SAPIENZA, UNIVERSITY OF ROME COURSE OF APPLIED COMPUTER SCIENCE AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE (ACSAI) 3RD YEAR, 2ND SEMESTER

Analisi e Calcolo Numerico



NOTES BY LEONARDO BIASON COURSE TAUGHT BY PROF. DOMENICO VITULANO



About these notes

Those notes were made during my three years of university at Sapienza, and **do not** replace any professor, they can be an help though when having to remember some particular details. If you are considering of using *only* these notes to study, then **don't do it**. Buy a book, borrow one from a library, whatever you prefer: these notes won't be enough.

License

The decision of licensing this work was taken since these notes come from university classes, which are protected, in turn, by the Italian Copyright Law and the University's Policy (thus Sapienza Policy). By licensing these works I'm not claiming as mine the materials that are used, but rather the creative input and the work of assembling everything into one file. All the materials used will be listed here below, as well as the names of the professors (and their contact emails) that held the courses The notes are freely readable and can be shared, but can't be modified. If you find an error, then feel free to contact me via the socials listed in my website. If you want to share them, remember to credit me and remember to not obscure the footer of these notes.

Bibliography & References

[1] S. C. Chapra, R. P. Canale. (2015) Numerical Methods for engineers (Seventh edition), McGraw Hill

The "Analisi e Calcolo Numerico" course was taught in the Spring semester in 2025 by prof. Domenico Vitulano (domenico.vitulano@uniroma1.it)

I hope that this introductory chapter was helpful. Please reach out to me if you ever feel like. You can find my contacts on my website. Good luck! Leonardo Biason

 \rightarrow leonardo@biason.org

INDICE

CHAPTER 1	► INTRODUZIONE AL CALCOLO NUMERICO	PAGE 1
1.1	Errori di approssimazione	2
1.2	La rappresentazione IEEE 754	4
1.3	Algoritmi e condizionamento dei problemi	8
CHAPTER 2	► MATLAB	Page 11
2.1	Variabili, handling della memoria e formati	13
2.2	Tipi di dati	15
	2.2.1 Vettori, matrici e tensori	15
	2.2.2 Celle	17
	2.2.3 Structs	18
2.3	Funzioni	18
	2.3.1 Funzioni particolari	19
2.4	Costrutti di flow control	20
OTTA DEED 0	C	D 01
CHAPTER 3	► SISTEMI DI EQUAZIONI NON LINEARI	
3.1		23
	3.1.1 Ordine di corvengenza e criteri di arresto	25
3.2	Metodo di Newton-Raphson	26
	3.2.1 Ordine di convergenza	28
	3.2.2 Efficienza computazionale	29
	3.2.3 Ottimizzazione tramite estremo di Fourier	30
	Metodo delle secanti	31
3.4	Metodi iterativi a un punto (o del punto unito)	33
	3.4.1 Convergenza del metodo del punto fisso	34
	3.4.2 Proprietà della successione di approssimazioni	38
3.5	•	39
	3.5.1 Metodo del punto unito in \mathbb{R}^n	39
	3.5.2 Norme dei vettori	40
CHAPTER 4	► SISTEMI DI EQUAZIONI LINEARI	PAGE 42
	Metodi diretti	42
1.1	4.1.1 Metodo di Cramer	43
	4.1.2 Metodo di eliminazione di Gauss	43
	1.1.1 March of Chiminalities of Country	10

CAPITOLO

Introduzione al calcolo numerico

Grazie al costante sviluppo dei computers negli scorsi decenni, la comunità scientifica ha avuto modo di usufruire di strumenti di calcolo sempre più precisi e complessi, necessari per risolvere alcuni problemi di vario tipo. Questo sviluppo ha visto anche un cospicuo interesse verso i metodi di calcolo numerico, che permettono di risolvere in modo non-analitico problemi specifici che non sarebbero, altrimenti, risolvibili. Infatti, seppur non esista sempre una soluzione analitica, **esiste sempre una soluzione numerica** per un modello matematico **ben posto** e **condizionato**, che assuma tuttavia certe assunzioni del corrispondente modello fisico.

