Test di Calcolo Numerico



Ingegneria Informatica 17/01/2013

COGNOME NOME		
Μ	ATRICOLA	
RISPOSTE		
1)		
2)		
3)		
4)		
5)		

N.B. Le risposte devono essere giustificate e tutto deve essere scritto a penna con la massima chiarezza.

Test di Calcolo Numerico



Ingegneria Informatica 17/01/2013

1) Determinare l'espressione dell'errore relativo nel calcolo della funzione

$$f(x,y) = x^2 - xy .$$

2) Determinare il numero delle radici reali dell'equazione

$$e^{-x^2} - x^2 + x = 0$$

indicando per ciascuna soluzione un intervallo di separazione.

3) Calcolare il numero di condizionamento in norma 2 della matrice

$$A = \left(\begin{array}{ccc} 1 & 2 & 0 \\ 2 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 2 \end{array}\right) .$$

4) È data la tabella di valori

Calcolare i valori α e β per i quali risulta minimo il grado del polinomio di interpolazione.

5) Per approssimare l'integrale $I = \int_{-1}^{1} f(x) dx$ si utilizza la formula di quadratura

$$J_1(f) = a_0 f\left(-\frac{1}{3}\right) + a_1 f\left(\frac{1}{3}\right) .$$

Calcolare i pesi a_0 e a_1 in modo da ottenere la formula con massimo grado di precisione. Indicare il grado di precisione ottenuto.

SOLUZIONE

1) Per il calcolo di f(x,y) seguiamo l'algoritmo

$$r_1 = x - y , \qquad r_2 = x \cdot r_1 .$$

L'errore relativo nel calcolo della funzione è

$$\epsilon_f = \epsilon_1 + \epsilon_2 + \frac{2x - y}{x - y} \epsilon_x - \frac{y}{x - y} \epsilon_y$$
.

2) L'equazione data ha due soluzioni reali

$$\alpha_1 \in]-1,0[, \alpha_2 \in]1,2[.$$

3) Gli autovalori della matrice A sono $\lambda_1 = -1$, $\lambda_2 = 3$, $\lambda_3 = 2$. Essendo hermitiana, segue che la matrice ha numero di condizionamento

$$\mu_2(A) = \frac{\max_{1 \le i \le 3} |\lambda_i|}{\min_{1 \le i \le 3} |\lambda_i|} = \frac{3}{1} = 3.$$

- 4) Il polinomio di interpolazione di grado minimo si ottiene per $\alpha=3$ o $\alpha=-2$ e per $\beta=1$. Il polinomio di interpolazione è $P_4(x)=x^2-x-1$.
- 5) Imponendo esatta la formula per f(x) = 1, x si ottiene $a_0 = a_1 = 1$. Risultando $E(x^2) \neq 0$, il grado di precisione è m = 1.