

# rubyによる $\pi$ の近似値計算

情報班：森川大翔 市村奉紀

## 1. 研究内容

ruby というプログラミング言語を用いて円周率を近似した。今回は、ライプニッツの公式とガウス＝ルジャンドルのアルゴリズムを用いて、二つの方法で $\pi$ の近似値を求めた。ruby とは、日本で作成されたプログラミング言語の一つで、日本のWEB系の企業でも使用されている。

## 2. ライプニッツの公式について

ライプニッツの公式とは次の式である。

$$\sum_{n=1}^{\infty} \frac{(-1)^n}{2n+1} = 4\pi$$

上の式を、数Bの数列の単元で学習した、数列の和の公式を用いて $\pi$ について解くと

$$\pi = \sum_{n=0}^{\infty} \frac{8}{16n^2 + 16n + 3}$$

となる。これを (A) とする。

## 3. ガウス＝ルジャンドルのアルゴリズムについて

【初期値の設定】初期値  $(a_0, b_0, t_0, p_0)$  を設定する…(B)

$$a_0 = 1, b_0 = \frac{1}{\sqrt{2}}, t_0 = \frac{1}{4}, p_0 = 1$$

【反復式】反復式を次のような漸化式によって定める…(C)

$$a_{n+1} = \frac{a_n + b_n}{2} \quad b_{n+1} = \sqrt{a_n b_n} \quad t_{n+1} = t_n - p_n(a_n - a_{n+1})^2 \quad p_{n+1} = 2p_n$$

【 $\pi$ の算出】円周率 $\pi$ は a, b, t を用いて次のように近似される…(D)

$$\pi \approx \frac{(a_n + b_n)^2}{4t_n}$$

以上をガウス＝ルジャンドルのアルゴリズムという。小数点以下 n 桁まで求めたいときはおおよそ $\log_2 n$ 回の反復でよいとされている。また 1 回の反復で小数点以下 2 桁 ( $\pi = 3.14 \dots$ ) まで求められることからわかるように非常に収束が早いので、「スーパー $\pi$ 」というソフトのプログラムに用いられていて、2009 年に 2 兆 6000 億桁まで計算された。

## 4. プログラミング言語化

2. と 3. で紹介したものを ruby で書き換えると次のようになる。ただし、左側の数字は行数を表している。

- ・ライプニッツの公式を言語化したもの

```
1 # Your code here
2 def pi(x)
3   p = 0.0
4   n = 0.0
5   while(n <= x)
6     p = P + (8.0 / (16 * n * n + 16 * n + 3))
7     n = n + 1.0
8   end
9   puts puts
10 end
11 puts pi(10000000)
```

6 行目が 2. の (A) にあたる。11 行目の () の中で 6 行目の式の  $n$  に何を代入するかを決める。

## 5. 結果と考察

一千万を代入することで 1 秒足らずで 7 桁目まで求めることができたが、それ以降の桁数を求めることはできなかった。

- ・ガウス＝ルジャンドルのアルゴリズムを言語化したもの

```
1 require 'benchmark'
2 require 'bigdecimal'
3 require 'bigdecimal/math'
4
5 def pi(n)
6   k = 1
7   a = 1
8   b = 1 / BigMath.sqrt(BigDecimal(2), 100)
9   t = 1 / 4.0
10  p = 1
11  for k in 1.. n do
12    k = k + 1
13    x = a * b
14    t = t - p * (((a - b) / 2) ** 2)
15    a = (a + b) / 2
16    b = BigMath.sqrt(BigDecimal(x), 100)
17    p = 2 * p
18  end
19  ((a + b) ** 2) / (4 * t)
20 end
21
22 for m in 1.. 5 do
23   for n in 1.. 10 do
24     result = Benchmark.realtime do
25       puts pi(n).to_s
26     end
27     puts "Time: #{result} [s]"
28   end
29 end
```

3. の (B) (C) (D) はそれぞれ 6-10 行目、11-18 行目、19 行目にあたる。また、22-29 行目は (B)-(D) のプログラミングを実際に動かす部分である。22-29 行目で円周率の計算をし、同時に計算にかかる時間を計っている。

## 5' . 結果結果と考察

・ 10 回目まで計算を行うと、6 回目で小数点以下 108 桁まで求められたがそれ以降求められた桁数に変化はなかった。

・  $\log_2 n$  の値が  $n$  とほとんど一致していた。

## 5. 考察と今後

ガウス＝ルジャンドルのアルゴリズムを用いるとかなり効率が良かったことが分かった。将来的にはより効率のいい円周率の近似値の求め方を言語化したい。