La realtà infatti non è sempre modellabile attraverso semplici formule fisiche: a volte ci sono parecchie variabili da tenere in conto quando si cerca di risolvere un problema, e non è sempre plausibile considerare tutte queste variabili assieme, soprattutto se il problema va risolto senza l'assistenza di un calcolatore. Consideriamo il seguente esempio: un giocatore di golf colpisce una pallina con una certa velocità U, e noi vogliamo sapere per quale angolo α la distanza che verrebbe percorsa dalla pallina da golf sarebbe massima prima che quest'ultima tocchi terra.

Grazie alla seconda legge di Newton, possiamo calcolare la distanza percorsa dalla pallina, e se trascurassimo la resistenza dell'aria sarebbe abbastanza semplice trovare la soluzione analitica. Tuttavia, considerando questa resistenza, le equazioni del moto si complicano notevolmente, e determinare la soluzione analitica diventa ora impossibile. Tuttavia, la soluzione numerica rimane calcolabile attraverso l'impiego di metodi numerici adatti.

È comunque importante considerare anche il tipo di modello utilizzato: in base al modello matematico di partenza e al metodo utilizzato, si possono ottenere risultati diversi. L'importante è saper scegliere il metodo giusto e l'approssimazione migliore del modello.

Per il calcolo numerico, la risoluzione di un problema avviene attraverso i seguenti steps:

- formulare un **modello matematico** in base al problema dato, che diventi uno schema per definire il metodo numerico e l'algoritmo di soluzione;
- scegliere un **metodo numerico** che aiuti nella risoluzione del problema;
- definire un **algoritmo** che porti alla soluzione desiderata;
- analizzare la **soluzione numerica** e interpretarla, capendo se quest'ultima sia una valida soluzione o meno. Si dice che una soluzione numerica sia **accettabile** se e solo se sia possibile **stimare gli errori** che accompagnano la soluzione stessa.



Errori di approssimazione

Quando si calcola una soluzione numerica, ci sono varie, possibili fonti di errori che possono condizionare il risultato finale. È possibile avere errori di **misura** (dati dalla precisione dello strumento), **inerenti** (creati da un'eccessiva semplificazione del modello reale), di **troncamento** (generati da una discretizzazione del risultato, generalmente presenti quando si usano metodi numerici che richiedono convergenza), e di **arrotondamento** (creati dalla macchina che performa i calcoli, in quando la precisione è sempre limitata).

Ogni computer dispone di un sistema numerico piuttosto primitivo: questo infatti dispone di un sistema **finito** di numeri, la cui lunghezza è anch'essa **finita**. Se normalmente, in campi analitici, siamo abituati a pensare con un insieme di numeri infinito (come quello dei numeri reali, \mathbb{R}), con i computer, quando si performano calcoli di analisi numerica, si considera un insieme ristretto, detto dei **numeri macchina** \mathbb{F} . Consideriamo ad esempio alcune delle costanti più famose nel mondo matematico: π , $e \in \sqrt{2}$. Noi sappiamo che questi numeri sono irrazionali, e che si espandono all'infinito. Proviamo a chiedere a una macchina di dirci quali sono questi numeri. Eseguendo il seguente script di Python, otterremo il seguente risultato:

Noi sappiamo che in realtà questi numeri si estendono molto più in profondità di quello che ci ha ritornato Python. Infatti:

- $\pi = 3,1415926535897932384626433...$;
- e = 2,71828182845904523536...;
- $\sqrt{2} = 1,4142135623730950488...$

Qua notiamo già uno dei primi errori che si incontra quando si usa un calcolatore: i numeri sono **arrotondati** ad una certa cifra. L'arrotondamento genera spesso qualche tipo di errore, ma è necessario che i numeri subiscano una procedura di arrotondamento prima di poter essere usati da un calcolatore, poiché altrimenti non entrerebbero nella memoria di quest'ultimo, che ricordiamo essere limitata.

Errore di arrotondamento

Definitiamo l'errore di arrotondamento come la differenza tra il numero reale $x \in \mathbb{R}$ e il numero macchina $m \in \mathbb{F}$ corrispondente:

$$e_{arr} = x - m$$

Se un calcolatore approssima tutti i numeri alla *D*esima cifra decimale, allora diciamo che l'errore di arrotondamento è compreso nell'**intervallo** $[-0,5\cdot 10^{-D}, +0,5\cdot 10^{-D}]$.

