

# Calcul formet et numérique en ingénierie : Résumé du cours

Sylvain Julmy

16 décembre 2015

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Banach TODO</b>	<b>3</b>
1.1	Exemple . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Courbes de Bézier</b>	<b>4</b>
2.1	Algorithme de Casteljo . . . . .	4
2.2	Les polynômes de Bernstein . . . . .	5
2.3	Courbe de Bézier et polynômes de Bernstein . . . . .	5
2.4	Exercice 1 . . . . .	6
2.4.1	a . . . . .	6
2.4.2	b . . . . .	6
2.4.3	c . . . . .	6
2.5	Exercice 2 . . . . .	6
2.6	Exercice 3 . . . . .	7
2.7	Exercice 4 . . . . .	7
2.8	Exercice 5 . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Systèmes linéaires</b>	<b>8</b>
3.1	Décomposition de la matrice . . . . .	8
3.2	Résolution de $Ax = b$ . . . . .	9
3.2.1	Exercice . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Résidus et erreurs</b>	<b>10</b>
4.1	Norme vectorielle . . . . .	10
4.2	Norme matricielle . . . . .	10
4.3	Perturbation sur b . . . . .	10
4.4	Calcul des normes vectoriels . . . . .	11
4.5	Calcul des normes matriciels . . . . .	11
4.6	Exercices . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Moindres carrés</b>	<b>12</b>
5.1	Généralisation . . . . .	12
5.2	Solution . . . . .	12
5.3	Exemple : population des USA . . . . .	13
5.4	Matlab : population des USA . . . . .	13
5.5	Autre modèle . . . . .	13
5.6	Trouver les polynômes . . . . .	13
5.7	Exercices . . . . .	14
<b>6</b>	<b>Méthode <math>QR</math></b>	<b>15</b>
6.1	Matrice de Householder . . . . .	15
6.2	Méthode QR 1 . . . . .	16
6.3	Résolution de $Ax=b$ . . . . .	17
6.4	Itération de Jacobi . . . . .	17

6.5	Exercices . . . . .	18
<b>7</b>	<b>Résolution numérique d'EDO</b>	<b>20</b>
7.1	Solution numérique . . . . .	20
7.2	Méthode d'Euler . . . . .	20
7.3	Méthode du point du milieu . . . . .	21
7.4	Méthode du trapèze . . . . .	21
7.5	Méthode de Runge-Kutta classique . . . . .	21
7.6	Erreurs locale et globale de la méthode d'Euler . . . . .	22
<b>8</b>	<b>Code source</b>	<b>23</b>

# 1. Banach TODO

Banach est un résultant théorique, en pratique c'est compliqué de trouver un bon D.

Matrice de Jacobi : On dérive F et G par rapport à x et y, on obtient donc une matrice 2x2

Norme matricielle : racine de la somme des éléments au carré

$$\sqrt{\sum M_{i,j}}$$

F est une contraction de D si

$$\max_{(x,y) \in D} \|J(x,y)\| < 1$$

On cherche donc le maximum de l'expression  $\|J(x,y)\|$

## 1.1 Exemple

On a

$$\|J(x,y)\| = \frac{1}{10} \begin{pmatrix} 2x & 2y \\ y^2 + 1 & 2xy \end{pmatrix}$$

on obtient donc la norme matricielle

$$\|J(x,y)\| = \frac{1}{10} \sqrt{4x^2 + 4y^2 + (y^2 + 1) + 4x^2y^2}$$

Le vecteur d'erreur est donné par

$$e_k = x_k - r = \begin{pmatrix} x_k - r \\ y_k - s \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \varepsilon_k \\ \delta_k \end{pmatrix}$$

Si  $J(r,s)$  est nulle : convergence quadratique, sinon linéaire.

## 2. Courbes de Bézier

### 2.1 Algorithme de Casteljano

On donne trois points  $b_0, b_1$  et  $b_2$  et on calcule les interpolations linéaires :

$$b_0^1 = (1 - t) \cdot b_0 + t \cdot b_1$$

$$b_1^1 = (1 - t) \cdot b_1 + t \cdot b_2$$

$$b_0^2 = (1 - t) \cdot b_0^1 + t \cdot b_1^1$$

Et on simplifie  $b_0^2$  avec  $b_0^1$  et  $b_1^1$  :

$$b_0^2 = (1 - t^2)b_0 + 2t(1 - t)b_1 + t^2b_2$$

On peut représenter cela sous une forme d'une matrice de vecteur triangulaire : tout ce qui se trouve au dessus de la diagonale est ignoré :

$$\begin{bmatrix} b_0^0 \\ b_1^0 & b_0^1 \\ b_2^0 & b_1^1 & b_0^2 \end{bmatrix}$$

Où les éléments de la première colonne sont donnés et que le calcul de  $b_n^m$  est donné par

$$b_n^m = (1 - t) \cdot b_n^{m-1} + t \cdot b_{n+1}^{m-1}$$

avec  $t$  donné.

#### Exemple

$b_0 = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix}, b_1 = \begin{bmatrix} 0 \\ 2 \end{bmatrix}, b_2 = \begin{bmatrix} 8 \\ 2 \end{bmatrix}, b_3 = \begin{bmatrix} 4 \\ 0 \end{bmatrix}$  : calculé  $b_0^3$  avec  $t = 0.5$ .

