

Chemins confinés dans un quadrant

Thèse réalisée sous la direction d'Irina Kurkova

Kilian Raschel

CNRS & Université de Tours & Fédération Denis Poisson

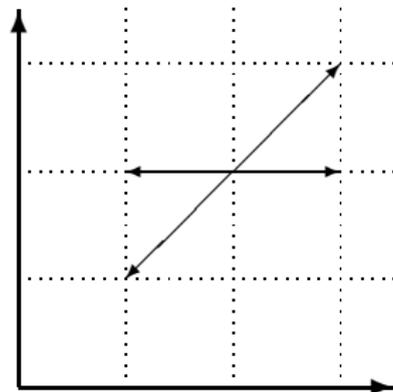
Journées MAS 2012—29/31 août 2012

- 1 Motivations à l'étude des marches dans un quadrant
- 2 Une approche analytique sur mesure
 - Dimension 1 : exemple de la ruine du joueur
 - Dimension 2 : le quart de plan
- 3 Exemple d'application en combinatoire

- 1 Motivations à l'étude des marches dans un quadrant
- 2 Une approche analytique sur mesure
 - Dimension 1 : exemple de la ruine du joueur
 - Dimension 2 : le quart de plan
- 3 Exemple d'application en combinatoire

Motivations nombreuses et variées

- Analyse complexe
- Combinatoire
- Finance
- Biologie des populations
- Probabilités
- Files d'attente
- Etc.

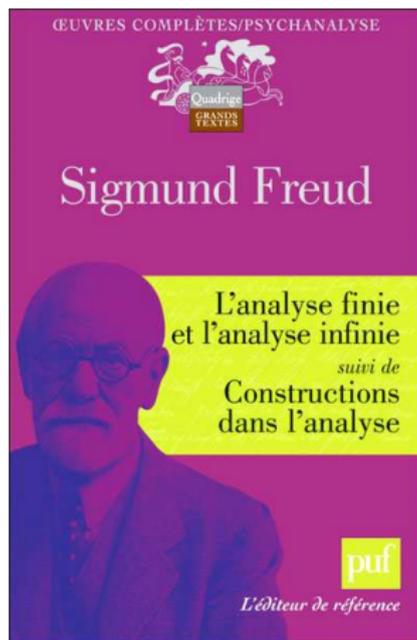


Analyse complexe

L'inclusion $\mathbf{Z}_+^2 \subset \mathbf{C}$ est parfaite pour appliquer et développer des méthodes issues de l'analyse complexe :

- surfaces de Riemann,
- fonctions elliptiques de Weierstrass,
- problèmes frontière,
- représentations conformes,
- etc.

 O. Boxma, J. Cohen, G. Fayolle,
R. Iasnogorodski, I. Kurkova,
V. Malyshev, ...



Combinatoire

Beaucoup d'objets combinatoires

- cartes,
- permutations,
- arbres,
- tableaux de Young,
- etc.,

sont codés par des marches sur des réseaux, en particulier par des marches sur un quart de plan.

 A. Bostan, M. Bousquet-Mélou,
G. Fayolle, M. Kauers, I. Kurkova,
M. Mishna, A. Rechnitzer, B. Salvy, ...



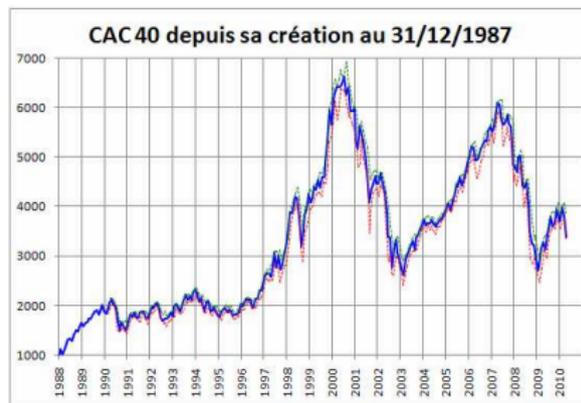
Finance

Par exemple car la dynamique de certains

- carnet d'ordres markovien

peut être approchée par des marches aléatoires dans un quart de plan.

 R. Cont, A. de Larrard, ...



Biologie des populations

En effet, le quart de plan est l'espace naturel pour paramétrer toute population à deux dimensions. On peut alors s'intéresser à :

- probabilité d'extinction/de survie d'une population donnée,
- toute autre caractéristique du modèle.



