

Praca Dyplomowa Inżynierska

Adrian Rostek
205860

Wykorzystanie technologii webowych i języka Python do stworzenia aplikacji edukacyjnej z mechaniki kwantowej

Utilizing web technologies and Python language to create quantum physics
educational application

Praca dyplomowa na kierunku:
Informatyka

Praca wykonana pod kierunkiem
dr Andrzeja Zembrzuskiego
Instytut Informatyki Technicznej
Katedra Sztucznej Inteligencji

Warszawa, rok 2024



SZKOŁA GŁÓWNA
GOSPODARSTWA
WIEJSKIEGO

Wydział Zastosowań
Informatyki
i Matematyki

Oświadczenie Promotora pracy

Oświadczam, że niniejsza praca została przygotowana pod moim kierunkiem i stwierdzam, że spełnia ona warunki do przedstawienia tej pracy w postępowaniu o nadanie tytułu zawodowego.

Data

Podpis promotora

Oświadczenie autora pracy

Świadom/a odpowiedzialności prawnej, w tym odpowiedzialności karnej za złożenie fałszywego oświadczenia, oświadczam, że niniejsza praca dyplomowa została napisana przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami prawa, w szczególności z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 2019 poz. 1231 z późn. zm.)

Oświadczam, że przedstawiona praca nie była wcześniej podstawą żadnej procedury związanej z nadaniem dyplomu lub uzyskaniem tytułu zawodowego.

Oświadczam, że niniejsza wersja pracy jest identyczna z załączoną wersją elektroniczną. Przyjmuję do wiadomości, że praca dyplomowa poddana zostanie procedurze antyplagiatowej.

Data

Podpis autora pracy

Streszczenie

Wykorzystanie technologii webowych i języka Python do stworzenia aplikacji edukacyjnej z mechaniki kwantowej

...Treść streszczenia...

Słowa kluczowe – Edukacja, Fizyka kwantowa, Funkcja falowa, Wizualizacja

Summary

Utilizing web technologies and Python language to create quantum physics educational application

...Treść angielskiego streszczenia...

Keywords – Education, Quantum physics, Wave function, Visualization

Spis treści

1	Wstęp	9
1.1	Cel i motywacja pracy	9
1.2	Tematyka i struktura pracy	10
2	Wykorzystane technologie	11
2.1	Popularne technologie webowe - HTML, CSS i TypeScript	11
2.2	Biblioteki Chart.js i MathJax	11
2.3	Język Python	11
2.4	Framework Tauri	11
3	Podstawy teoretyczne	12
3.1	Zagadnienia matematyki wyższej	12
3.2	Falowa natura materii	12
3.3	Równanie Schrödingera	13
3.4	Znajdowanie równania funkcji falowej	13
4	Budowa i struktura aplikacji	14
4.1	Struktura aplikacji	14
4.2	Interfejs	14
4.3	Typescript i manipulacja DOM	14
4.4	Obliczenia fizyczne w Pythonie	14
4.5	Interfejs pomiędzy TypeScriptem i Pythonem	14
4.6	Wdrożenie i dystrybucja aplikacji	14
4.7	Problemy, ograniczenia i możliwości rozwoju	14
5	Interfejs aplikacji	15
5.1	Ekran główny	15
5.2	Interaktywna wizualizacja	15
5.3	Transkrypcja	15

6	Podsumowanie i wnioski	16
7	Bibliografia	17

1 Wstęp

Stworzenie teorii mechaniki kwantowej w 1925 r.[przypis?] okazało się podstawą dzisiejszej cywilizacji[przypis]. Zawdzięczamy jej m.in. tranzystory tworzące komputery, mikroskopy tunelowe o niebywalej precyzji oraz reaktory jądrowe, bez których ciężko wobrazić sobie dzisiejszą energetykę[przypis]. Mimo to jest to bardzo nieintuicyjny i przez większość ludzi niezrozumiały dział fizyki[przypis]. Na temat ten napisane zostały liczne publikacje[przypis], jednak profesjonalny język i matematyka wyższa mogą sprawić dużo trudności w zrozumieniu nawet podstawowych konceptów tej teorii.