#### Solution

$$\begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} 0 \\ 2 \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} 0 \\ 1 \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} 8 \\ 2 \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} 4 \\ 2 \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} 2.0 \\ 1.5 \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} 4 \\ 0 \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} 6 \\ 1 \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} 5.0 \\ 1.5 \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} 3.5 \\ 1.5 \end{bmatrix}$$

## 2.2 Les polynômes de Bernstein

Les polynômes de Bernstein sont donnés par la formule suivante :

$$B_i^n(t) = \binom{n}{i} t^i (1-t)^{n-i}, \text{ pour } i = 0, 1, \dots, n$$

$n$	$i = 0$	$i = 1$	$i = 2$	$i = 3$
0	$B_0^0 = 1$			
1	$B_0^1 = 1 - t$	$B_1^1 = t$		
2	$B_0^2 = (1-t)^2$	$B_1^2 = 2t(1-t)$	$B_2^2 = t^2$	
3	$B_0^3 = (1-t)^3$	$B_1^3 = 3t(1-t)^2$	$B_2^3 = 3t^2(1-t)$	$B_3^3 = t^3$

## 2.3 Courbe de Bézier et polynômes de Bernstein

En prenant 3 points :  $b_0 = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix}$ ,  $b_1 = \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix}$ ,  $b_2 = \begin{bmatrix} 2 \\ 0.5 \end{bmatrix}$ , on veut donner la paramétrisation de la courbe de Bézier associée à ces points de contrôle en utilisant les polynômes de Bernstein :

$$\begin{aligned} \vec{x}(t) &= \vec{b}_0^2(t) \\ &= B_0^2(t)\vec{b}_0 + B_1^2(t)\vec{b}_1 + B_2^2(t)\vec{b}_2 \\ &= (1-t)^2 \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix} + 2 \cdot t \cdot (1-t) \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix} + t^2 \begin{bmatrix} 2 \\ 0.5 \end{bmatrix} \end{aligned}$$

ou bien avec 4 points :

$$x(t) = b_0 B_0^3(t) + b_1 B_1^3(t) + b_2 B_2^3(t) + b_3 B_3^3(t)$$

### Exemple

Donner la paramétrisation de la courbe de Bézier associée aux points de contrôle :

$$b_0 = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix}, b_1 = \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix}, b_2 = \begin{bmatrix} 2 \\ 0.5 \end{bmatrix}$$

### Solution

$$\begin{aligned} x(t) &= b_0^2(t) = \sum_{j=0}^n b_{i+j} B_j^r(t) \\ &= b_0 B_0^2(t) + b_1 B_1^2(t) + b_2 B_2^2(t) \\ &= \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot (1-t)^2 + \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix} \cdot 2t(1-t) + \begin{bmatrix} 2 \\ 0.5 \end{bmatrix} \cdot t^2 \end{aligned}$$

## 2.4 Exercice 1

### 2.4.1 a

$$\begin{bmatrix} 0.0 \\ 0.0 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 1.0 \\ 2.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.5 \\ 1.0 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 3.0 \\ 2.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.0 \\ 2.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1.25 \\ 1.50 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 3.0 \\ 0.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 3.0 \\ 1.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.50 \\ 1.50 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1.875 \\ 1.5 \end{bmatrix}$$

### 2.4.2 b

voir corrigé du cours

### 2.4.3 c

$$\begin{aligned} \vec{x}(t) &= \vec{b}_0^3(t) = B_0^3(b)\vec{b}_0 + B_1^3(b)\vec{b}_1 + B_2^3(b)\vec{b}_2 \\ &= (1-t)^2 \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix} + 3t(1-t) \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \end{bmatrix} + 3t^2(1-t) \begin{bmatrix} 3 \\ 2 \end{bmatrix} + t^3 \begin{bmatrix} 3 \\ 0 \end{bmatrix} \end{aligned}$$

## 2.5 Exercice 2

(a)

i	0	1	2	3
$x_i$	0.0	1.5	3.0	3.0
$y_i$	1.0	1.0	0.6	0.0

On souhaite que les deux points suivent la direction de la tangente,

(b)

$$\begin{bmatrix} 0.0 \\ 1.0 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 1.5 \\ 1.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1.125 \\ 1.000 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 3.0 \\ 0.6 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.625 \\ 0.700 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.25000 \\ 0.77500 \end{bmatrix} \\ \begin{bmatrix} 3.0 \\ 0.0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 3.000 \\ 0.150 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.90625 \\ 2.90625 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2.742 \\ 0.409 \end{bmatrix}$$

(c)

$$\begin{aligned}x(t) &= b_0 B_0^3(t) + b_1 B_1^3(t) + b_2 B_2^3(t) + b_3 B_3^3(t) \\&= \begin{bmatrix} 0.0 \\ 1.0 \end{bmatrix} \cdot (1-t)^3 + \begin{bmatrix} 1.5 \\ 1.0 \end{bmatrix} \cdot 3t(1-t)^2 + \begin{bmatrix} 3.0 \\ 0.6 \end{bmatrix} \cdot 3t^2(1-t) + \begin{bmatrix} 3.0 \\ 0.0 \end{bmatrix} \cdot t^3\end{aligned}$$

**2.6 Exercice 3**

**2.7 Exercice 4**

**2.8 Exercice 5**



### 3. Systèmes linéaires

On cherche à résoudre  $Ax = b$  avec  $A$  une matrice  $(m, n)$ ,  $b \in \mathbb{R}^m$  et  $x \in \mathbb{R}^n$ , on suppose que  $x$  existe et on utilise des matrices de taille  $(n, n)$ .

Opérations autorisées :

- Multiplier une équation par une constante
- Ajouter une équation à une autre

#### Exemple

$$\begin{array}{rrcr} 10x_1 & -7x_2 & 0 & = 7 \\ -3x_1 & 2x_2 & 6x_3 & = 4 \\ 5x_1 & -x_2 & 5x_3 & = 6 \end{array}$$

On peut l'écrire

$$\begin{pmatrix} 10 & -7 & 0 \\ -3 & 2 & 6 \\ 5 & -1 & 5 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 7 \\ 4 \\ 6 \end{pmatrix} \iff \left( \begin{array}{ccc|c} 10 & -7 & 0 & 7 \\ -3 & 2 & 6 & 4 \\ 5 & -1 & 5 & 6 \end{array} \right)$$

On va travailler uniquement avec la matrice  $A$

#### 3.1 Décomposition de la matrice

$a_{11}$  est le pivot du premier pas, on calcule les multiplicateurs  $l_{21}$  et  $l_{31}$  en effectuant :

$$l_{21} = \frac{a_{21}}{a_{11}} \\ l_{31} = \frac{a_{31}}{a_{11}}$$

On change ensuite chaque ligne de  $A$  avec les deux multiplicateurs :

$$\begin{pmatrix} L_1 = L_1 \\ L_2 = L_2 - l_{21} \cdot L_1 \\ L_3 = L_3 - l_{31} \cdot L_1 \end{pmatrix}$$

et pour le deuxième pas, le pivot est  $a_{22}$  on calcule donc  $l_{32} = \frac{a_{32}}{a_{22}}$  et on effectue la nouvelle matrice avec le multiplicateur :

$$\begin{pmatrix} L_1 = L_1 \\ L_2 = L_2 - l_{21} \cdot L_1 \\ L_3 = L_3 - l_{31} \cdot L_1 - l_{32} L_2 \end{pmatrix}$$

On peut exprimer  $A$  sous la forme  $A = LU$ , en reprenant  $A$  de l'exemple précédent :

$$L = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ -0.3 & 1 & 0 \\ 0.5 & -25 & 1 \end{pmatrix}, U = \begin{pmatrix} 10 & -7 & 0 \\ 0 & -0.1 & 6 \\ 0 & 0 & 155 \end{pmatrix}$$

$L$  est la matrice des multiplicateurs et  $U$  la matrice des coefficients finaux.