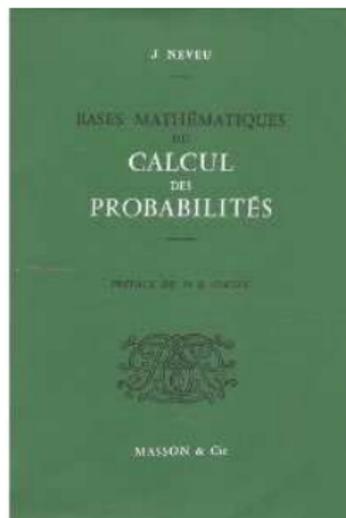
✍ S. Billiard, P. Lafitte-Godillon,
V.C. Tran, ...

Probabilités

Les marches dans des cônes sont très populaires :

- marches aléatoires quantiques,
- marches aléatoires non collisionnantes,
- valeurs propres de matrices aléatoires,
- transformées de Doob,
- etc.

 P. Biane, D. Denisov, G. Fayolle,
R. Garbit, R. Iasnogorodski,
I. Ignatiouk-Robert, W. König,
I. Kurkova, V. Malyshev, M. Peigné,
V. Wachtel, ...



Files d'attente

Files d'attente à deux queues :

- récurrence/transience,
- probabilités stationnaires,
- temps de relaxation,
- etc.

✎ I. Adan, O. Boxma, J. Cohen, L. Flatto,
J. van Leeuwen, P. Robert, ...

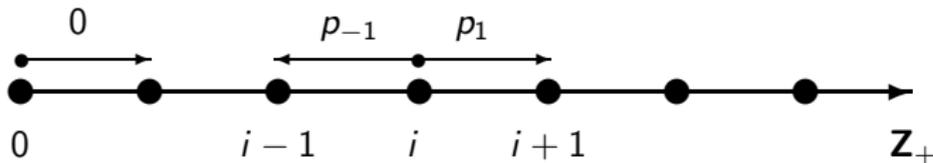


- 1 Motivations à l'étude des marches dans un quadrant
- 2 Une approche analytique sur mesure
 - Dimension 1 : exemple de la ruine du joueur
 - Dimension 2 : le quart de plan
- 3 Exemple d'application en combinatoire

- 1 Motivations à l'étude des marches dans un quadrant
- 2 Une approche analytique sur mesure
 - Dimension 1 : exemple de la ruine du joueur
 - Dimension 2 : le quart de plan
- 3 Exemple d'application en combinatoire

Ruine du joueur

Processus aléatoire 1-dimensionnel, $(X(n))_{n \geq 0}$, où un joueur ayant une **fortune finie** joue (équitablement ou non) à pile ou face contre un adversaire à **fortune infinie**.



But : trouver la **probabilité de ruine**

$$\mathbf{P}_{i_0}[\inf\{n \geq 1 : X(n) = 0\} < \infty] = q_{i_0}.$$

Résoudre la ruine du joueur, selon Feller

Étape 1 : trouver une équation fonctionnelle

$$(p_1 x^2 - x + p_{-1}) Q_{i_0}(x) = q_{i_0} - x^{i_0},$$

où $Q_{i_0}(x) = \sum_{i \geq 1, n \geq 0} \mathbf{P}_{i_0}[X(n) = i] x^{i-1}$.

Résoudre la ruine du joueur, selon Feller

Étape 1 : trouver une équation fonctionnelle

$$(p_1x^2 - x + p_{-1})Q_{i_0}(x) = q_{i_0} - x^{i_0},$$

où $Q_{i_0}(x) = \sum_{i \geq 1, n \geq 0} \mathbf{P}_{i_0}[X(n) = i]x^{i-1}$.

Étape 2 : évaluer l'équation en une valeur de x bien choisie, et trouver l'inconnue du membre de droite

Notons \tilde{x} la plus petite solution positive de $p_1x^2 - x + p_{-1} = 0$. Si on évalue l'équation en \tilde{x} , on trouve $q_{i_0} = \tilde{x}^{i_0}$.

Résoudre la ruine du joueur, selon Feller

Étape 1 : trouver une équation fonctionnelle

$$(p_1x^2 - x + p_{-1})Q_{i_0}(x) = q_{i_0} - x^{i_0},$$

où $Q_{i_0}(x) = \sum_{i \geq 1, n \geq 0} \mathbf{P}_{i_0}[X(n) = i]x^{i-1}$.