1.1 Cel i motywacja pracy

Celem pracy jest stworzenie aplikacji, która ma ułatwić naukę zagadnień z zakresu mechaniki kwantowej. Zagadnienia przedstawiane są w interaktywny celom podtrzymania uwagi i zainteresowania tym nietrywialnym tematem. Osiągnięte to zostało poprzez wykorzystanie licznych symulacji, na których efekt końcowy bezpośredni wpływ ma użytkownik, jednocześnie stosując samouczek, który te efekty odpowiednio tłumaczy.

Osobiście temat mechaniki kwantowej uważam za niesamowicie ciekawy, więc napisanie tej pracy motywowane jest chęcią poszerzenia swojej wiedzy w tym obszarze, jak i zastosowaniu nabytej wiedzy informatycznej w stworzeniu praktycznego narzędzia. Za interesujące również uważam symulację funkcji falowej w przeciwieństwie do przypatrywania się statycznym jej wykresom na papierze czy w plikach pdf. Aplikacja kierowana jest do osób chcących nauczyć się wstępnych zagadnień mechaniki kwantowej, jednak bez konieczności sięgania po profesjonalną literaturę. Do pełnego zrozumienia wszystkich zagadnień potrzebna jest znajomość matematyki wyższej, jednak nawet bez tej wiedzy użytkownik może wynieść z aplikacji dużo nowych informacji. Może ona być więc użyteczna zarówno dla osób nie będących ściśle związanych z naukami matematycznymi i fizycznymi, jak i **studentów kierunków fizycznych?**.

1.2 Tematyka i struktura pracy

Aplikacja przytacza kontekst historyczny dziedziny fizyki jaką jest mechanika kwantowa jak i tłumaczy falowo korpuskularną naturę cząstek. Główna część jednak skupia się na typowych rozwiązaniach równania Schrödingera niezależnego od czasu, a dokładniej:

- Cząstki swobodnej
- Nieskończonej studni potencjału
- Skończonej studni potencjału
- Progu potencjału
- Bariery potencjału

Wy tłumaczone są też zjawiska tunelowe i skwantowanych stanów energetycznych jako konsekwencja dotychczas przyswojonych zagadnień. Jest to często stosowana kolejność wprowadzania do tych zagadnień[przypis?], ponieważ każdy kolejny przypadek bazuje na poprzednim, wprowadzając jednak stopniowo coraz to nowsze elementy.

W rozdziale drugim opisane zostały zastosowane technologie, charakterystyka ich działania oraz wytłumaczone zostało czym motywowany był wybór akurat ich do stworzenia aplikacji.

W rozdziale trzecim szerzej **wyjaśniłem(forma osobowa czy utrzymać bezosobową narrację?)** dokładny zakres zagadnień zawartych w aplikacji oraz uzasadniłem powód upraszczania niektórych z nich i poświęcanie większej uwagi na pozostałe.

Rozdział czwarty skupia się na technicznych aspektach budowy aplikacji, omawia szczegóły implementacji wymaganych rozwiązań i problemy z tym związane. Omówione również zostały ograniczenia zastosowanych technologii, jak i otwartość aplikacji na rozwój.

W rozdziale piątym zaprezentowane są zrzuty ekranu z działania aplikacji, wytłumaczona zostaje budowa i działanie interfejsu oraz jak spełnione zostało wstępne wymaganie aplikacji, czyli ułatwianie nauki.