## 3.2 Résolution de $Ax = b$

- $Ax = b \longleftrightarrow LUx = b$
- $y = Ux$
- Résoudre  $Ly = b$  : on trouve  $y$  par substitution avant
- Résoudre  $Ux = y$  : on trouve  $x$  par substitution arrière

### 3.2.1 Exercice

Résoudre le système

$$\begin{array}{rrcr} 10x_1 & -7x_2 & 0 & = 7 \\ -3x_1 & 2.099x_2 & 6x_3 & = 3.901 \\ 5x_1 & -x_2 & 5x_3 & = 6 \end{array}$$

On pose

$$A = \begin{pmatrix} 10 & -7 & 0 \\ -3 & 2.099 & 6 \\ 5 & -1 & 5 \end{pmatrix}$$

on calcule

$$\begin{aligned} l_{21} &= \frac{a_{21}}{a_{11}} = \frac{-3}{10} = -0.3 \\ l_{31} &= \frac{a_{31}}{a_{11}} = \frac{5}{10} = 0.5 \end{aligned}$$

ce qui nous donne

$$A' = \begin{pmatrix} 10 & -7 & 0 \\ 0 & -0.0010 & 6.0000 \\ 0 & 2.5000 & 5.0000 \end{pmatrix}$$

on calcule

$$l_{32} = \frac{a_{32}}{a_{22}} = \frac{2.5}{-0.0010} = -2500$$

ce qui donne

$$\begin{aligned} U &= \begin{pmatrix} 10 & -7 & 0 \\ 0 & -0.0010 & 6.0000 \\ 0 & 0 & 1.5005 \end{pmatrix} \\ L &= \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ -0.3 & 1 & 0 \\ 0.5 & -2500 & 1 \end{pmatrix} \\ b &= \begin{pmatrix} 7 \\ 3.901 \\ 6 \end{pmatrix} \end{aligned}$$

et on résout  $Ly = b$  et  $Ux = y$  :

$$\begin{aligned} y_1 &= b_1 = 7 \\ y_2 &= b_2 - -0.3 \cdot y_1 = 6.001 \\ y_3 &= b_3 - 0.5 \cdot y_1 - -2500 \cdot y_2 = 15005 \\ &\rightarrow \\ y_1 &= b_1 \\ y_2 &= b_2 - L_{12} \cdot b_1 \\ y_3 &= b_3 - L_{13} \cdot b_1 - L_{23} \cdot b_2 \end{aligned}$$

## 4. Résidus et erreurs

On veut résoudre le système  $Ax = b$  en utilisant la factorisation  $PA = LU$  sur :

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 2 \\ -3 & \pi \end{pmatrix} \quad b = \begin{pmatrix} 1 \\ \frac{2}{3} \end{pmatrix}$$

Il y aura des erreurs :

- représentation machine de  $A$
- représentation machine de  $b$
- résolution de  $PA = LU$

### 4.1 Norme vectorielle

La fonction  $\|\cdot\| : \mathbb{R}^n \rightarrow \mathbb{R}$  est appelée norme vectorielle si  $\forall x, y \in \mathbb{R} \wedge \alpha \in \mathbb{R}$  les propriétés suivantes sont respectées :

- $\|x\| \geq 0$
- $\|x\| = 0 \iff x = 0$
- $\|\alpha x\| = |\alpha| \cdot \|x\|$
- $\|x + y\| \geq \|x\| + \|y\|$

### 4.2 Norme matricielle

Soit la fonction  $\|\cdot\|_v$  donnée comme la norme vectorielle, une norme matricielle est une fonction  $\|\cdot\| : \mathbb{R}^{n \times n} \rightarrow \mathbb{R}, \forall A, B \in \mathbb{R}^{n \times n}, x \in \mathbb{R}^n \text{ et } \alpha \in \mathbb{R}$  satisfait à :

- $\|A\| \geq 0$
- $\|A\| = 0 \iff A = 0$
- $\|\alpha A\| = |\alpha| \|A\|$
- $\|A + B\| \geq \|A\| + \|B\|$
- $\|AB\| \geq \|A\| \cdot \|B\|$
- $\|Ax\|_v \geq \|A\| \cdot \|x\|_v$

Comment calculer la norme matricielle ? Propositions :

- $\sqrt{\sum_{i=1}^n A_{ii}^2}$ , on voit la matrice comme un vecteur
- Un préfère des normes matricielles induites par des vecteurs :  $\max(\frac{\|A\vec{x}\|}{\|\vec{x}\|})$  c'est incalculable en pratique sauf pour  $p \in 1, 2, \infty$

### 4.3 Perturbation sur b

$x$  est la solution exacte de  $Ax = b$ ,  $\delta b$  est la petite perturbation sur  $b$ .  $x + \delta x_b$  est la solution exacte du système perturbé

$$A(x + \delta x_b) = b + \delta b$$

On obtient donc

$$\frac{\|\delta x_b\|}{\|x\|} \geq \|A\| \cdot \|A^{-1}\| \cdot \left\| \frac{\delta b}{b} \right\|$$

Conclusion : un petit  $\|\delta b\|/\|b\| \Rightarrow$  un petit  $\|\delta x_b\|/\|x\|$  seulement si  $\|A\| \cdot \|A^{-1}\|$  n'est pas trop grand. C'est la même chose pour une petite perturbation sur  $A$ . Donc on obtient la solution exacte du système par  $(A + \delta A)(x + \delta x) = b + \delta b$  :

$$\frac{\|\delta x\|}{\|x + \delta x\|} \geq \frac{\|A\| \cdot \|A^{-1}\|}{1 - \|A\| \cdot \|A^{-1}\| \cdot \frac{\|\delta A\|}{\|A\|}} \cdot \left( \frac{\|\delta A\|}{\|A\|} + \frac{\|\delta b\|}{\|b\|} \right)$$

Conclusion : un petit  $\|\delta b\|/\|b\|$  et un petit  $\|\delta A\|/\|A\| \Rightarrow$  un petit  $\|\delta x_b\|/\|x\|$  seulement si  $\|A\| \cdot \|A^{-1}\|$  n'est pas trop grand. Si  $\|A\| \cdot \|A^{-1}\| \gg 1$  alors on dit que la matrice  $A$  est mal conditionnée.

