

Sprawozdanie z Projektu

Dyskretne Uklady Dynamiczne

Autorzy:

Lukasz Sasin, Mateusz Sobczak, Kamil Styn

Data: 31 stycznia 2026

Dyskretne Układy Dynamiczne - Projekt

Zadanie 1: Model Populacji (Macierz Lesliego)

Analizowano populacje owadów przy użyciu macierzy Lesliego L. Model opisuje ewolucję wektora populacji wzorem:

$$N_{t+1} = L \cdot N_t$$

Symulacja numeryczna wykazała, że po 10 latach wektor populacji wynosi:

$$N_{10} = [5876, 1783, 843, 243]$$

Dominująca wartość własna macierzy wynosi $\Lambda_{max} = 1.0167$. Ponieważ jest ona większa od 1, populacja dąży do nieskończoności. Aby ustabilizować układ, dobrano parametr uboju 'h' wg wzoru:

$$h = \frac{1}{\lambda_{max}}$$

Obliczony parametr: $h = 0.9835$. Oznacza to konieczność redukcji populacji do ok. 98.35% w każdym roku.

Zadanie 2: Model Krwinek (Model Lasoty)

Model Lasoty opisuje produkcję krwinek równaniem nieliniowym:

$$C_{n+1} = (1 - a)C_n + bC_n^r e^{-sc_n}$$

Zbadano stabilność punktów stałych c^* . Punkt jest stabilny, jeśli moduł pochodnej $|f'(c^*)| < 1$.

Przypadek $a = 0.2$

1. $c^* = 0.0000$	$ f' = 0.8000$	\rightarrow	STABILNY
2. $c^* = 0.1553$	$ f' = 1.9030$	\rightarrow	NIESTABILNY
3. $c^* = 0.9455$	$ f' = 0.6256$	\rightarrow	STABILNY

Przypadek $a = 0.3$

1. $c^* = 0.0000$	$ f' = 0.7000$	\rightarrow	STABILNY
2. $c^* = 0.1704$	$ f' = 2.2822$	\rightarrow	NIESTABILNY
3. $c^* = 0.8972$	$ f' = 1.2067$	\rightarrow	NIESTABILNY

Wyniki są zgodne z tezą zadania (zmiana liczby punktów stabilnych przy zmianie parametru a).

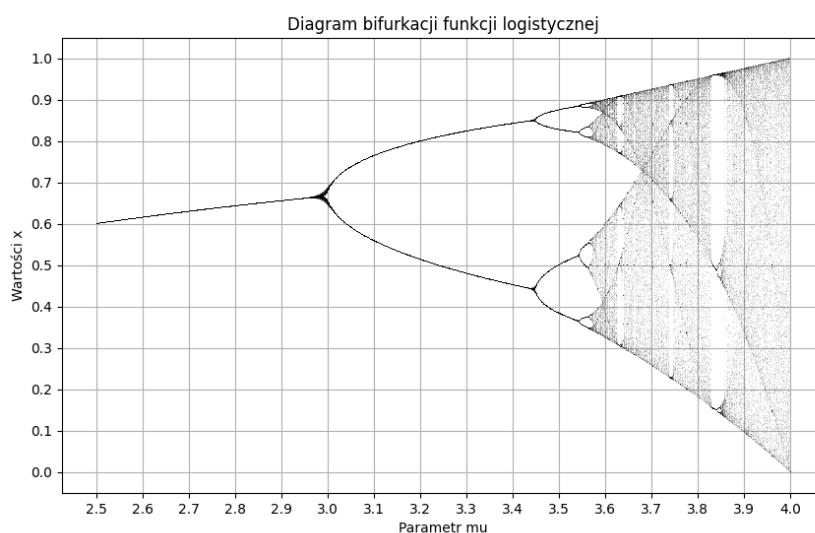
Dyskretne Układy Dynamiczne - Projekt

Zadanie 3: Odwzorowanie Logistyczne

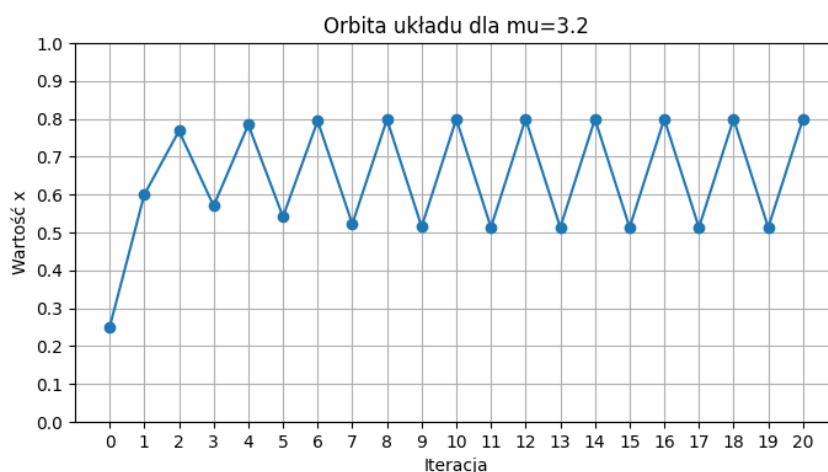
Równanie logistyczne dane jest wzorem:

$$x_{n+1} = \mu x_n (1 - x_n)$$

Wygenerowano diagram bifurkacji, który obrazuje przejście od stabilności do chaosu.



Pierwsza bifurkacja (rozdwojenie) następuje przy $\mu = 3.0$. Dla wybranego parametru $\mu = 3.2$ (znajdującego się wewnątrz obszaru cyklu rzędu 2) układ oscyluje między dwiema wartościami. Potwierdza to wykres orbity:



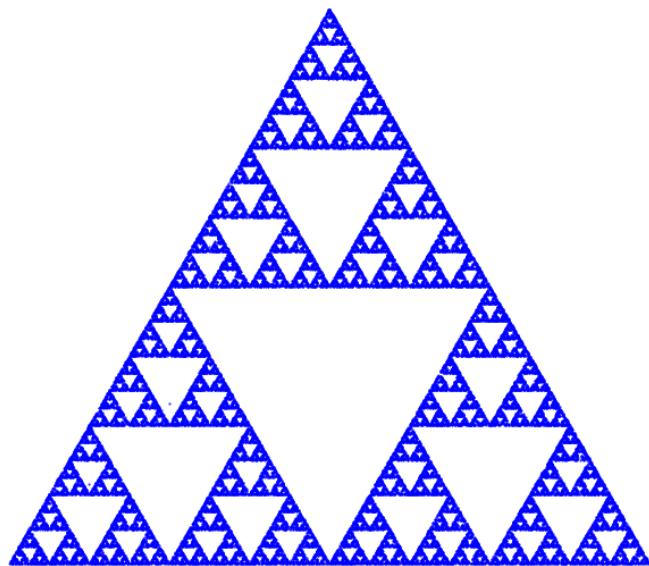
Zadanie 4: Trojkat Sierpinskiego

Wygenerowano fraktal metodą 'Gry w Chaos' (IFS). Wymiar fraktalny obliczono ze wzoru:

$$D = \frac{\ln(N)}{\ln(1/s)}$$

Dla N=3 i s=0.5 otrzymano wynik D = 1.5850, co jest zgodne z teorią.

Trójkąt Sierpińskiego - Gra w Chaos



Koniec sprawozdania.