

Aulas_teste.github.io

Norah Jones

2024-10-02

Índice

1	Introdução: Problemas de interesse	3
2	Introduction	4
I	Motivação: Método da Máxima Verossimilhança	5
3	Método da Bisseção	7
4	Summary	8
	References	9

1 Introdução: Problemas de interesse

Encontrar soluções de equações não lineares onde não é possível obter uma solução analítica;

Obter integrais que apresentam uma forma complicada que inviabiliza encontrar uma solução analítica;

Gerar artificialmente amostras a partir de modelos estatísticos;

Aplicar a metodologia estudada na resolução de problemas de inferência.

2 Introduction

This is a book created from markdown and executable code.

See Knuth (1984) for additional discussion of literate programming.

Parte I

Motivação: Método da Máxima Verossimilhança

asdadd

3 Método da Bisseção

asdajhduahd

4 Summary

In summary, this book has no content whatsoever.

References

Knuth, Donald E. 1984. «Literate Programming». *Comput. J.* 27 (2): 97–111. <https://doi.org/10.1093/comjnl/27.2.97>.