## 4.4 Calcul des normes vectoriels

La norme  $\|x\|_1$  se calcule en prenant  $\max(|x|)$ .

La norme  $\|x\|_2$  se calcule en prenant  $\sum_{i=1}^n |x_i|$ .

La norme  $\|x\|_\infty$  se calcule en prenant  $\sqrt{\sum_{i=1}^n x_i^2}$

## 4.5 Calcul des normes matriciels

La norme  $\|A\|_1$  se calcule en prenant

## 4.6 Exercices

(1)

$$\begin{array}{lll} \|a\|_1 = 4 & \|a\|_2 = 9 & \|a\|_\infty = \sqrt{29} \\ \|b\|_1 = 7 & \|b\|_2 = 16 & \|b\|_\infty = \sqrt{90} \\ \|c\|_1 = 4 & \|c\|_2 = 10 & \|c\|_\infty = \sqrt{30} \end{array}$$

(2)

## 5. Moindres carrés

Idée : on dispose d'un nuage de point dans un graphe et on cherche une fonction linéaire qui permet de représenter approximativement ces points. On dispose donc d'un modèle linéaire  $y = at + b$ .

On minimise la somme des carrés résidus :

$$f(a, b) = \sum_{i=1}^n (y_i - (at_i + b))^2 = \min$$

$$\frac{\partial f}{\partial a} = 0 \text{ et } \frac{\partial f}{\partial b} = 0$$

On obtient le système :

$$\begin{pmatrix} \sum_{i=1}^m t_i^2 & \sum_{i=1}^m t_i \\ \sum_{i=1}^m t_i & m \end{pmatrix} \begin{pmatrix} a \\ b \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \sum_{i=1}^m y_i t_i \\ \sum_{i=1}^m y_i \end{pmatrix}$$

### 5.1 Généralisation

Mesures :  $(t_1, y_1), \dots, (t_m, y_m)$

Modèles :  $y(t) = \sum_{i=1}^n \beta_i \varphi_i(t)$  avec  $n < m$

On obtient

$$\begin{cases} y_1 \approx \beta_1 \varphi_1(t_1) + \dots + \beta_n \varphi_n(t_1) \\ \dots \\ y_m \approx \beta_1 \varphi_1(t_m) + \dots + \beta_n \varphi_n(t_m) \end{cases}$$

Forme matricielle :  $y \approx Ax$  avec

$$A = \begin{pmatrix} \varphi_1(t_1) & \varphi_2(t_1) & \dots & \varphi_n(t_1) \\ \varphi_1(t_2) & \varphi_2(t_2) & \dots & \varphi_n(t_2) \\ \dots & \dots & \dots & \dots \\ \varphi_1(t_m) & \varphi_2(t_m) & \dots & \varphi_n(t_m) \end{pmatrix}, x = \begin{pmatrix} \beta_1 \\ \beta_2 \\ \dots \\ \beta_n \end{pmatrix}, y = \begin{pmatrix} y_1 \\ y_2 \\ \dots \\ y_m \end{pmatrix}$$

$$A \in \mathbb{R}^{m \times n}, x \in \mathbb{R}^n, y \in \mathbb{R}^m, n \leq m$$

### 5.2 Solution

On cherche  $x$  tel que  $Ax \approx y$ , on définit  $r = y - Ax$ .  $\|r\|_2^2$  est minimal  $\iff (A^T A)x = A^T y$ . Et on obtient  $\kappa_2(A^T A) \approx [\kappa_2(A)]^2$ .

### 5.3 Exemple : population des USA

$$A = \begin{pmatrix} 1950 & 1 \\ 1960 & 1 \\ 1970 & 1 \\ 1980 & 1 \\ 1990 & 1 \\ 2000 & 1 \end{pmatrix}, y = \begin{pmatrix} 150.697 \\ 179.323 \\ 203.212 \\ 226.505 \\ 249.633 \\ 281.422 \end{pmatrix}$$

$$A^T A = \begin{pmatrix} 23405500 & 11850 \\ 11850 & 6 \end{pmatrix}$$

$$A^T y = \begin{pmatrix} 2553753.44 \\ 1290.792 \end{pmatrix}$$

Maintenant il suffit de résoudre  $A^T A \cdot \begin{pmatrix} \beta_1 \\ \beta_2 \end{pmatrix} = A^T y$  et on trouve

$$\beta_1 = 2.53671 \text{ et } \beta_2 = -4794.86743$$

### 5.4 Matlab : population des USA

```
A = [1950,1;1960,1;1970,1;1980,1;1990,1;2000,1];
y = [150.697;179.323;203.212;226.505;249.633;281.422];

At = A';
AtA = At * A;
Aty = At * y;

beta = [2.5367;-4.7949e3];

printmat(beta);
printmat(AtA \ Aty);
```

### 5.5 Autre modèle

$$y(t) = K e^{\lambda t}$$

On utilise une transformation logarithmique :

$$\log(y) \approx \log(K) + \lambda t = \beta_2 + \beta_1 t$$

avec

$$\beta_2 = \log(K) \text{ et } \beta_1 = \lambda \longrightarrow K = e^{\beta_2}, \lambda = \beta_1$$

