|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Laboratorium Metod Numerycznych | | | | | | |
| Rok akademicki | Termin | Rodzaj studiów | Kierunek | Prowadzący | Grupa | Sekcja |
| 2017/2018 | Czwartek | Dzienne | INF | mgr inż. Wojciech Łabaj | 6 | 11 |
| 16:45 - 19:45 |

Sprawozdanie z ćwiczenia numer 1

Data wykonania ćwiczenia: 2018-04-26

Temat ćwiczenia:

Interpolacja

|  |
| --- |
| Skład podsekcji:  Michał Miciak  Bartłomiej Krasoń |

## Treść zadania:

Napisać program wyznaczający wartość wielomianu interpolacyjnego Lagrange’a w punktach leżących w przedziale <a,b> dla funkcji interpolowanej f(x).

Funkcja interpolowana: f(x)= |cos(x)\*x|

Przyjąć(n+1) węzłów – dla n=7, 8, 15, 16

1. Równoodległych)
2. Dobranych optymalnie

Przedziały

Punkty w których należy wyznaczyć wartości wielomianu Lagrange’a są również równoodległe – dla np = 150

)

Program oprócz funkcji głównej (main) ma zawierać dodatkowo następujące funkcje pomocnicze:

1. Funkcja wprowadzająca dane(n, np, a, b),
2. Funkcja tablicująca węzły i wartości funkcji interpolowanej f(x) w tych węzłach,
3. Funkcja wyznaczająca wartości wielomianu Lagrange’a w dowolnym punkcie
4. Funkcja wyznaczająca tablice: punktów xpj, wartości funkcji interpolowanej f(xpj) i wielomianu Lagrange’a w tych punktach Ln(xpj) i zapisująca te tablice do pliku.

W oparciu o te tablice zrealizować wykres(np. za pomocą Excela) zawierający:

- wykres funkcji interpolowanej,

- wykres funkcji interpolującej,

- błąd

- węzły

# Rozwiązanie

Wzór Lagrange’a:

Wzór na błąd:

# Wykresy

|  |
| --- |
| Dla punktów równoodległych: |
| n=7 a=-3 b=3 row.jpg |
| n=7 a=-6 b=6 row.jpg |
| n=8 a=-3 b=3 row.jpg |
| n=8 a=-6 b=6 row.jpg |
| n=15 a=-3 b=3 row.jpg |
| n=15 a=-6 b=6 row.jpg |
| n=16 a=-3 b=3 row.jpg |
| n=16 a=-6 b=6 row.jpg |

|  |
| --- |
| Dla punktów dobranych optymalnie: |
| n=7 a=-3 b=3 opt.jpg |
| n=7 a=-6 b=6 opt.jpg |
| n=8 a=-3 b=3 opt.jpg |
| n=8 a=-6 b=6 opt.jpg |
| n=15 a=-3 b=3 opt.jpg |
| n=15 a=-6 b=6 opt.jpg |
| n=16 a=-3 b=3 opt.jpg |
| n=16 a=-6 b=6 opt.jpg |

# Wnioski

1. Błąd interpolacji jest znacznie mniejszy, w przypadku gdy węzły interpolacji są dobrane optymalnie niż równoodlegle, dla tej samej ilości węzłów oraz tego samego przedziału.
2. Dla większej ilości węzłów, błąd interpolacji jest mniejszy, dla tej samej metody doboru węzłów interpolacji oraz w tych samych przedziałach.
3. W przedziale <-3,3> wartości wielomianu Lagrange’a różnią się mniej od wartości funkcji interpolowanej, niż w przedziale <-6,6> ,dla tej samej ilości węzłów i tej samej metodzie wyboru węzłów interpolacji.

# Kod

#include <iostream>

#include <math.h>

#include <vector>

#include <fstream>

#include <iomanip>

#include <string>

using namespace std;

#define M\_PI 3.141592653589

// Funkcja pobierajaca dane od uzytkownika

void wejscie(int &n, int &np, int &a, int &b, bool &optymalnie)

{

cout << "Podaj n: ";

cin >> n;

cout << "Podaj np: ";

cin >> np;

cout << "Podaj a: ";

cin >> a;

cout << "Podaj b: ";

cin >> b;

cout << "Jak wyznaczyc wezly:\n 1 - optymalnie\n 0 - rownoodlegle\n";

cin >> optymalnie;

}

// Funkcja zwraca wartosc funkcji interpolowanej dla danego argumentu x

double funkcjaInterpolowana(double x)

{

double result = cos(x)\*x;

if (result < 0)

{

result = result \* (-1.0);

}

return result;