Riguardo lo scopo di queste note: MATLAB verrà usato durante il corso per implementare certi metodi numerici. Tale linguaggio di programmazione lavora con 15 cifre decimali significative. Fino a quando non verrà introdotto MATLAB tuttavia, verrà usato Python, che ne usa fino a 17 (anche se negli esempi precedenti π e e hanno usato solo 15 cifre, probabilmente a causa del pacchetto numpy).

Consideriamo un esempio per comprendere l'importanza degli errori di arrotondamento:

• 1.1.1

Si considerino le due funzioni seguenti, che sono algebricamente equivalenti:

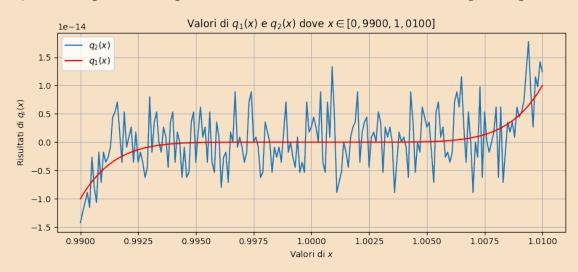
$$q_1(x) = (x-1)^7$$
 $q_2(x) = x^7 - 7x^6 + 21x^5 - 35x^4 + 35x^3 - 21x^2 + 7x - 1$

Vogliamo calcolare il valore numerico di $q_1(x)$ e $q_2(x)$ con due valori di x, ovverosia 1 e 1,0001, e confrontare il loro valore esatto con l'errore di arrotondamento. Vogliamo inoltre usare una macchina che lavori con 15 cifre significative. Usando il seguente script in Python, possiamo ottenere i nostri risultati:

```
ApproxExample.py
1 from math import pow
3 \text{ def q1(x)} \rightarrow \text{float:}
      return (x - 1) ** 7
6 \text{ def } q2(x) \rightarrow \text{float}:
      return pow(x, 7) - 7 * pow(x, 6) + 21 * pow(x, 5) \
           -35 * pow(x, 4) + 35 * pow(x, 3) - 21 * pow(x, 2) + 7 * x - 1
10 def rounding error(real, machine) -> float:
      return float(real) - float(machine)
12
13 # La lista contiene tuple del tipo (x, valore reale)
14 for i, expect in [(1, 0), (1.0001, 10**(-28))]:
      # Approssimazione del numero alla 10a cifra decimale
      res1, res2 = \{0:.10g\}".format(q1(i)), \{0:.10g\}".format(q2(i))
      err1, err2 = rounding error(expect, res1), rounding error(expect,
      print(f"With x = {i}, expect {expect} \nQ1 = {res1} | E1 = {err1} \
      nQ2 = {res2} \mid E2 = {err2} \setminus n''
     Out[1]: With x = 1, expect 0
              Q1 = 0 \mid E1 = 0.0
              Q2 = 0 | E2 = 0.0
              With x = 1.0001, expect 1e-28
              Q1 = 1e-28 \mid E1 = 0.0
              Q2 = 1.776356839e-15 \mid E2 = -1.7763568389999e-15
```

Come possiamo notare dall'output dello script, con x=1 non c'è alcuna differenza tra $q_1(x)$ e $q_2(x)$, ma con x=1,0001 iniziano ad esserci le prime differenze. Infatti, nel secondo caso abbiamo un errore di arrotondamento di circa $-1,78\cdot 10^{-15}$. Questo semplice esempio dimostra come due quantità che sono algebricamente uguali possono in realtà portare a due risultati numerici completamente diversi.

Questo comportamento può essere inoltre osservato attraverso il seguente grafico:



Notiamo infatti che, mentre $q_1(x)$ ha un comportamento più lineare, $q_2(x)$ è molto più scabro, e questo accade proprio a causa degli errori di approssimazione.



La rappresentazione IEEE 754

Ogni numero reale x può essere espresso come una sequenza di infinite cifre, e tale sequenza dipende dalla **base di rappresentazione** β . Di norma, la base con cui noi esseri umani facciamo calcoli è $\beta=10$.