### 5.6 Trouver les polynômes

Afin de trouver des polynômes de régression de degrés  $n$ , on commence par construire notre matrice  $A$  de hauteur  $m = n - 1$  (nombre de point) comme suit, les points sont données par le vecteur  $\mathbf{x} = \{x_0, x_1, x_2, \dots, x_m\}$  et le vecteur  $\mathbf{y} = \{y_0, y_1, y_2, \dots, y_m\}$  :

$$A = \begin{pmatrix} x_0^n & x_0^{n-1} & \cdots & x_0^1 & x_0^0 \\ x_1^n & x_1^{n-1} & \cdots & x_1^1 & x_1^0 \\ \vdots & \vdots & \cdots & \vdots & \vdots \\ x_{m-1}^n & x_{m-1}^{n-1} & \cdots & x_{m-1}^1 & x_{m-1}^0 \\ x_m^n & x_m^{n-1} & \cdots & x_m^1 & x_m^0 \end{pmatrix}, y = \mathbf{y}$$

puis on résous le système  $A^T A \cdot \begin{pmatrix} \beta_1 \\ \beta_2 \\ \vdots \\ \beta_n \end{pmatrix} = A^T y$

et pour finir on trouve notre polynôme  $f(t) = \sum_{i=0}^m \beta_i \cdot t^i$

## 5.7 Exercices

**7(a) :** le polynôme trouvé vaut  $-40.02t + 10.49$  la somme des moindres carrés  $\sum_i r_i^2 = 4865.64$

**7(b) :** la valeur du polynôme en  $x = 2.5$  vaut :  $f(x) = -40.02t + 10.49$   $f(2.5) = -89.56$

**7(c - 2) :** le polynôme de degrés 2 vaut  $f(t) = 32.93 + t^2 - 7.09t + -22.44$ , la somme des carrés des résidus vaut 529.42 et la valeur du polynôme en  $x = 2.5$  vaut :  $f(x) = 32.93 + x^2 - 7.09x - 22.44$   $f(2.5) = 165.6088$ .

**7(c - 3) :** le polynôme de degrés 3 vaut  $f(t) = -17.15t^3 + 7.20t^2 + 15.20t + -7.00$ , la somme des carrés des résidus vaut 0 et la valeur du polynôme en  $x = 2.5$  vaut :  $f(x) = -17.15x^3 + 7.20x^2 + 15.20x - 7.00$   $f(2.5) = -191.56$ .

**7(d) :** Non, si on désire obtenir un polynôme de degré 4, il faut absolument avec  $n + 1$  points différents, où  $n$  est le degrés du polynôme recherché.

## 6. Méthode QR

**Buts :** Transformer une matrice  $A$  (quelconque) en une matrice triangulaire supérieure  $R$ . Où la norme des colonnes est préservée.

$$A = \begin{pmatrix} \star & \star & \star & \star \\ \star & \star & \star & \star \\ \star & \star & \star & \star \\ \star & \star & \star & \star \end{pmatrix} \rightarrow \dots \rightarrow \begin{pmatrix} \star & \star & \star & \star \\ 0 & \star & \star & \star \\ 0 & 0 & \star & \star \\ 0 & 0 & 0 & \star \end{pmatrix} = R$$

**Solution :**  $A = QR$ ,  $Q$  orthogonal :  $Q^{-1} = Q^T$  avec  $Q^T = H_n H_{n-1} \dots H_2 H_1$ .  $H_i$  : matrice de Householder (orthogonal, une par colonne de  $A$ ).

### 6.1 Matrice de Householder

On veut obtenir  $H$  de telle sorte que

$$x = \begin{pmatrix} \star \\ \star \\ \star \end{pmatrix} \rightarrow Hx = \begin{pmatrix} -\rho \\ 0 \\ 0 \end{pmatrix}$$

avec  $\|x\|_2 = \|Hx\|_2$  : la norme est préservée.

**Algorithme :** on choisit  $\rho$ ,  $v$  et  $\gamma$  comme

$$\rho = \text{sign}(x_1)\|x\|_2, \quad v = x + \rho e_1, \quad \gamma = \frac{\|v\|_2^2}{2} = \rho v_1$$

$e_n$  est le vecteur unitaire en  $n$  et on résous

$$H = \begin{cases} I, & \text{si } v = 0 \\ I - \frac{vv^T}{\gamma} & \text{si } v \neq 0 \end{cases}$$

**Exemple :**  $x = (-2, 2, 1)^T$

$$\begin{aligned} \rho &= -\sqrt{(-2)^2 + (2)^2 + (1)^2} = -3 \\ v &= (-2, 2, 1) + (-3, 0, 0) = (-5, 2, 1) \\ \gamma &= \frac{(-5)^2 + 2^2 + 1^2}{2} = \frac{30}{2} = 15 \end{aligned}$$

et on calcule  $H$

$$\begin{aligned} H &= I - \frac{vv^T}{\gamma} = \frac{(-5, 2, 1) \cdot (-5, 2, 1)^T}{15} = I - \frac{1}{15} \cdot \begin{pmatrix} 25 & -10 & -5 \\ -10 & 15 & 2 \\ -5 & 2 & 1 \end{pmatrix} \\ &= \begin{pmatrix} -\frac{2}{3} & \frac{2}{3} & \frac{1}{3} \\ \frac{2}{3} & \frac{11}{15} & -\frac{2}{15} \\ \frac{1}{3} & -\frac{2}{15} & \frac{14}{15} \end{pmatrix} \end{aligned}$$



**Calcul de Ha :** on veut calculer  $H$  mais pour le vecteur  $a : \tau = \frac{v^T a}{\gamma}$  et on obtient  $Ha = a - \tau v$

**Exemple :**  $a = (4, 0, 2)^T, \rho = -3, v = (-5, 2, 1)^T, \gamma = 15$  ici  $\tau = -\frac{18}{15}$  et on trouve  $Ha = (-2, \frac{12}{5}, \frac{16}{5})^T$

**Calcul de HA pour une matrice A :**

$$A = \left( \begin{array}{ccc} 2 & 4 & 2 \\ -1 & 0 & -4 \\ 2 & 2 & -1 \end{array} \right) = (a_1 | a_2 | a_3)$$

