DOMACI RAD 5

Numericko integriranje

U ovom domaćem radu sam koristio Trapeznu formulu za izračun vrijednosti integrala tj. aproksimacije integrala za oba slučaja tj. za x=3 i za x=6.

Programski kod:

```
#include<stdio.h>
#include<math.h>
#define EPSILON 0.00005
#define PI 3.1415926
double M2(int x1, int x2)
       double prviRezultat;
       double drugiRezultat;
       double temp1;
       double temp2;
       temp1 = -0.5 * pow (x1,2.0);
       temp2 = -0.5 * pow (x2,2.0);
       prviRezultat = sqrt((1 / (2*PI))) * exp(temp1) * (1 - pow (x1,2.0));
drugiRezultat = sqrt((1 / (2*PI))) * exp(temp2) * (1 - pow (x2,2.0));
       if (abs(prviRezultat) > abs(drugiRezultat))
              return abs(prviRezultat);
       else
              return abs(drugiRezultat);
double brojIteracija(int a, int b)
       double n;
       n = sqrt ((pow (b-a,3.0) * M2(a,b)) / (12*EPSILON));
       return floor(n) + 1;
}
double funkcija(double xi)
       double temp;
       temp = -0.5 * pow (xi, 2.0);
       return sqrt((1 / (2*PI))) * exp(temp);
}
```

```
double trapez(double a, double b)
      double ukupanBrojIteracija = brojIteracija(a,b);
      double h = (b - a) / ukupanBrojIteracija;
      printf("Ukupan broj iteracija je: %.0f\n",ukupanBrojIteracija);
      printf("Korak je: %f\n",h);
      double xi,yi;
      double rezultat = 0;
      for(int i = 0; i <= ukupanBrojIteracija; i++)</pre>
      {
             xi = a + i*h;
             yi = funkcija(xi);
             if ( i > 0 && i < ukupanBrojIteracija)</pre>
                    rezultat += yi*2;
             else
                    rezultat += yi;
      rezultat = (rezultat * (h/2)) + 0.5;
      return rezultat;
}
void main()
{
      printf("Za interval a = 0, b = 3\n");
      printf("Rezultat je: %f\n\n",trapez(0,3));
      printf("Za interval a = 0, b = 6\n");
      printf("Rezultat je: %f\n\n\n",trapez(0,6));
}
```

Ispis programa:

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

```
Za interval a = 0, b = 3
Ukupan broj iteracija je: 134
Korak je: 0.022388
Rezultat je: 0.998650

Za interval a = 0, b = 6
Ukupan broj iteracija je: 379
Korak je: 0.015831
Rezultat je: 1.000000

Press any key to continue . . .
```