $|1\rangle$ .

## 2.2 Operacions per a només un qubit

Una vegada es té la informació representada, estaria bé poder operar amb aquella informació, aquest es justament lo que fa que els ordinadors siguin ordinadors, poder operar amb la informació. En computació quàntica els qubits al poder ser representats amb vectors que tenen els seus coeficients són operats per les anomenades portes lògiques quàntiques, que són matrius. Per exemple, si es vol passar de tindre un qubit en l'estat  $|0\rangle$  al estat  $|1\rangle$ , s'utilitza la porta lògica  $X$  representada a continuació:

$$X = \begin{bmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{bmatrix}$$

<sup>9</sup>Una esfera que té radi 1 i que per tant qualsevol punt en la seva superfície correspon a un vector en  $\mathbb{R}^3$  unitari.

Podem veure com fa l'acció al multiplicar la matriu per el vector:

$$\begin{bmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix}$$

Que en notació de Dirac s'expressaria com:

$$X |0\rangle = |1\rangle$$

D'una manera més general:

$$\begin{bmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \alpha \\ \beta \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \times \alpha & 1 \times \beta \\ 1 \times \alpha & 0 \times \beta \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \beta \\ \alpha \end{bmatrix}$$

Es pot veure que aquesta matriu lo que fa és donar la volta als coeficients d'un vector, per tant:

$$X |0\rangle = |1\rangle \text{ i } X |1\rangle = |0\rangle$$

Aquesta porta lògica forma part d'un grup important, les matrius de Pauli. Hi han 3 d'aquestes la X, la Y i la Z, usualment representades per  $X$ ,  $Y$ ,  $Z$  o per  $\sigma_x$ ,  $\sigma_y$ ,  $\sigma_z$ . Aquestes matrius són les següents:

$$X = \begin{bmatrix} 0 & 1 \\ 1 & 0 \end{bmatrix} \quad Y = \begin{bmatrix} 0 & i \\ -i & 0 \end{bmatrix} \quad Z = \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -1 \end{bmatrix}$$

Aquestes matrius són molt important en la mecànica quàntica<sup>10</sup> i són utilitzades àmpliament per descompondre i com a portes lògiques quàntiques.

A partir d'elles podem elaborar matrius que facin una rotació de qualsevol angle en un del eixos de la representació geomètrica d'un qubit 2.1:

$$R_x(\theta) = e^{-i\theta X/2} = \cos \frac{\theta}{2} I - i \sin \frac{\theta}{2} X = \begin{bmatrix} \cos \frac{\theta}{2} & -i \sin \frac{\theta}{2} \\ -i \sin \frac{\theta}{2} & \cos \frac{\theta}{2} \end{bmatrix} \quad (2.1)$$

$$R_y(\theta) = e^{-i\theta Y/2} = \cos \frac{\theta}{2} I - i \sin \frac{\theta}{2} Y = \begin{bmatrix} \cos \frac{\theta}{2} & -\sin \frac{\theta}{2} \\ \sin \frac{\theta}{2} & \cos \frac{\theta}{2} \end{bmatrix} \quad (2.2)$$

$$R_z(\theta) = e^{-i\theta Z/2} = \cos \frac{\theta}{2} I - i \sin \frac{\theta}{2} Z = \begin{bmatrix} e^{-i\theta/2} & 0 \\ 0 & e^{i\theta/2} \end{bmatrix} \quad (2.3)$$

<sup>10</sup>Al ser Hermitianes són observables, concretament ho són dels que corresponen al spin d'una partícula amb spin  $\frac{1}{2}$  bàsicament estan relacionades amb els operadors del moment angular.

Per exemple la matriu  $R_y(\cdot)$  (Eq.2.2) correspon a una rotació en el eix  $\hat{y}$  de la esfera de la figura 2.1.