**Exemple :** on reprend les algorithmes précédents et on calcule :

$$\rho_1 = 3, v_1 = (5, -1, 2)^T, \gamma_1 = 15$$

puis on peut obtenir les éléments suivants :

$$\tau_2 = \frac{v_1^T a_2}{\gamma_1} = \frac{8}{5}, \quad \tau_3 = \frac{v_1^T a_3}{\gamma_1} = \frac{4}{5}$$

et donc

$$Ha_2 = a_2 - \tau_2 v_1 = (-4, \frac{8}{5}, -\frac{6}{5})^T$$

$$Ha_3 = a_3 - \tau_3 v_1 = (-2, -\frac{16}{5}, -\frac{13}{5})^T$$

et obtient  $HA$  :

$$\left( \begin{array}{ccc} -3 & -4 & -2 \\ 0 & \frac{8}{5} & -\frac{16}{5} \\ 0 & -\frac{6}{5} & -\frac{13}{5} \end{array} \right)$$

## 6.2 Méthode QR 1

**Exemple :**

$$A = \left( \begin{array}{ccc} 2 & 4 & 2 \\ -1 & 0 & -4 \\ 2 & 2 & -1 \end{array} \right) = (a_1 | a_2 | a_3)$$

On a  $H_1 A$  suivante :

$$H_1 A = \left( \begin{array}{ccc} -3 & -4 & -2 \\ 0 & \frac{8}{5} & -\frac{16}{5} \\ 0 & -\frac{6}{5} & -\frac{13}{5} \end{array} \right)$$

et on travail sur  $B$  :

$$B = \left( \begin{array}{cc} \frac{8}{5} & -\frac{16}{5} \\ -\frac{6}{5} & -\frac{13}{5} \end{array} \right) = (b_2 | b_3)$$

on cherche à obtenir  $\tilde{H}_2 B$  :

$$\rho_2 = 2, v_2 = (\frac{18}{5}, -\frac{6}{5})^T, \gamma_2 = \frac{36}{5}$$

$$\tau_4 = \frac{v_2^T b_3}{\gamma} = -\frac{7}{6}$$

$$\tilde{H}_2 b_3 = b_3 - \tau_4 v_2 = (1, 4)^T$$

$$H_2 = \left( \begin{array}{c|c} 1 & 0 \\ \hline 0 & \tilde{H}_2 \end{array} \right)$$

et on obtient :

$$\begin{pmatrix} -3 & -4 & -2 \\ 0 & -2 & 1 \\ 0 & 0 & -4 \end{pmatrix}$$

### 6.3 Résolution de $Ax=b$

si **A est carré** :  $A = QR$  et  $Q^{-1} = Q^T$  donc  $Ax = b \leftrightarrow QRx = b \leftrightarrow Rx = Q^T b$

si **A est rectangulaire** :  $A = QR$  et  $Q^{-1} = Q^T$ ,  $A^T Ax = A^T b$  donc  $A^T Ax = A^T b \leftrightarrow Rx = Q^T b$

Dans les deux cas, on ne construit pas  $Q$ . On applique l'algorithme de calcul de  $HA$  pour une matrice  $A$ .

### 6.4 Itération de Jacobi

On veut résoudre  $Ax = b$  par itération :

$$x_i^{k+1} = \frac{1}{a_{ii}} \left( b_i - \sum_{j=1, j \neq i}^n a_{ij} x_j^{(k)} \right) ; 1 \leq i \leq n$$

Sous forme matricielle :

$$A = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} D = \begin{pmatrix} a_{11} & 0 & 0 \\ 0 & a_{22} & 0 \\ 0 & 0 & a_{33} \end{pmatrix}$$

$$L = - \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 \\ a_{21} & 0 & 0 \\ a_{31} & a_{32} & 0 \end{pmatrix} U = - \begin{pmatrix} 0 & a_{12} & a_{13} \\ 0 & 0 & a_{23} \\ 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

et

$$A = D - L - U$$

$$x^{k+1} = D^{-1}b + D^{-1}(L + U)x^k$$

## 6.5 Exercices

(1) :  $x = (4, 4, 2)^T$

$$\rho = +\sqrt{4^2 + 4^2 + 2^2} = \sqrt{36} = 6$$

$$v = x + (6, 0, 0)^T = (4, 4, 2)^T + (6, 0, 0)^T = (10, 4, 2)^T$$

$$\gamma = 10^2 + 4^2 + 2^2 = 0.5(100 + 16 + 4) = 60$$

$$H = I - \frac{vv^T}{\gamma}$$

$$vv^T = \begin{pmatrix} 10 \\ 4 \\ 2 \end{pmatrix} \cdot (10, 4, 2) = \begin{pmatrix} 100 & 40 & 20 \\ 40 & 16 & 8 \\ 20 & 8 & 4 \end{pmatrix}$$

$$\frac{vv^T}{\gamma} = \frac{1}{60} \cdot \begin{pmatrix} 100 & 40 & 20 \\ 40 & 16 & 8 \\ 20 & 8 & 4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \frac{5}{3} & \frac{2}{3} & \frac{1}{3} \\ \frac{2}{3} & \frac{4}{15} & \frac{2}{15} \\ \frac{1}{3} & \frac{2}{15} & \frac{1}{15} \end{pmatrix}$$

$$I - \frac{vv^T}{\gamma} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix} - \begin{pmatrix} \frac{5}{3} & \frac{2}{3} & \frac{1}{3} \\ \frac{2}{3} & \frac{4}{15} & \frac{2}{15} \\ \frac{1}{3} & \frac{2}{15} & \frac{1}{15} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -\frac{2}{3} & -\frac{2}{3} & -\frac{1}{3} \\ -\frac{2}{3} & \frac{11}{15} & -\frac{2}{15} \\ -\frac{1}{3} & -\frac{2}{15} & \frac{14}{15} \end{pmatrix}$$

(2) : On peut voir  $x' = (3, 4, 4, 2)$  comme un sur-ensemble de  $x = 4, 4, 2$  et comme on cherche juste à avoir un vecteur  $(3, \star, 0, 0)$  il suffit de reproduire la matrice  $H$  de l'exercice précédent :

$$H = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & -\frac{2}{3} & -\frac{2}{3} & -\frac{1}{3} \\ 0 & -\frac{2}{3} & \frac{11}{15} & -\frac{2}{15} \\ 0 & -\frac{1}{3} & -\frac{2}{15} & \frac{14}{15} \end{pmatrix}$$

