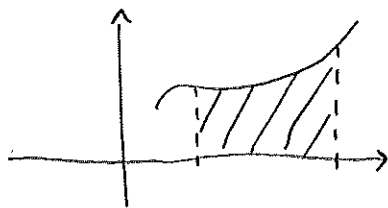


Monte Carlo-metoder, sammanfattning

- Deterministisk / Stokastisk
- Hur genereras slumpetal?
- Experiment med integral.
- Två tentauppgifter.

Deterministisk modell

- Modell där resultatet ska bero på indata  
ex. Integral av en funktion av. med "ändligt många punkter.

Stokastisk modell

- Modell där slumpmoment förekommer. Samma indata ska kunna ge olika resultat.
- ex. Modell för Brownsk rörelse.  
Modell för reaktioner på molekylnivå (Mniproj 2)

Deterministisk metod

En metod som alltid ger samma resultat för samma indata.

ex. Simpsons formel för integral.

## Stokastisk metod

Kan ge olika resultat för samma indata pga att slumpmoment (slumptal) används.

ex. Beräkning av integral som

(intervallängd) \* (medelv. av slumpmässiga funktionsvärden).

Guillemies algoritmen för stokastisk reaktionsmodell.

## Monte Carlo-metod

En stokastisk metod upprepas ett (stort) antal gånger. Man får en mängd olika resultat och drar slutsatser av dessa (grundat på statistisk teori).

T. ex. integralberäkning

Väntevärdet av resultaten är den önskade integralen.

Medelvärdet av de erhållna resultaten är då intressant.

Storheter som standardavvikelsen kan ge en uppskattning av felet.

## Generering av slumpstal

De slumpstal man får i ett datorprogram är i allmänhet inte "slumpmässiga" utan "kända på förhand".

(utom ev. det första)

De genereras ofta beroende på föregående slumpstal.

Tex. med linjära kongruensmetoden

$$x_k \text{ (ev. slumpmässigt)}$$

$$x_{k+1} = (a x_k + c) \text{ mod } m$$

$a, c, m$  är (stora) heltal,  $x_k$  är heltal. Användaren får som resultat  $x_k/m$ .

En slumpstalsgenerator måste genomgå många test för att godkännas.

Endast ändligt många tal kan genereras, de kommer alltså någon gång att upprepas.

I MATLAB finns rand: ger ett slumpstal i  $[0,1)$

Med anropet (t ex)

`rand('seed', 127)`

kan man starta på ett annat tal

ex.

`rand('seed', sum(100*clock))`

ger "verklig" slump.

Slumpmässigt heltal  $0 \leq p < N$

$$r = \text{fix}(N * \text{rand})$$

Normalfördelade tal

$$r = \text{randn}$$

Normalfördelade med väntevärde 0, standardavvikelse 1.

Normalfördelning med väntevärde  $\mu$ , standardavvikelse  $s$ .

$$r = \mu + s * \text{randn}$$

---

Tenta 15/3 2010

Givet propensiteter för 5 st kemiska reaktioner

$$w = [3 \ 8 \ 2 \ 14 \ 5]$$

och två slumpstal

$$u = 0.962$$

$$v = 0.371$$

Genomför Gillespies algoritim för att beräkna

- tiden till nästa reaktion
- vilken reaktion inträffar

Propensiteterna anger förväntat antal reaktioner per tidsenhet.

Totalt förväntat antal är

$$\sum (\text{propensiteter}) = 3 + 8 + 2 + 14 + 5 = 32$$

Tiden till nästa reaktion är en slumpvariabel med exponentialfördelning.

Täthetsfunktion:  $f_E(t) = 32 e^{-32t}$ ,  $t > 0$

Fördelningsfunktion:  $F_E(T) = \int_{-\infty}^T 32 e^{-32t} dt = \int_0^T 32 e^{-32t} dt$   
 $= \left[ -e^{-32t} \right]_0^T = 1 - e^{-32T}$

"Invers transform sampling"

Givet  $u$  ur likformig fördelning, hitta det  $T$  som uppfyller  $F_E(T) = u$

$$1 - e^{-32T} = 0.962 \Leftrightarrow e^{-32T} = 0.038$$

$$\Rightarrow T = -\frac{\ln 0.038}{32} = \underline{\underline{0.102}}$$

Vilken reaktion inträffar?

Sannolikheten för en viss reaktion är (propensitet/summa)

För reaktionerna blir detta

$$\frac{3}{32} \quad \frac{8}{32} \quad \frac{2}{32} \quad \frac{14}{32} \quad \frac{5}{32}$$

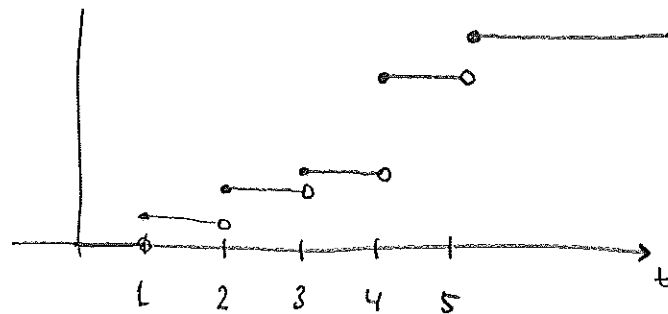
eller

$$0.094 \quad 0.250 \quad 0.062 \quad 0.438 \quad 0.156$$

Bilda den kumulativa fördelningsfunktionen

$$0.99 \quad 0.344 \quad 0.406 \quad 0.844 \quad 1.000$$

Denna ser ut som



$V_i$  har slumpvalet  $v = 0.371$ ,  $V_i$  ser att

$F_z(t) > 0.371$  då  $t=3$  (reaktion 3 inträffar)

---

Tenta 1/6 2009

Givet  $N$  städer  $s_1, s_2, \dots, s_N$

Givet  $t_{ij}$  tiden för en resa mellan städerna  $s_i$  och  $s_j$

Beskriv hur man med en Monte Carlo-metod kan beräkna minimal restid för besök i alla städer om man börjar i stad  $s_k$ .

Upprepa många gånger

- Slumpa ut numren på städerna börjande med  $k$ .
- Beräkna restiden med städerna i denna ordning
- Spara som en element i en array  $v$ .

Tag sedan minimum av  $v$ 's element.

Slumpa olika nummer

Array 

1	2	...	$N$
---	---	-----	-----

, skapa ett heltal  $1 \leq x < N$

Flytta detta tal till första platsen i en annan array.

Upprepa för kvarvarande tal.