Qualsiasi cifra può essere espressa in qualsiasi base. Per farlo, faremo un esempio con π . Il numero infatti può essere scritto come segue:

$$\pi = 3,14159... = \frac{3}{10^0} + \frac{1}{10^{-1}} + \frac{4}{10^{-2}} + \frac{1}{10^{-3}} + \frac{5}{10^{-4}} + \frac{9}{10^{-5}} + ...$$

L'idea è che per esprimere un qualsiasi numero x in una base β , possiamo scrivere il numero come

$$x = x_m \cdot \beta^m + x_{m-1} \cdot \beta^{m-1} + \dots + x_1 \cdot \beta^1 + x_0 \cdot \beta^0 + x_{-1} \cdot \beta^{-1} + \dots + x_{-m} \cdot \beta^{-m}$$

dove
$$0 \le x_i \le \beta - 1$$
, $\forall i \in [m, -m]$.

Sappiamo che i computer funzionano in codice binario, quindi non possono interpretare i numeri in base decimale come facciamo noi umani. Per poter far sì che un computer riconosca un numero, questo va prima convertito in base 2. Ci sono vari modi per rappresentare un numero in binario: che sia con o senza segno, a virgola mobile o meno...

C'è tuttavia uno standard che i computer adottano, che è stato sviluppato dall'IEEE, che viene usato per rappresentare tutti i numeri in binario, che abbiano un segno o che siano a virgola mobile: l'**IEEE 754**.

Per questo standard, ogni numero può essere espresso nella seguente rappresentazione:

$$x = \underbrace{\pm}_{\text{Segno}} \underbrace{(1 + a_{-1} \cdot 2^{-1} + a_{-2} \cdot 2^{-2} + a_{-3} \cdot 2^{-3} + \dots + a_{-m} \cdot 2^{-m})}_{\text{Mantissa normalizzata}} \cdot \underbrace{2^{e}}_{\text{Esponente}}$$

dove il segno viene rappresentato con 1 bit, la mantissa con m bits e l'esponente con n bits. Generalmente i numeri in IEEE 754 si possono esprimere con 16 (precisione dimezzata), 32 (singola precisione) o 64 bits (precisione doppia). Segue una tabella che segna quanti bits vengono assegnati ad ogni formato:

Formato	Segno	Esponente	Mantissa	Bias	Numero totale di bits
Precisione mezza	1	5	10	15	16
Singola precisione	1	8	23	127	32
Doppia precisione	1	11	52	1023	64

Dato che i computer hanno una precisione finita, limitata a *p* cifre, è chiaramente impossibile per questi rappresentare numeri che abbiano più di *p* cifre. Per poter rappresentare numeri con più cifre, è necessario **arrotondare** il numero. L'arrotondamento può avvenire in due modi: o tramite **troncamento** o tramite **arrotondamento simmetrico**.

Troncamento e Arrotondamento simmetrico

Per **troncamento** si definisce quell'operazione per cui un numero a n cifre viene rappresentato come un numero a p cifre, dove le ultime n-p cifre sono uguali a 0:

$$x^* = \operatorname{tronc}(x) \implies x_{-k} = 0, \forall k \ge p$$

Per **arrotondamento simmetrico** si definisce un'operazione di troncamento su un numero x a cui può essere aggiunta un'unità alla cifra x_{-p+1} se la cifra x_{-p} è maggiore o uguale di $\frac{\beta}{2}$:

$$x^* = \operatorname{tronc}(x+0, 5 \cdot \beta^{-p+1} \cdot \beta^e) \quad \Longrightarrow \quad \begin{cases} x_{-p+1} = x_{-p+1} & \text{se } x_{-p} < \frac{\beta}{2} \\ x_{-p+1} = x_{-p+1} + 1 & \text{se } x_{-p} \ge \frac{\beta}{2} \end{cases}$$

Arrotondare comporta sempre la presenza di un errore, e tali errori **non possono essere trascurati**, in quanto possono potenzialmente alterare il risultato finale in modi disastrosi. Un esempio è il caso del processore Intel Pentium (1994), che portava a risultati imperfetti a causa dell'arrotondamento dei numeri alla quinta cifra decimale.