(3,a) : Comme on veut que les deux dernière composantes soient à zero, il faut calculer les paramètres pour la matrice  $(8, 4, 1)$  :

$$\rho = 9$$

$$v = (17, 4, 1)^T$$

$$\gamma = 153$$

(3,b) : Idem :

$$\rho = -3$$

$$v = (-5, -1, 2)^T$$

$$\gamma = 15$$

(4,a) : On applique l'algorithme classique avec un vecteur de longueur 4 :

$$\rho_1 = 6$$

$$v_1 = (9, 1, 1, 5)^T$$

$$\gamma_1 = 54$$

**(4,b) :**

$$\tau_2 = \frac{1}{54}(9, 1, 1, 5) \cdot \begin{pmatrix} 3 \\ 1 \\ -5 \\ -1 \end{pmatrix} = \frac{27 + 1 - 5 - 5}{54} = \frac{18}{54} = \frac{1}{3}$$

$$\tau_3 = \frac{1}{54}(9, 1, 1, 5) \cdot \begin{pmatrix} -2 \\ 1 \\ 1 \\ 2 \end{pmatrix} = \frac{-18 + 1 + 1 + 10}{54} = \frac{-6}{54} = -\frac{1}{9}$$

**(7,a) :**  $x_{1a} = 1, x_{2a} = 1, x_{1b} = 1, x_{2b} = 1$

**(7,b) :**

$$x^{(0)} = (0, 0)^T$$

$$x^{(1)} = \left( \frac{1}{10} \cdot \begin{pmatrix} 11 \\ - \end{pmatrix}, \right)^T$$

$$x^{(2)} = 1$$

$$x^{(3)} = 2$$

$$x^{(4)} = 3$$

## 7. Résolution numérique d'EDO

On veut résoudre  $\frac{dy}{dt} = f(t, y)$  sur l'intervalle  $[t_0, t_f]$  avec  $y(t_0) = y_0$ . On recherche donc l'inconnue  $y(t) = \dots$

Si  $f(t, y)$  obéit à une condition de Lipschitz  $|f(t, y_1) - f(t, y_2)| \leq |y_1 - y_2|$ ,  $t_0 < t \leq t_f$ . Pour tout  $y_1$  et  $y_2$ , alors  $\frac{dy}{dt} = f(t, y)$  admet une solution unique sur  $[t_0, t_f]$ .

### 7.1 Solution numérique

On va créer une suite de valeur pour  $t$  et  $y$  :  $t = \{t_0, t_1, \dots, t_n\}$  et  $y = \{y_1, y_2, \dots, y_n\}$  et on souhaiterait  $\forall y_i \in y : y_i \approx y(t_i)$  et donc  $y_n \approx y(t_n) = y(t_f)$ .

### 7.2 Méthode d'Euler

On utilise la pente en  $(t_n, y_n)$  pour calculer  $y_{n+1}$  (Runge-Kutta à 1 étage) :

$$\begin{cases} s_1 = f(t_n, y_n) \\ y_{n+1} = y_n + h s_1, \\ t_{n+1} = t_n + h \end{cases} \quad n = 0, 1, 2, \dots$$

**Exemple :** On veut résoudre  $\frac{dy}{dt} = t + y$ ,  $y(0) = 2$ ,  $0 \leq t \leq 1$  :

```
%% Euler example h=0.5
h = 0.5;
t = 0:h:1;
f_ty = @(f,t) f + t;
y = 2;

for tn = t
    s = f_ty(tn,y);
    fprintf('t=%4.2f , y=%4.2f\n',tn,y);
    y = y + h * s;
end
```

t=0.00 , y=2.00  
t=0.50 , y=3.00  
t=1.00 , y=4.75

```
%% Euler example h=0.2
h = 0.2;
t = 0:h:1;
f_ty = @(f,t) f + t;
y = 2;

for tn = t
    s = f_ty(tn,y);
    fprintf('t=%4.2f , y=%4.2f\n',tn,y);
    y = y + h * s;
end
```

t=0.00 , y=2.00  
t=0.20 , y=2.40  
t=0.40 , y=2.92  
t=0.60 , y=3.58  
t=0.80 , y=4.42  
t=1.00 , y=5.46

## 7.3 Méthode du point du milieu

Il s'agit ici d'une méthode de Runge-Kutta à 2 étages :

$$\begin{cases} s_1 = f(t_n, y_n) \\ s_2 = f(t_n + \frac{1}{2}h, y_n + \frac{1}{2}hs_1) \\ y_{n+1} = y_n + hs_2 \\ t_{n+1} = t_n + h \end{cases}$$

**Exemple :** On veut résoudre  $\frac{dy}{dt} = t + y$ ,  $y(0) = 2$ ,  $0 \leq t \leq 1$  :

```
%% Middle point example
```

```
h = 0.2;
```

```
t = 0:h:1;
```

```
f_ty = @(f,t) f + t;
```

```
y = 2;
```

```
for tn = t
```

```
    s1 = f_ty(tn,y);
```

```
    s2 = f_ty(tn+0.5*h,y+0.5*h*s1);
```

```
    fprintf('t=%4.2f , y=%4.2f\n',tn,y);
```

```
    y = y + h * s2;
```

```
end
```

t=0.00 , y=2.00

t=0.20 , y=2.46

t=0.40 , y=3.07

t=0.60 , y=3.85

t=0.80 , y=4.85

t=1.00 , y=6.11

## 7.4 Méthode du trapèze

Il s'agit aussi d'une méthode de Runge-Kutta à 2 étages :

$$\begin{cases} s_1 = f(t_n, y_n) \\ s_2 = f(t_n + h, y_n + hs_1) \\ y_{n+1} = y_n + h \cdot (\frac{1}{2}s_1 + \frac{1}{2}s_2) \\ t_{n+1} = t_n + h \end{cases}$$