Aquestes operacions poden resultar en superposicions si es fan rotacions amb certs angles. Però hi ha una porta lògica especial per poder fer una rotació que resulta en una superposició *no sé*. Es a dir una superposició que tingui les mateixes probabilitats de resultar en  $|0\rangle$  o  $|1\rangle$ <sup>11</sup>. Aquesta és la porta de Hadamard, denotada per  $H$ :

$$H = \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{bmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{bmatrix} \quad (2.4)$$

Podem comprovar que és una superposició *no sé* al aplicar-la al estat  $|0\rangle$ :

$$H|0\rangle = \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{bmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \frac{1}{\sqrt{2}} \\ \frac{1}{\sqrt{2}} \end{bmatrix}$$

L'estat resultant és un estat especial que s'escriu com  $|+\rangle$ <sup>12</sup> La probabilitat de que un estat col·lapsi en una determinada base és el coeficient de la seva base elevat al quadrat. Com que l'estat és:

$$|+\rangle = \begin{bmatrix} \frac{1}{\sqrt{2}} \\ \frac{1}{\sqrt{2}} \end{bmatrix} = \frac{|0\rangle + |1\rangle}{\sqrt{2}} = \frac{1}{\sqrt{2}} |0\rangle + \frac{1}{\sqrt{2}} |1\rangle$$

Al elevar al quadrat qualsevol dels coeficients es pot veure que dona  $\frac{1}{2}$ :

$$\left(\frac{1}{\sqrt{2}}\right)^2 = \frac{1}{2}$$

Llavors tenim que la probabilitat per obtenir ambdós estats és la mateixa, es a dir que si mesurem l'estat  $|+\rangle$  hi ha la mateixa probabilitat de que surti  $|0\rangle$  o  $|1\rangle$ . La porta lògica de Hadamard és molt important ja que s'utilitza per crear distribucions uniformes, ja sigui en un qubit o en diversos<sup>13</sup>.

Altres operacions importants de només un qubit són les portes  $S$  i  $T$ :

$$S = \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & e^{i\pi/4} \end{bmatrix}$$

<sup>11</sup>Un 50% cada una.

<sup>12</sup>Un altre estat similar és  $\frac{|0\rangle - |1\rangle}{\sqrt{2}}$ , quan la matriu  $H$  s'aplica al estat  $|1\rangle$ .

<sup>13</sup>S'aplica aquesta operació a cada qubit del sistema.

## 2.3 Operacions per a múltiples qubits

Lo realment interessant es quan s'apliquen portes a diversos qubits, perquè d'aquesta manera és pot arribar a tindre qubits entrellaçats. La porta més útil per entrellaçar qubits és la CNOT o *Controlled NOT*:

$$\text{CNOT} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{bmatrix} \quad (2.5)$$

És bàsicament una porta  $X$ <sup>14</sup> que està controlada per un altre qubit, si l'altre qubit és  $|1\rangle$  s'aplica la porta  $X$  al altre qubit. Però si l'altre qubit està en superposició, per exemple en  $|+\rangle$ , aquesta superposició es passa també al qubit controlat, i al mesurar el qubit, la probabilitat de que s'apliqui la porta  $X$  és la probabilitat de mesurar l'estat  $|1\rangle$ . Es considera que aquests qubits estan entrellaçats, una mesura a un d'ells afecta a la mesura del altre.

### 2.3.1 Entrellaçament quàntic

L'exemple més senzill d'un entrellaçament quàntic en la computació quàntica son els parells de Bell, que es creen al aplicar a dos qubits una porta  $H$  al primer i després una porta CNOT als dos creant l'estat:

$$\frac{|00\rangle + |11\rangle}{\sqrt{2}} = \frac{1}{\sqrt{2}}|00\rangle + \frac{1}{\sqrt{2}}|11\rangle$$

Es pot veure que només hi han dos estats possibles  $|00\rangle$  i  $|11\rangle$  que tenen la mateixa probabilitat associada<sup>15</sup>. S'afecten l'un al altre en el sentit que quan es mesura només un dels qubits i dona per exemple  $|1\rangle$ , al mesurar l'altre també dona  $|1\rangle$ , d'aquesta manera acabant amb l'estat  $|11\rangle$ . En altres paraules, la mesura d'una part del sistema determina el resultat d'una mesura en una altre part del sistema.

Matemàticament un sistema quàntic, e.i. un conjunt de qubits, està entrellaçant quan aquest sistema no es pot descriure amb un producte tensorial de les parts.

<sup>14</sup>També anomenada porta NOT degut al paral·lisme que es fa amb la porta lògica del ordinadors clàssics NOT [19] que simplement inverteix els bits d'1 a 0 (i viceversa), igual que  $X$  que inverteix els qubits  $|1\rangle$  a  $|0\rangle$  i viceversa.