2 Wykorzystane technologie

2.1 Popularne technologie webowe - HTML, CSS i TypeScript

2.2 Biblioteki Chart.js i MathJax

2.3 Język Python

2.4 Framework Tauri

Była opcja WebAssembly ale jest niedoropacowane(napisać szczegóły) + vite + npm

3 Podstawy teorytyczne

3.1 Zagadnienia matematyki wyższej

liczby zespolone i urojone, jednostka urojona, ich moduł

gęstość prawdopodobieństwa

pochodne, pochodne funkcji zespolonych

równania różniczkowe

3.2 Falowa natura materii

Wyjaśnione przez Alberta Einsteina zjawisko fotoelektryczne ukazało, że światło zachowuje się nie tylko jak fala, ale też jak cząstką. Nośnik światła przekazywał energię porcjami – kwantami przez co wprowadzone zostało pojęcie fotonu jako cząstki światła.

Jako konsekwencja tego odkrycia Louis de Broglie zapostulował, że cząstki materii, takie jak elektron, muszą podzielać falowe zachowanie fotonów. Korzystając z pracy Einsteina określił długość tych fal, zwanych falami materii, wzorem:

$$\lambda = \frac{h}{p}$$

gdzie:

λ – długość fali materii cząstki

h – stała Plancka

p – pęd cząstki

Dzięki falom materii możemy wyjaśnić m.in. sposób rozchodzenia się elektronów np. przez siatkę dyfrakcyjną, co jest niemożliwe przy przyjęciu elektronów jako kul lub punktów w przestrzeni.

Dokładniejszego opisu tych fal dokonał Erwin Schrödinger proponując równanie funkcji falowej ψ o zespolonym zbiorze wartości.

3.3 Równanie Schrödingera

Funkcja falowa stanowi fundament zagadnień poruszanych w aplikacji. Wynika to z faktu, że jest ona niezbędna do opisu ruchu dowolnej cząstki. Erwin Schrödinger zawarł funkcję falową w równaniu nazwanym od jego nazwiska równaniem Schrödingera. Jeżeli skupimy się na odizolowanych układach fizycznych tj. takich, które nie oddziałują z otoczeniem, rozwiązać należy równanie Schrödingera niezależne od czasu o postaci:

$$-\frac{\hbar}{2m} \frac{d^2\psi(x)}{dx^2} + V(x)\psi(x) = E\psi(x)$$

gdzie:

\hbar – zredukowana stała Plancka

$\psi(x)$ – funkcja falowa w położeniu x

E – energia całkowita ciała

$V(x)$ – potencjał w położeniu x

m – masa ciała

Wartość funkcji falowej $\psi(x)$ nie posiada fizycznej interpretacji, do tego potrzebny jest kwadrat jej modułu, który określa gęstość prawdopodobieństwa znalezienia cząstki w położeniu x .

3.4 Znajdowanie równania funkcji falowej

Warunki brzegowe:

- Skończona wartość ψ
- Ciągłość ψ
- Ciągłość pochodnej $\frac{d\psi}{dx}$ (Przy skończonych potencjałach)

4 Budowa i struktura aplikacji

4.1 Struktura aplikacji

domyślne ustawienie Tauri, zasoby, pliki html, css, typescript, python

4.2 Interfejs

html + css, BEM, struktura stron

4.3 Typescript i manipulacja DOM

4.4 Obliczenia fizyczne w Pythonie

4.5 Interfejs pomiędzy TypeScriptem i Pythonem

4.6 Wdrożenie i dystrybucja aplikacji

o budowie aplikacji, pakowanych zasobach, interpreterze pythona, platformach

4.7 Problemy, ograniczenia i możliwości rozwoju

5 Interfejs aplikacji

5.1 Ekran główny

5.2 Interaktywna wizualizacja

5.3 Transkrypcja

6 Podsumowanie i wnioski

7 Bibliografia

- [1] M.R. Wehre, H.A. Enge, J.A. Richards, *Wstęp do fizyki atomowej*, Państwowe Wydawnictwo naukowe, Warszawa 1983
- [2] David Flanagan, *JavaScript: The Definitive Guide. Master the World's Most-Used Programming Language. 7th Edition*, O'Reilly Media, 2020

Wyrażam zgodę na udostępnienie mojej pracy w czytelniach Biblioteki SGGW w tym
w Archiwum Prac Dyplomowych SGGW.

.....
(czytelny podpis autora pracy)