}

// Funkcja zwraca wektor zawierajacy wezly

vector<double> wyznaczWezly(int n, int a, int b, bool optymalne)

{

vector<double> vectorDoZwrotu;

if (optymalne)

{

const double pi = M\_PI;

double p1 = (double)(a + b) / 2;

double p2 = (double)(b - a) / 2;

for (int i = 0; i < (n + 1); i++)

{

double pom1 = cos(2 \* i + 1);

double pom2 = (2 \* n + 2);

double x = (p1 + p2 \* cos(((2 \* i + 1) / (double)(2 \* n + 2))\*pi));

vectorDoZwrotu.push\_back(x);

}

}

else

{

double p = (double)(b - a) / n;

for (int i = 0; i < (n + 1); i++)

{

double x = a + (i\*p);

vectorDoZwrotu.push\_back(x);

}

}

return vectorDoZwrotu;

}

// Funckja zwraca wektor wartosci funkcji interpolowanej dla wezlow

vector<double> wyznaczWartosciFunkcjiInterpolowanejDlaWezlow(vector<double> &wezly)

{

vector<double> vectorDoZwrotu;

for (int i = 0; i < wezly.size(); i++)

{

vectorDoZwrotu.push\_back(funkcjaInterpolowana(wezly[i]));

}

return vectorDoZwrotu;

}

// Funkcja zwraca wektor wartosci bledow interpolacji

vector<double> wyznaczBladInterpolacji(vector<double> funkcjaInterpolowana, vector<double> wartosciWielomianuLagrange)

{

vector<double> vectorDoZwrotu;

for (int i = 0; i < funkcjaInterpolowana.size(); i++)

{

vectorDoZwrotu.push\_back(abs(funkcjaInterpolowana[i] - wartosciWielomianuLagrange[i]));

}

return vectorDoZwrotu;

}

// Funkcja zwraca wektor wartosci Wielomianu Lagrange'a dla danych x

vector<double> wyznaczWartosciWielomanuLagrange(vector<double> punkty, int n, vector<double> wartosciFunkcjiInterpolowanej, vector<double> wezly)

{

vector<double> vectorDoZwrotu;

for (int k = 0; k < punkty.size(); k++)

{

double wynik = 0;

for (int i = 0; i < (n + 1); i++)

{

double wynikIloczynu = 1;

for (int j = 0; j < (n + 1); j++)

{

if (i != j)

{

wynikIloczynu \*= (punkty[k] - wezly[j]) / (wezly[i] - wezly[j]);

}

}

wynik += wartosciFunkcjiInterpolowanej[i] \* wynikIloczynu;

}

vectorDoZwrotu.push\_back(wynik);

}

return vectorDoZwrotu;

}

// Funkcja wykonujaca obliczenia oraz generujaca raport

void wyjscie(int n, int np, int a, int b, bool optymalnie)

{

string nazwa = "raport\_n=";

nazwa += to\_string(n);

nazwa += "\_ab=";

nazwa += to\_string(a);

nazwa += to\_string(b);

if (optymalnie)

{

nazwa += "\_opt";

}

else

{

nazwa += "\_row";

}

fstream plik;

plik.open(nazwa + ".csv", ios\_base::out);

vector<double> punktyX = wyznaczWezly(np, a, b, false);

vector<double> wartosciFunkcjiInterpolowanej = wyznaczWartosciFunkcjiInterpolowanejDlaWezlow(punktyX);

vector<double> wezly = wyznaczWezly(n, a, b, optymalnie);

vector<double> wartosciFunkcjiInterpolowanejDlaWezlow = wyznaczWartosciFunkcjiInterpolowanejDlaWezlow(wezly);

vector<double> wartosciWielomianuLagrange = wyznaczWartosciWielomanuLagrange(punktyX, n, wartosciFunkcjiInterpolowanejDlaWezlow, wezly);

vector<double> blad = wyznaczBladInterpolacji(wartosciFunkcjiInterpolowanej, wartosciWielomianuLagrange);

plik << "x,y,L,b,w,fw\n";

for (int i = 0; i < np + 1; i++)

{

plik << punktyX[i] << "," << wartosciFunkcjiInterpolowanej[i] << "," << wartosciWielomianuLagrange[i] << "," << blad[i];

if (i < wezly.size()) plik << "," << wezly[i] << "," << wartosciFunkcjiInterpolowanejDlaWezlow[i];

plik << endl;

}

plik.close();

}

int main()

{

int n;

int np;

int a;

int b;

bool optymalnie;

wejscie(n, np, a, b, optymalnie);

wyjscie(n, np, a, b, optymalnie);

}