<sup>15</sup>Això es pot veure al elevar al quadrat els coeficients del dos, que donen  $\frac{1}{2}$ .



Per exemple estat  $|00\rangle$  es pot escriure com  $|0\rangle \otimes |0\rangle$ , mentre que l'estat  $\frac{|00\rangle + |11\rangle}{\sqrt{2}}$ , no. Per tant el primer no és sistema amb qubits entrellaçats i el segon si ho és.

A partir del entrellaçament i la superposició és com els ordinadors quàntics arribem a tenir avantatges en complexitat sobre els ordinadors clàssics, per més informació sobre els avantatges que presenten els algorismes quàntics en certes tasques veure l'apèndix ??.

appendix lol

## 2.3 Circuit quàntics

## **Part II**

### **Part Experimental**

## **Part III**

# **Conclusions**



# **Appendices**

# Apèndix A

## Més àlgebra lienal

Ja he escrit bastants pàgines sobre àlgebra lienal, però aparentment no eren les suficients perquè estic content amb el treball<sup>1</sup>, així que aquí hi ha més àlgebra lienal.

### A.1 Procediment de Gram–Schmidt

The Gram–Schmidt procedure is a method used to produce orthonormal basis for a vectors space [9]. For a  $d$ -dimensional inner product vector space  $V$  with a basis vectors set  $|v_1\rangle, \dots, |v_d\rangle$ , we can define a new orthonormal basis set  $\{|u\rangle\}$ . The first element of that set is  $|u_1\rangle = |v_1\rangle / \||v_1\rangle\|$ , with the following element  $|v_{k+1}\rangle$  being:

$$|u_{k+1}\rangle = \frac{|v_{k+1}\rangle - \sum_{i=1}^k \langle u_i | v_{k+1} \rangle |u_i\rangle}{\left\| |v_{k+1}\rangle - \sum_{i=1}^k \langle u_i | v_{k+1} \rangle |u_i\rangle \right\|}$$

For  $k$  in the interval  $1 \leq k \leq d - 1$ .

If we follow the above for each  $k$  in  $1 \leq k \leq d - 1$ , we obtain the new vector set  $|u_1\rangle, \dots, |u_d\rangle$  that is a valid orthonormal basis for the space  $V$ . The created vector set must have the same span<sup>2</sup> as the previous one to be a valid basis for the space  $V$ :

$$\text{span}(\{|v\rangle\}) = \text{span}(\{|u\rangle\}) = V$$

---

<sup>1</sup>Hi han moltes coses guays i interessants que vull explicar.

<sup>2</sup>The span of a set of vectors is all the possible linear combinations that come from those vectors.

Note that the span of the basis set is the definition of the space. In other words, every vector in  $V$  can be represented as a linear combination of the basis vectors.

The proof that is an orthonormal basis is quite simple: We can see immediately that the components of  $\{|u\rangle\}$  are unit vectors because they are normalized (the vectors  $|v_{k+1}\rangle - \sum_{i=1}^k \langle u_i | v_{k+1} \rangle |u_i\rangle$  are divided by their norm). And we can see that they are orthogonal by checking that the inner product of non-equal vectors in the set is 0:

For  $k = 1$ :

$$|u_2\rangle = \frac{|v_2\rangle - \langle u_1 | v_2 \rangle |u_1\rangle}{\| |v_2\rangle - \langle u_1 | v_2 \rangle |u_1\rangle \|}$$

Then the inner product with  $|v_1\rangle$  is:

$$\begin{aligned} \langle u_1 | u_2 \rangle &= \langle u_1 | \left( \frac{|v_2\rangle - \langle u_1 | v_2 \rangle |u_1\rangle}{\| |v_2\rangle - \langle u_1 | v_2 \rangle |u_1\rangle \|} \right) \\ &= \frac{\langle u_1 | v_2 \rangle - \langle u_1 | v_2 \rangle \langle u_1 | u_1 \rangle}{\| |v_2\rangle - \langle u_1 | v_2 \rangle |u_1\rangle \|} \\ &= 0 \end{aligned}$$

