PROGRAMACIÓN BÁSICA

Proyecto 2: Temperatura en una placa, estado estacionario

Irving Medina Vázquez Lic. Física

EL proyecto 2 del curso de programacin básica consiste en hacer un programa el cual calcule la propagacin de calor desde los extremos hasta alcanzar el equilibrio termico en una placa.

El programa tiene como finalidad calcular el cambio de temperatura en diferentes iteraciónes que se guardarán en un distinto archivo en forma de matriz, hasta que se alcance el equilibrio, esto, posible con el metodo Gauss-Seide, tomando como variables las longitudes de una placa y las temperaturas en cada extremo, hasta que cierto error dado sea despreciable a tomar en cuenta; para implementar este método se usan las siguientes ecuaciones:

$$\begin{split} T_{i,j} = & \frac{T_{i+1,j} + T_{i-1,j} + T_{i,j+1} + T_{i,j-1}}{4} \\ & \left| \left(\varepsilon_a \right)_{i,j} \right| = \left| \frac{T_{i,j}^{nuevo} - T_{i,j}^{anterior}}{T_{i,j}^{anterior}} \right| \end{split}$$

Cada T representa la posición a tomar en cuenta para calcular la temperatura de determinado punto y ε es el error entre la medición de cierto punto en la iteración anterior comparado con la evaluación de la actual iteracón.

Al usar el programa se debe considerar un error no tan pequeo, la diferencia de temperaturas deberá ser razonable, así como unas demensiones no exageradas, de lo contrario las iteraciones en las cuales se alcanzar el equilibrio serán demasiadas.

Se usó el programa para una placa de 10x10, considerando un error de 0.001, con temperaturas iniciales de 70°C, 10°C, 50°C y 20°C en sus extremos y se tuvieron que hacer un total de 118 iteraciones por parte del programa para que el error fuera despreciable, cabe mencionar que después de la iteración numero 20 el cambio en la placa fue poco, sin embargo necesitó mas repeticiones para que la condicion se satisfaciera por completo.Al gráficar los resultados se optó por el programa origin, a continuacón se presentan dichas gráficas:

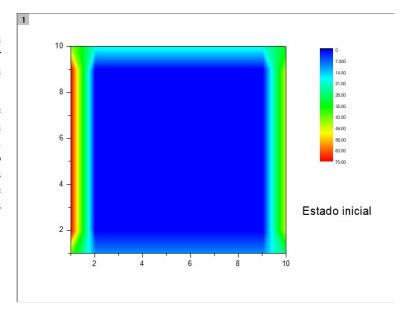


Fig. 1.

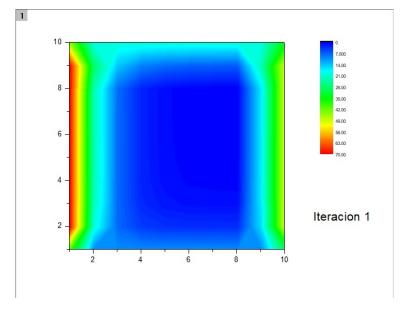


Fig. 2.

PROGRAMACIÓN BÁSICA 2

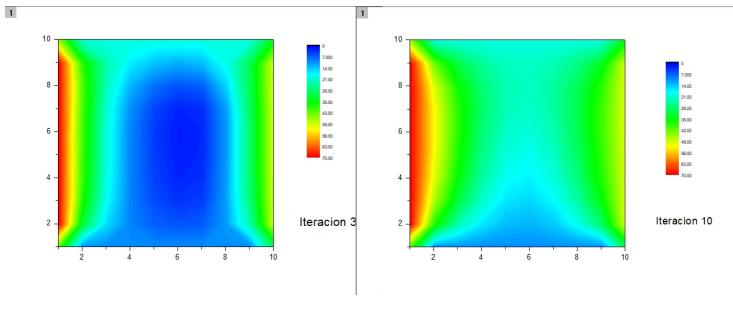


Fig. 3. Fig. 5.

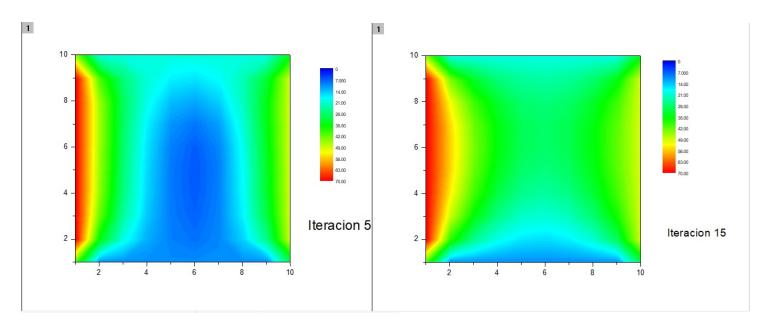


Fig. 4. Fig. 6.

PROGRAMACIÓN BÁSICA 3

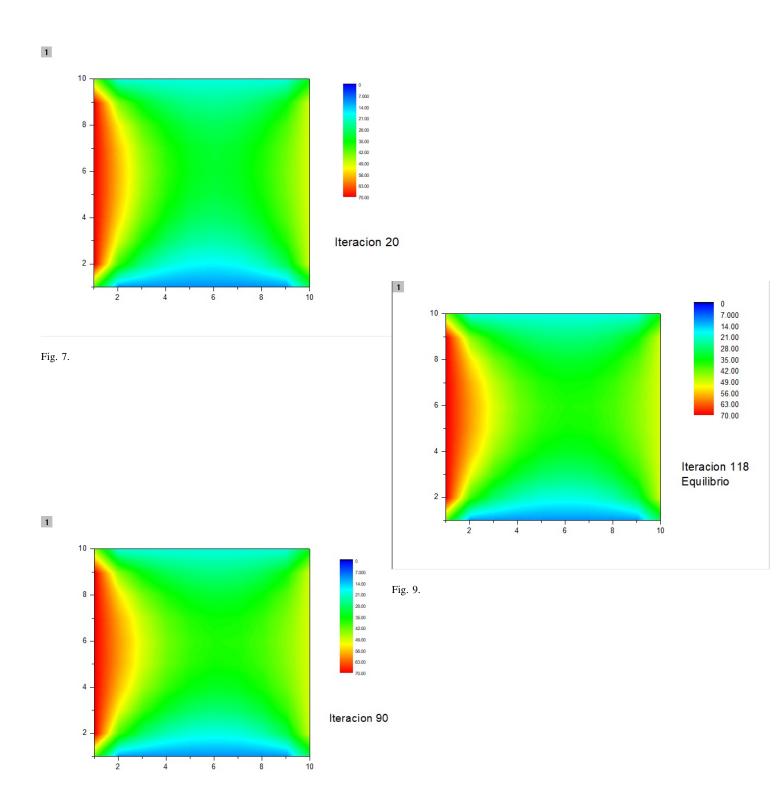


Fig. 8.