

Distribuzioni uniformi, generatori di base in GS DSLibs

Simulazione & Logistica, I modulo
Esercitazione n. 8

Corso di Laurea in Informatica Applicata
Università di Pisa, sede di La Spezia
A.a. 2008/09, I semestre



Contenuti

- La libreria di variabili casuali in GS DSLibs
 - Architettura della libreria
 - Generatori di base disponibili
- Note su QD32
- Note su Park & Miller
- Scatterplot su CLCG
- Dati per il progetto didattico



Generatori di base in SDSLlib

- Classi astratte
 - Generatori di base
 - Generatori di distribuzioni generiche
- Generatori di base implementati
 - Interfaccia alla rand() della libreria C
 - Un CLG per esperimenti
 - Quick & Dirt 32
 - Park & Miller Minimal Standard
- Generatori di distribuzioni
 - Uniforme in un intervallo, discreta e continua
 - Campionata, discreta e continua
 - Esponenziale, normale, Weibull, anche limitate



Quick & Dirt 32

- Usare l'overflow come modulo
 - Congruenziale classico: $X_{i+1} = (aX_i + c) \bmod m$
 - L'aritmetica a 32 bit è mod 2^{32}
 - Quindi, calcolare semplicemente $X_{i+1} = (aX_i + c)$
- Molto efficiente
- Proprietà statistiche sufficienti
 - Il modulo non è primo, a e c devono essere scelti bene
 - $a = 1\ 664\ 525$
 - $c = 1\ 013\ 904\ 223$
 - Dovuti a Knuth e Lewis



Park & Miller Minimal Standard

- Buone proprietà statistiche
- Congruenziale moltiplicativo
 - $X_{i+1} = (aX_i + c) \bmod m$
 - $a = 7^5 = 16\ 807$
 - $c = 0$
 - $m = 2^{31} - 1 = 2\ 147\ 483\ 647$
- Come calcolarlo in 32 bit? Trucco di Schrage
- Lo 0 non è compreso (e va evitato come seme)



Il trucco di Schrage in pratica

- Proprietà di Schrage
 - $m = aq + r$, $q = \lfloor m/a \rfloor$, $r = m \bmod a$
 - $az \bmod m = a(z \bmod q) - r \lfloor z/q \rfloor$ se ≥ 0
 - $az \bmod m = a(z \bmod q) - r \lfloor z/q \rfloor + m$ altrimenti
 - Per $m = 2^{31} - 1$ e $a = 7^5$, $q = 127773$ e $r = 2836$
- Calcolo di $X_{i+1} = (aX_i) \bmod m$
 - $k = \lfloor X_i / q \rfloor$
 - $X_{i+1} = a(X_i - kq) - rk$
 - if $(X_{i+1} < 0)$ $X_{i+1} = X_{i+1} + m$
- Ottimizzazione
 - $x \bmod y = x - y \lfloor x/y \rfloor$