Étape 2 : évaluer l'équation en une valeur de x bien choisie, et trouver l'inconnue du membre de droite

Notons \tilde{x} la plus petite solution positive de $p_1x^2 - x + p_{-1} = 0$. Si on évalue l'équation en \tilde{x} , on trouve $q_{i_0} = \tilde{x}^{i_0}$.

Étape 3 : revenir à l'équation, et trouver la dernière inconnue

$$Q_{i_0}(x) = \frac{\tilde{x}^{i_0} - x^{i_0}}{x[p_1x + p_{-1}x^{-1} - 1]}.$$

Différents types de résultats

Résultats quantitatifs

- Expressions explicites pour les quantités inconnues (expressions sous forme close, utilisables ?)

Différents types de résultats

Résultats quantitatifs

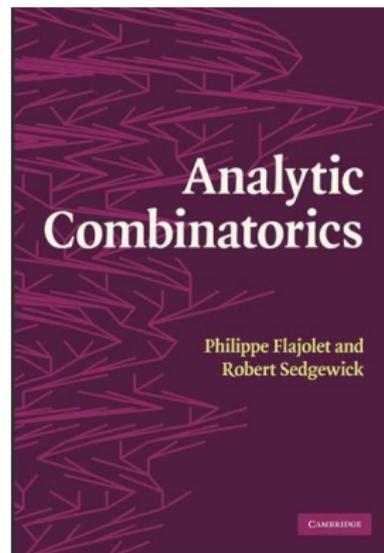
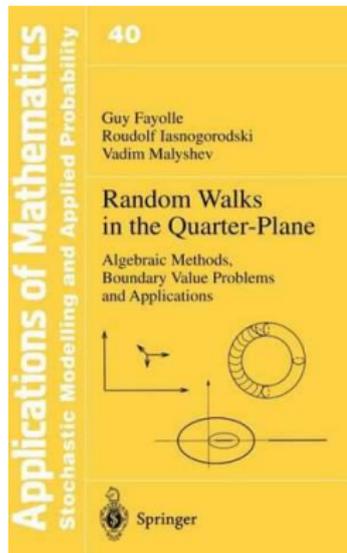
- Expressions explicites pour les quantités inconnues (expressions sous forme close, utilisables ?)

Résultats qualitatifs

- Développements asymptotiques (si expressions explicites non utilisables : parfois plus facile et suffisant)
- Nature des séries génératrices (rationnelles, algébriques, D-finies) (classifier des objets, faciliter la recherche d'une éventuelle expression close, de l'asymptotique)

- 1 Motivations à l'étude des marches dans un quadrant
- 2 Une approche analytique sur mesure
 - Dimension 1 : exemple de la ruine du joueur
 - Dimension 2 : le quart de plan
- 3 Exemple d'application en combinatoire

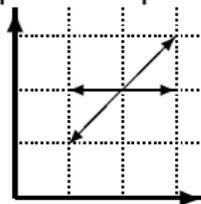
Inspirations



- 1 Motivations à l'étude des marches dans un quadrant
- 2 Une approche analytique sur mesure
 - Dimension 1 : exemple de la ruine du joueur
 - Dimension 2 : le quart de plan
- 3 Exemple d'application en combinatoire

Contexte

Soit S un sous-ensemble des huit plus proches voisins ; par exemple :

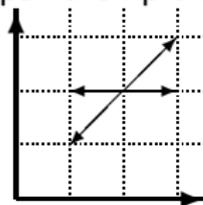


Contexte

Soit \mathbf{S} un sous-ensemble des huit plus proches voisins ; par exemple :

Soit $q(i, j; n)$ le nombre de chemins

- construits avec n pas de \mathbf{S} ,
- confinés dans le quart de plan \mathbf{Z}_+^2 ,
- partant de $(0, 0)$ et arrivant en (i, j) .

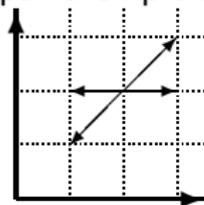


Contexte

Soit S un sous-ensemble des huit plus proches voisins ; par exemple :

Soit $q(i, j; n)$ le nombre de chemins

- construits avec n pas de S ,
- confinés dans le quart de plan \mathbf{Z}_+^2 ,
- partant de $(0, 0)$ et arrivant en (i, j) .