By induction we can see that for  $j \leq d$ , with  $d$  being the dimension of the vector space:

$$\begin{aligned} \langle u_j | u_{n+1} \rangle &= \langle u_j | \left( \frac{|v_{n+1}\rangle - \sum_{i=1}^n \langle u_i | v_{n+1} \rangle |u_i\rangle}{\| |v_{n+1}\rangle - \sum_{i=1}^n \langle u_i | v_{n+1} \rangle |u_i\rangle \|} \right) \\ &= \frac{\langle u_j | v_{n+1} \rangle - \sum_{i=1}^n \langle u_i | v_{n+1} \rangle \langle u_j | u_i \rangle}{\| |v_{n+1}\rangle - \sum_{i=1}^n \langle u_i | v_{n+1} \rangle |u_i\rangle \|} \\ &= \frac{\langle u_j | v_{n+1} \rangle - \sum_{i=1}^n \langle u_i | v_{n+1} \rangle \delta_{ij}}{\| |v_{n+1}\rangle - \sum_{i=1}^n \langle u_i | v_{n+1} \rangle |u_i\rangle \|} \\ &= \frac{\langle u_j | v_{n+1} \rangle - \langle u_j | v_{n+1} \rangle}{\| |v_{n+1}\rangle - \sum_{i=1}^n \langle u_i | v_{n+1} \rangle |u_i\rangle \|} \\ &= 0 \end{aligned}$$

All of this doesn't seem straightforward at first but remember that the inner product of two orthogonal vectors is zero, and the inner product between the same unit vector is one.

## A.2 Dirac Notation Crash Course

On the following table there is a quick summary important mathematical concepts of linear algebra [20] expressed in Dirac Notation<sup>3</sup>.

Notation	Description
$z$	Complex number
$z^*$	Complex conjugate of the a complex number $z$ . $(a+bi)^* = (a-bi)$
$ \psi\rangle$	Vector with label $\psi$ . Known as <i>ket</i>
$ \psi\rangle^T$	Transpose of vector $ \psi\rangle$
$ \psi\rangle^\dagger$	Hermitian conjugate of vector. $ \psi\rangle^\dagger = ( \psi\rangle^T)^*$
$\langle\psi $	Dual vector to $ \psi\rangle$ . $ \psi\rangle = \langle\psi ^\dagger$ and $\langle\psi  =  \psi\rangle^\dagger$ . Known as <i>bra</i>
$\langle\varphi \psi\rangle$	Inner product of vectors $\langle\varphi $ and $ \psi\rangle$
$ \varphi\rangle\langle\psi $	Outer product of vectors $\langle\varphi $ and $ \psi\rangle$
$ \psi\rangle \otimes  \varphi\rangle$	Tensor product of vectors $ \varphi\rangle$ and $ \psi\rangle$
$0$	Zero vector and zero operator
$\mathbb{I}_n$	Identity matrix of dimension $n$
$\mathbb{C}_n$	Complex vector space of dimension $n$
$\mathbb{C}_1$ or $\mathbb{C}$	Complex number space

## A.3 More on the Partial Trace

<sup>3</sup>The notation used for the complex vector spaces and complex number space are not standard Dirac Notation, but I included them in the table to explain what they mean.



## Apèndix B

# Quantum Computation vs Quantum Mechanics

On the introduction I mentioned that one of the reasons for with I started learning and researching quantum computing is because it is easy, on this appendix I am going to present why this is the case with a practical example.

On quantum mechanics the more general way to represent quantum state, like the orbitals of an atom of hydrogen, are wavefunctions, not statevectors. Wavefunctions are extremely useful, however, working with them adds a hole new level of complexity because they are continuous functions that depend on time. Compare them with vectors, which are discrete packets of information that evolve through discrete amounts of time.

### B.1 Normalizing

Because the probabilistic interpretation of both statevectors and wavefunctions, these two objects have to be normalize upon measurement, thus making the total sum of probabilities 1. How to normalize these objects is a perfect example to illustrate the difference in complexity that I see between quantum mechanics and quantum computation.

$$i\hbar \frac{\partial \Psi}{\partial t} = -\frac{\hbar^2}{2m} \frac{\partial^2 \Psi}{\partial x^2} + V\Psi$$

Figura B.1: **Schrödinger's Equation.** Where  $\hbar$  is  $h/2\pi$ , and  $V$  is the potential energy function.

