

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 2023



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 teorytyczne	12
3.1	Falowa natura materii	12
3.2	Równanie Schrodingera	12
3.3	Znajdowanie funkcji falowej	12
4	Budowa i struktura aplikacji	13
4.1	Struktura aplikacji	13
4.2	Interfejs	13
4.3	Typescript i manipulacja DOM	13
4.4	Obliczenia fizyczne w Pythonie	13
4.5	Interfejs pomiędzy TypeScriptem i Pythonem	13
4.6	Wdrożenie i dystrybucja aplikacji	13
4.7	Problemy, ograniczenia i możliwości rozwoju	13
5	Interfejs aplikacji	14
5.1	Ekran główny	14
5.2	Interaktywna wizualizacja	14
5.3	Transkrypcja	14
6	Podsumowanie i wnioski	15

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 nietrivialnym 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

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

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 Falowa natura materii

3.2 Równanie Schrodingerera

3.3 Znajdowanie funkcji falowej

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)