Exemple

Pour l'ensemble de sauts de Gessel ci-dessus

$$2001 : \text{conjecture } q(0, 0; 2n) = 16^n \frac{(5/6)_n (1/2)_n}{(2)_n (5/3)_n}$$

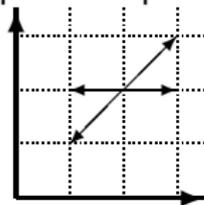
 I. Gessel

Contexte

Soit S un sous-ensemble des huit plus proches voisins ; par exemple :

Soit $q(i, j; n)$ le nombre de chemins

- construits avec n pas de S ,
- confinés dans le quart de plan \mathbf{Z}_+^2 ,
- partant de $(0, 0)$ et arrivant en (i, j) .



Exemple

Pour l'ensemble de sauts de Gessel ci-dessus

$$2001 : \text{conjecture } q(0, 0; 2n) = 16^n \frac{(5/6)_n (1/2)_n}{(2)_n (5/3)_n}$$

 I. Gessel

2009 : preuve par ordinateur

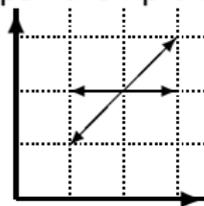
 M. Kauers, C. Koutschan, D. Zeilberger

Contexte

Soit S un sous-ensemble des huit plus proches voisins ; par exemple :

Soit $q(i, j; n)$ le nombre de chemins

- construits avec n pas de S ,
- confinés dans le quart de plan \mathbf{Z}_+^2 ,
- partant de $(0, 0)$ et arrivant en (i, j) .



Exemple

Pour l'ensemble de sauts de Gessel ci-dessus

2001 : conjecture $q(0, 0; 2n) = 16^n \frac{(5/6)_n (1/2)_n}{(2)_n (5/3)_n}$

 I. Gessel

2009 : preuve par ordinateur

 M. Kauers, C. Koutschan, D. Zeilberger

2009 : algébricité de $\sum_{n \geq 0} q(0, 0; 2n) t^{2n}$

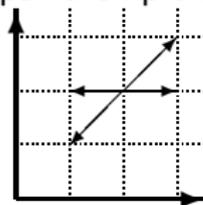
 A. Bostan, M. Kauers

Contexte

Soit \mathbf{S} un sous-ensemble des huit plus proches voisins ; par exemple :

Soit $q(i, j; n)$ le nombre de chemins

- construits avec n pas de \mathbf{S} ,
- confinés dans le quart de plan \mathbf{Z}_+^2 ,
- partant de $(0, 0)$ et arrivant en (i, j) .

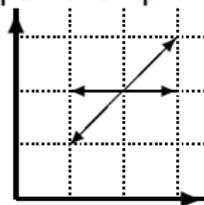


Contexte

Soit S un sous-ensemble des huit plus proches voisins ; par exemple :

Soit $q(i, j; n)$ le nombre de chemins

- construits avec n pas de S ,
- confinés dans le quart de plan \mathbf{Z}_+^2 ,
- partant de $(0, 0)$ et arrivant en (i, j) .



Leur série génératrice est

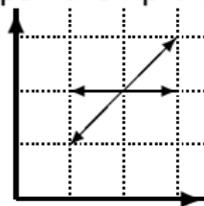
$$Q(x, y; t) = \sum_{i, j, n \geq 0} q(i, j; n) x^i y^j t^n.$$

Contexte

Soit \mathbf{S} un sous-ensemble des huit plus proches voisins ; par exemple :

Soit $q(i, j; n)$ le nombre de chemins

- construits avec n pas de \mathbf{S} ,
- confinés dans le quart de plan \mathbf{Z}_+^2 ,
- partant de $(0, 0)$ et arrivant en (i, j) .



Leur série génératrice est

$$Q(x, y; t) = \sum_{i, j, n \geq 0} q(i, j; n) x^i y^j t^n.$$

But

- 1 Expression explicite de $Q(x, y; t)$,
- 2 Dépendance de $Q(x, y; t)$ relativement à \mathbf{S} (e.g., sa nature),
- 3 Asymptotique de certains nombres de marches (e.g., $q(0, 0; n)$).

Méthode pour trouver $Q(x, y; t)$

Étape 1 : trouver une équation fonctionnelle

$$K(x, y; t)Q(x, y; t) =$$

$$K(x, 0; t)Q(x, 0; t) + K(0, y; t)Q(0, y; t) - K(0, 0; t)Q(0, 0; t) - xy,$$

où $K(x, y; t) = xyt(\sum_{(i,j) \in \mathcal{S}} x^i y^j - 1/t)$.