For a wavefunction  $\Psi$  that represents a particle, the probability of finding the particle in a point  $x$  is  $|\Psi(x, t)|^2$ . Then, the wavefunction has to be normalized like the following:

$$\int_{-\infty}^{+\infty} |\Psi(x, t)|^2 dx = 1 \quad (\text{B.1})$$

Since the wavefunctions evolves over time with the Schrödinger equation, see Fig.B.1, any solution this equation has to be normalized. Luckily, if the wavefunction is normalized at time  $t = 0$  it stays this way, in other words, the Schrödinger equations preserves the normalization of the wavefunction [21].

We can prove that the equation, preserves B.1, starting from the trivial equality:

$$\frac{d}{dt} \int_{-\infty}^{+\infty} |\Psi(x, t)|^2 dx = \frac{\partial}{\partial t} \int_{-\infty}^{+\infty} |\Psi(x, t)|^2 dx$$

By the product rule we have that<sup>1</sup>:

$$\frac{\partial}{\partial t} |\Psi|^2 = \frac{\partial}{\partial t} (\Psi \Psi^*) = \Psi^* \frac{\partial \Psi}{\partial t} + \frac{\partial \Psi^*}{\partial t} \Psi$$

Now the Schrödinger equation says that

$$\frac{\partial \Psi}{\partial t} = \frac{i\hbar}{2m} \frac{\partial^2 \Psi}{\partial x^2} - \frac{i}{\hbar} V\Psi$$

then by taking the complex conjugate we have that

$$\frac{\partial \Psi^*}{\partial t} = -\frac{i\hbar}{2m} \frac{\partial^2 \Psi^*}{\partial x^2} + \frac{i}{\hbar} V\Psi^*$$

so

$$\frac{\partial}{\partial t} |\Psi|^2 = \frac{i\hbar}{2m} \left( \Psi^* \frac{\partial^2 \Psi}{\partial x^2} - \frac{\partial^2 \Psi^*}{\partial x^2} \Psi \right) = \frac{\partial}{\partial x} \left[ \frac{i\hbar}{2m} \left( \Psi^* \frac{\partial \Psi}{\partial x} - \frac{\partial \Psi^*}{\partial x} \Psi \right) \right]$$

finally we can evaluate the integral from the start:

$$\frac{d}{dt} \int_{-\infty}^{+\infty} |\Psi(x, t)|^2 dx = \frac{i\hbar}{2m} \left( \Psi^* \frac{\partial \Psi}{\partial x} - \frac{\partial \Psi^*}{\partial x} \Psi \right) \Big|_{-\infty}^{+\infty}$$

---

<sup>1</sup>From now on I am going to write  $\Psi(x, t)$  as simply  $\Psi$  to not make the equations to complicated.

Because  $\Psi(x, t)$  has to go to zero when  $x$  goes to either infinity, is true that:

$$\frac{d}{dt} \int_{-\infty}^{+\infty} |\Psi(x, t)|^2 dx = 0$$

Thus the integral is constant and went  $\Psi$  is normalized at  $t = 0$ , it stays that way for any  $t$  (positive of course).

falta la prueba para la normalización de un statevector

## Apèndix C

### Polarització d'un fotó

En l'equació ?? he exclusit el concepte de fase, que determina el tipus de polarització que té un fotó. Hi han 3 tipus:

1. **Linear:** Un fotó té polarització lineal quan els angles de la fase  $\alpha_x, \alpha_y$  en els estats base  $|x\rangle, |y\rangle$  són iguals:

$$\begin{aligned} |\nearrow\rangle &= \cos(\theta)e^{i\alpha_x}|x\rangle + \cos(\theta)e^{i\alpha_y}|y\rangle \\ &= [\cos(\theta)|x\rangle + \sin(\theta)|y\rangle]e^{i\alpha} \end{aligned}$$

On  $\alpha = \alpha_x = \alpha_y$ .

