**LEGENDA**

1. NUMERI MACCHINA
   * Rappresentazione numerica
   * Distanza
   * Underflow
   * Overflow
   * Troncamento
   * Arrotondamento
   * Operazioni tra numeri macchina
   * Proprietà operazioni macchina
2. EQUAZIONI NON LINEARI
   * Th. degli zeri
   * Metodo di bisezione
   * Metodo della falsa posizione
   * Metodi di iterazione funzionale
   * Interpretazione geometrica
   * Convergenza locale
   * Criterio di stop
   * Ordine di convergenza
   * Metodo di Newton-Raphson
   * Th. convergenza
   * Molteplicità di una radice
   * Metodo della direzione costante
   * Metodo della secante
3. SISTEMI DI EQUAZIONI LINEARI
   * Regola di Cramer
   * Metodo di eliminazione di Gauss
   * Strategie di pivoting
   * Pivoting parziale
   * Pivoting totale
   * Fattorizzazione LU
   * Equivalenza tra Gauss e LU
   * Condizionamento sistemi lineari
4. INTERPOLAZIONE
   * Interpolazione polinomiale
   * Polinomio interpolante di Lagrange
   * Errori di interpolazione
   * Th. di rappresentazione dell’errore di interpolazione
   * Fenomeno di Runge
   * Minimizzare il resto nel problema di interpolazione
   * Polinomio di Chebyshev
   * Th. di Minimax
   * Funzioni spline
   * Approssimazione ai minimi quadrati
   * Retta di regressione
5. QUADRATURA
   * Formule di quadratura di tipo interpolatorio
   * Grado di precisione
   * Formula di Newton-Cotes
   * Formula dei Trapezi
   * Resto nella formula dei trapezi
   * Th. della media generalizzato
   * Formula di Simpson
   * Formula del punto di mezzo
   * Formule di quadratura composta
   * Formula dei trapezi composta
   * Formula di Simpson composta
   * Formula del punto di mezzo composta
6. DERIVAZIONE NUMERICA
   * Differenze in avanti
   * Differenze all’indietro
7. EQ. DIFFERENZIALI
   * Metodo di Eulero esplicito
   * Metodo di Eulero implicito
   * Metodo dei trapezi
   * Metodo del midpoint
   * Classificazione metodi numerici
   * Studio della convergenza