**Exemple :** On veut résoudre  $\frac{dy}{dt} = t + y$ ,  $y(0) = 2$ ,  $0 \leq t \leq 1$  :

```
%% Trapeze method
```

```
h = 0.2;
```

```
t = 0:h:1;
```

```
f_ty = @(f,t) f + t;
```

```
y = 2;
```

```
for tn = t
```

```
    s1 = f_ty(tn,y);
```

```
    s2 = f_ty(tn+h,y+h*s1);
```

```
    fprintf('t=%4.2f , y=%4.2f\n',tn,y);
```

```
    y = y + h * (0.5*s1 + 0.5*s2);
```

```
end
```

t=0.00 , y=2.00

t=0.20 , y=2.46

t=0.40 , y=3.07

t=0.60 , y=3.85

t=0.80 , y=4.85

t=1.00 , y=6.11

## 7.5 Méthode de Runge-Kutta classique

La méthode la plus utilisée est la *RK4* dite classique :

$$\begin{cases} s_1 = f(t_n, y_n) \\ s_2 = f(t_n + \frac{1}{2}h, y_n + \frac{1}{2}hs_1) \\ s_3 = f(t_n + \frac{1}{2}h, y_n + \frac{1}{2}hs_2) \\ s_4 = f(t_n + h, y_n + hs_3) \\ y_{n+1} = y_n + h \cdot (\frac{1}{6}s_1 + \frac{1}{3}s_2 + \frac{1}{3}s_3 + \frac{1}{6}s_4) \\ t_{n+1} = t_n + h \end{cases}$$

**Exemple :** On veut résoudre  $\frac{dy}{dt} = t + y$ ,  $y(0) = 2$ ,  $0 \leq t \leq 1$  :

```

%% RK4 method
h = 0.2;
t = 0:h:1;
f_ty = @(f,t) f + t;
y = 2;

for tn = t
    s1 = f_ty(tn,y);
    s2 = f_ty(tn+0.5*h,y+0.5*h*s1);
    s3 = f_ty(tn+0.5*h,y+0.5*h*s2);
    s4 = f_ty(tn+h,y+h*s3);
    fprintf('t=%4.4f , y=%4.4f\n',tn,y);
    y = y + h * ((1/6)*s1 + (1/3)*s2 +
    ↪ (1/3)*s3 + (1/6)*s4);
end

```

```

t=0.0000 , y=2.0000
t=0.2000 , y=2.4642
t=0.4000 , y=3.0755
t=0.6000 , y=3.8663
t=0.8000 , y=4.8766
t=1.0000 , y=6.1548

```

## 7.6 Erreurs locale et globale de la méthode d'Euler

Pour Euler, on peut montrer que

- l'erreur locale vaut  $|y(t_1) - y(1)| \approx C \cdot h^2$
- l'erreur globale vaut  $|y(t_n) - y(n)| \approx C \cdot h$

## 8. Code source

### 9 - Exercice 7

```
%% Série 9
%Exercice 7
close all;
clear ;
format long g;

%% part a
data = [-2,128.6;-1,2.15;0,-7;1,-1.75];
t = data(:,1);
y = data(:,2);
m = size(data,1);

beta1 = (sum(t) * sum(y) - (m * sum(t .* y))) / (sum(t)^2 - (m * sum(t.^2)));
beta2 = (sum(t) * sum(t .* y) - sum(t.^2) * sum(y)) / (sum(t)^2 - m * (sum(t.^2)));

ft = @(t) beta1*t+beta2;

ri = feval(ft,t);
ri = y - ri;
r = sum(ri .* ri);

fprintf('Polynôme de degrés 1 : %d * t + %d\n',beta1,beta2);
fprintf('Somme des carrés des résidus : %d\n',r);
fprintf('Valeur du polynome en x=2.5 : f(2.5) = %d\n',feval(ft,2.5));
fprintf('For Latex\n\t%.2ft+%.2f\n\t%.2f\n\n',beta1,beta2,r);

figure;
scatter(t,y);
hold on;
plot(-3:0.01:3,feval(ft,-3:0.01:3));
scatter(2.5,feval(ft,2.5));

%% part b
A = [-2,1;-1,1;0,1;1,1];
A = [A(:,1) .^ 2,A];
y = [128.6;2.15;-7;-1.75];

At = A';
AtA = At * A;
Aty = At * y;
beta = AtA \ Aty;

figure;
scatter(t,y); hold on;
ft = @(t) beta(1) * t.^2 + beta(2) * t + beta(3);
plot(-3:0.01:3,feval(ft,-3:0.01:3));
scatter(2.5,feval(ft,2.5));
fprintf('Polynôme de degré 2 : %d * t^2 + %d * t + %d\n',beta(1),beta(2),beta(3));
fprintf('Valeur du polynome en x=2.5 : f(2.5) = %d\n',feval(ft,2.5));

ri = feval(ft,t);
ri = y - ri;
r = sum(ri .* ri);
fprintf('Somme des carrés des résidus : %d\n',r);
fprintf('Valeur du polynome en x=2.5 : f(2.5) = %d\n',feval(ft,2.5));
fprintf('For Latex\n\t%.2f+t^2%.2f+%.2f\n\t%.2f\n\n',beta(1),beta(2),beta(3),r);
```



```

%% part c

A = [-2,1;-1,1;0,1;1,1];
A = [A(:,1) .^ 2,A];
A = [A(:,2) .^ 3,A];
y = [128.6;2.15;-7;-1.75];

At = A';
AtA = At * A;
Aty = At * y;
beta = AtA \ Aty;

figure;
scatter(t,y); hold on;
ft = @(t) beta(1) * t.^3 + beta(2) * t.^2 + beta(3) * t + beta(4);

ri = feval(ft,t);
ri = y - ri;
r = sum(ri .* ri);

plot(-3:0.01:3,feval(ft,-3:0.01:3));
scatter(2.5,feval(ft,2.5));
fprintf('\nPolynôme de degré 3 : %d * t^3 + %d * t^2 + %d * t +
↪ %d\n',beta(1),beta(2),beta(3),beta(4));
fprintf('Somme des carrés des résidus : %d\n',r);
fprintf('Valeur du polynome en x=2.5 : f(2.5) = %d\n',feval(ft,2.5));
fprintf('For
↪ Latex\n\t%.2ft^3+%.2ft^2+%.2ft+%.2f\n\t%.2f\n\n',beta(1),beta(2),beta(3),beta(4),r);

```