2. **Circular:** Quan els angles  $\alpha_x, \alpha_y$  son separats per exactament  $\frac{\pi}{2}$  i la amplitud per les dos bases és la mateixa:

$$\begin{aligned} |\nearrow\rangle &= \frac{1}{\sqrt{2}} \cos(\theta)e^{i\alpha_x}|x\rangle \pm i \frac{1}{\sqrt{2}} \sin(\theta)e^{i\alpha_y}|y\rangle \\ &= [\cos(\theta)e^{i\alpha_x}|x\rangle \pm i \sin(\theta)e^{i\alpha_y}|y\rangle] \frac{1}{\sqrt{2}} \end{aligned}$$

On el signe  $\pm$  indica la diferencia entre la diferencia entre la polarització circular cap a la dreta o la esquerra, amb  $+$  i  $-$ , respectivament.

3. **El·líptica:** On els angles  $\alpha_x, \alpha_y$  son diferents per una quantitat arbitraria<sup>1</sup>:

$$|\nearrow\rangle = \cos(\theta)e^{i\alpha_x}|x\rangle + \sin(\theta)e^{i\alpha_y}|y\rangle$$

---

<sup>1</sup> Però que no sigui la quantitat que dona a terme la polarització circular.

Aquest és el cas més general, és a dir la equació que s'utilitza per expressar qualsevol fase.

## Apèndix D

# Complexitat i algoritmes quàntics

En ciència de la computació existeix el concepte de *Big-O Notation*, una forma d'expressar lo eficients que són els algoritmes per fer certes tasques, en altres paraules la complexitat dels algoritmes. Bàsicament es una forma de classificar-los segon la rapidesa que tenen en ver la tasca que els correspon, aquesta rapidesa no és mesura en segons, degut a que aquesta mètrica pot variar d'ordinador a ordinador per les diferencies en hardware que aquest poden tindre. En canvi es mesure en nombre d'operacions o temps directament, però sense unitats.

La *Big-O Notation* consisteixes en definir el temps màxim que necessita un algoritme, es denota com  $O(\cdot)$  on l'argument usualment depèn de  $n$  que és la mida del input al algoritme, per exemple un algoritme de cerca ha de cercar a través de  $n$  coses. Com a un exemple més concret tenim que un l'algoritme de cerca de cadenes binaries corre en un temps  $O(\log_2 n)$ , on  $n$  és el nombre de cadenes entre les quals ha de cercar. Recorda que la notació  $O(\cdot)$  és el màxim, es a dir es *upper bounded*, això significa que  $\log_2 n$  és la quantitat de temps més gran en la que troba la cadena, també es possible que la trobi-se a la comprovació que va<sup>1</sup>, llavors l'algoritme acabaria en un temps  $O(1)$ . Simplement és una manera de mirar de mirar lo eficients que són els algoritmes en relació a la mida del input que tenen.

Amb aquesta notació tenim una manera de comparar la eficiència que tenen els algoritmes quàntics amb la del algoritmes clàssics que tenen la mateixa funció.

---

<sup>1</sup>Que la primera cadena que cerca, és la que ha de trobar.

## D.1 Algoritme de Grover

Al 1996, Lov Grover va presentar un algoritme quàntic per cercar en dades desordenades [22] (e.g. cercar el número de telèfon d'una persona en una llista desordenada). Per aquest problema un algoritme clàssic té una complexitat de  $O(N)$  cerques<sup>2</sup>, mentre que l'algoritme de Grover té una complexitat de  $O(\sqrt{N})$ , sent substancialment més eficient. En les paraules de Grover [22] (adaptades), un ordinador clàssic per tindre un probabilitat de  $\frac{1}{2}$  de trobar el número de telèfon d'una persona en una llista desordenada necessita mirar a un mínim de  $\frac{N}{2}$  números, mentre que amb el seu s'obté el número de telèfon en només  $O(\sqrt{N})$  passos<sup>3</sup>.

L'algoritme funciona de la següent manera:

---

<sup>2</sup>Una cerca és quan es verifica si un element de la llista és l'element que es cerca.

<sup>3</sup>Per passos entenc que es refereix al nombre de vegades que es mira al oracle, es a dir el nombre que de vegades que es verifica si s'ha trobar el que es cerca.