Méthode pour trouver $Q(x, y; t)$

Étape 1 : trouver une équation fonctionnelle

$$K(x, y; t)Q(x, y; t) = \\ K(x, 0; t)Q(x, 0; t) + K(0, y; t)Q(0, y; t) - K(0, 0; t)Q(0, 0; t) - xy,$$

où $K(x, y; t) = xyt(\sum_{(i,j) \in \mathcal{S}} x^i y^j - 1/t)$.

Étape 2 : évaluer l'équation en une valeur de x bien choisie, et trouver l'inconnue du membre de droite

Méthode pour trouver $Q(x, y; t)$

Étape 1 : trouver une équation fonctionnelle

$$K(x, y; t)Q(x, y; t) = \\ K(x, 0; t)Q(x, 0; t) + K(0, y; t)Q(0, y; t) - K(0, 0; t)Q(0, 0; t) - xy,$$

où $K(x, y; t) = xyt(\sum_{(i,j) \in \mathcal{S}} x^i y^j - 1/t)$.

Étape 2 : évaluer l'équation en une valeur de x, y bien choisie, et trouver l'inconnue du membre de droite

Méthode pour trouver $Q(x, y; t)$

Étape 1 : trouver une équation fonctionnelle

$$K(x, y; t)Q(x, y; t) = \\ K(x, 0; t)Q(x, 0; t) + K(0, y; t)Q(0, y; t) - K(0, 0; t)Q(0, 0; t) - xy,$$

où $K(x, y; t) = xyt(\sum_{(i,j) \in \mathcal{S}} x^i y^j - 1/t)$.

Étape 2 : évaluer l'équation en des valeurs de x, y bien choisies, et trouver les inconnues du membre de droite

Méthode pour trouver $Q(x, y; t)$

Étape 1 : trouver une équation fonctionnelle

$$K(x, y; t)Q(x, y; t) = K(x, 0; t)Q(x, 0; t) + K(0, y; t)Q(0, y; t) - K(0, 0; t)Q(0, 0; t) - xy,$$

où $K(x, y; t) = xyt(\sum_{(i,j) \in \mathbf{S}} x^i y^j - 1/t)$.

Étape 2 : évaluer l'équation en des valeurs de x, y bien choisies, et trouver les inconnues du membre de droite

- Problèmes frontière de Riemann-Hilbert
- Prolongement analytique
- Variable t

Méthode pour trouver $Q(x, y; t)$

Étape 1 : trouver une équation fonctionnelle

$$K(x, y; t)Q(x, y; t) = \\ K(x, 0; t)Q(x, 0; t) + K(0, y; t)Q(0, y; t) - K(0, 0; t)Q(0, 0; t) - xy,$$

où $K(x, y; t) = xyt(\sum_{(i,j) \in \mathbf{S}} x^i y^j - 1/t)$.

Étape 2 : évaluer l'équation en des valeurs de x, y bien choisies, et trouver les inconnues du membre de droite

- Problèmes frontière de Riemann-Hilbert
- Prolongement analytique
- Variable t

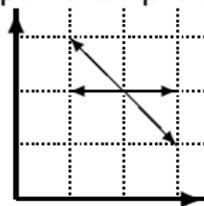
Étape 3 : revenir à l'équation, et trouver la dernière inconnue

Contexte

Soit \mathbf{S} un sous-ensemble des huit plus proches voisins ; par exemple :

Soit $q(i, j; k)$ le nombre de chemins

- construits avec k pas de \mathbf{S} ,
- confinés dans le quart de plan \mathbf{Z}_+^2 ,
- partant de $(0, 0)$ et arrivant en (i, j) .



Leur série génératrice est

$$Q(x, y; t) = \sum_{i, j, n \geq 0} q(i, j; n) x^i y^j t^n.$$

But

- 1 Expression explicite de $Q(x, y; t)$,
- 2 Dépendance de $Q(x, y; t)$ relativement à \mathbf{S} (e.g., sa nature),
- 3 Asymptotique de certains nombres de marches (e.g., $q(0, 0; n)$).

Chemins confinés dans un quadrant

Thèse réalisée sous la direction d'Irina Kurkova

Kilian Raschel

CNRS & Université de Tours & Fédération Denis Poisson

Journées MAS 2012—29/31 août 2012