# Bibliografia

- [1] Maria Schuld, Ilya Sinayskiy, and Francesco Petruccione. The quest for a quantum neural network. *Quantum Information Processing*, 13:2567–2586, 2014. [Online; accedit en 19/09/2021: [Link](#)].
- [2] Michael Broughton, Guillaume Verdon, Trevor McCourt, Antonio J. Martinez, Jae Hyeon Yoo, Sergei V. Isakov, Philip Massey, Ramin Halavati, Murphy Yuezhen Niu, Alexander Zlokapa, Evan Peters, Owen Lockwood, Andrea Skolik, Sofiene Jerbi, Vedran Dunjko, Martin Leib, Michael Streif, David Von Dollen, Hongxiang Chen, Shuxiang Cao, Roeland Wiersema, Hsin-Yuan Huang, Jarrod R. McClean, Ryan Babbush, Sergio Boixo, Dave Bacon, Alan K. Ho, Hartmut Neven, and Masoud Mohseni. Tensorflow quantum: A software framework for quantum machine learning. 2021. [Online; accedit en 19/09/2021: [Link](#)].
- [3] IBM. Ibm quantum experience, 2021. [Online; accedit en 19/09/2021: [Link](#)].
- [4] Ian J. Goodfellow, Jean Pouget-Abadie, Mehdi Mirza, Bing Xu, David Warde-Farley, Sherjil Ozair, Aaron Courville, and Yoshua Bengio. Generative adversarial networks. 2014. [Online; accedit en 19/09/2021: [Link](#)].
- [5] He-Liang Huang, Yuxuan Du, Ming Gong, Youwei Zhao, Yulin Wu, Chaoyue Wang, Shaowei Li, Futian Liang, Jin Lin, Yu Xu, and et al. Experimental quantum generative adversarial networks for image generation. *Physical Review Applied*, 16(2), 2021. [Online; accedit en 19/09/2021: [Link](#)].
- [6] Gilbert Strang. Linear algebra mit ocw, 2011. [Online; accedit en 19/09/2021: [Link](#)].
- [7] Gilbert Strang. Matrix methods in data analysis, signal processing, and machine learning mit ocw, 2018. [Online; accedit en 19/09/2021: [Link](#)].



- [8] Michael A. Nielsen and Isaac L. Chuang. *Quantum Computation and Quantum Information*. Cambridge University Press, 10 edition, 2010.
- [9] Michael A. Nielsen and Isaac L. Chuang. *Quantum Computation and Quantum Information*, chapter 2, page 66. Cambridge University Press, 10 edition, 2010.
- [10] Sheldon Axler. *Linear Algebra Done Right*, chapter 3, pages 37–58. Springer, 2 edition, 1997.
- [11] Sheldon Axler. *Linear Algebra Done Right*, chapter 3, pages 48–52. Springer, 2 edition, 1997.
- [12] Wolfram MathWorld. L2-norm, 2021. [Online; accedit en 19/09/2021: [Link](#)].
- [13] Michael A. Nielsen and Isaac L. Chuang. *Quantum Computation and Quantum Information*, chapter 2, page 74. Cambridge University Press, 10 edition, 2010.
- [14] Michael A. Nielsen and Isaac L. Chuang. *Quantum Computation and Quantum Information*, chapter 2, page 73. Cambridge University Press, 10 edition, 2010.
- [15] Wikipedia. Tensor product, 2021. [Online; accedit en 19/09/2021: [Link](#)].
- [16] Michael A. Nielsen and Isaac L. Chuang. *Quantum Computation and Quantum Information*, chapter 2, pages 80–96. Cambridge University Press, 10 edition, 2010.
- [17] Asher Peres. *Quantum Theory: Concepts and Methods*, chapter 2, pages 24–29. Kluwer Academic Publishers, 2002.
- [18] Eleanor Rieffel and Wolfgang Polak. *Quantum Computing: A Gentle Introduction*, chapter 2, pages 12–13. MIT Press, 1 edition, 2011.
- [19] Wikipedia. Inverter (logic gate), 2021. [Online; accedit en 04/10/2021: [Link](#)].
- [20] Michael A. Nielsen and Isaac L. Chuang. *Quantum Computation and Quantum Information*, chapter 2, page 62. Cambridge University Press, 10 edition, 2010.
- [21] David J. Griffiths. *Introduction to Quantum Mechanics*, chapter 1, pages 11–12. Prentice Hall, 1995.

- [22] Lov K. Grover. A fast quantum mechanical algorithm for database search. 1996. [Online; accedit en 05/10/2021: [Link](#)].