Un altro esempio di errore dato dall'arrotondamento è la **cancellazione numerica**. Per spiegare meglio questo fenomeno, consideriamo il seguente esempio:

• 1.2.1

Considerando un'equazione di secondo grado del tipo $ax^2 + bx + c = 0$, vogliamo calcolare le radici dell'equazione dati i valori di a, b e c. Vogliamo calcolare x_1 e x_2 sia attraverso la formula classica delle radici (quindi $x = \frac{-b \pm \sqrt{\Delta}}{2a}$), sia attraverso una forma più compatta:

$$x_1 = \frac{2c}{-b + \sqrt{\Delta}} \qquad x_2 = \frac{c}{ax_1}$$

Per farlo, consideriamo il seguente script di Python, che con la funzione solve_f() calcola le due radici con la formula classica e che con la funzione solve_f_alt() calcola invece le due radici con le formule alternative sopra menzionate:

```
NumericalAbsorption.py
1 def solve_f(a, b, c) -> tuple[float, float]:
     delta = pow(b, 2) - 4 * a * c
     x1, x2 = (-b - sqrt(delta)) / (2 * a), (-b + sqrt(delta)) / (2 * a)
     return (x1, x2)
6 def solve_f_alt(a, b, c) -> tuple[float, float]:
     delta = pow(b, 2) - 4 * a * c
     x1 = (2 * c) / (-b + sqrt(delta))
     x2 = c / (a * x1)
     return (x1, x2)
12 def f(a, b, c, x) -> float:
     return a * pow(x, 2) + b * x + c
14
16 \text{ inputs} = [[1, 4, 3], [1, -206.5, 0.01021]]
17 for a, b, c in inputs:
     x1, x2 = solve f(a, b, c)
     print(f''With a = {a}, b = {b}, c = {c}\n x1 = {x1}\n x2 = {x2}\n
       f({x1}) = {f(a, b, c, x1)} \ f({x2}) = {f(a, b, c, x2)} \")
     x1, x2 = solve_f_alt(a, b, c)
     b, c, x1)\n f(\{x2\}) = \{f(a, b, c, x2)\}\n\n'')
```

Raccogliamo gli output della prima parte del codice nella seguente tabella, in cui mostriamo i risultati ottenuti con la funzione solve_f():

a, b, c	\mathbf{x}_1	\mathbf{x}_2	f (x ₁)	f (x ₂)	
1, 3, 4	-3	-1	0	0	
$ \begin{array}{c c} 1, -206, 5, \\ 0, 01021 \end{array} $	$4,944\cdot 10^{-5}$	206,499	$5,454\cdot 10^{-13}$	$-3,702\cdot 10^{-13}$	

In questa seconda tabella invece, raccogliamo i risultati ottenuti grazie alla funzione solve f alt():

a , b , c	\mathbf{x}_1	X 2	$f(x_1)$	$\mathbf{f}(\mathbf{x_2})$
1, 3, 4	-3	-1	0	0
$ \begin{array}{c c} 1, -206, 5, \\ 0, 01021 \end{array} $	$4,944\cdot 10^{-5}$	206,499	$1,734\cdot 10^{-18} \simeq 0_m$	$-3,702\cdot 10^{-13}$

Sebbene per il primo set di inputs (quindi con a=1, b=3 e c=4) i risultati siano gli stessi, con il secondo set i risultati iniziano ad essere diversi da quel che ci aspetteremmo. Infatti, il risultato di $f(x_1)$ e $f(x_2)$ dovrebbe essere uguale a 0, eppure è sempre un numero abbastanza vicino allo zero (nella seconda tabella, il risultato di $f(x_1)$ per il secondo set di inputs è infatti segnato come simile allo zero macchina, 0_m).

Ancora più interessante è il risultato di x_1 , quando viene usato il secondo set di inputs: il valore infatti è dato da $-b-\sqrt{\Delta}$, che, dati i nostri inputs, corrisponde al calcolo della differenza tra b e $\sqrt{\Delta}$. Questi due numeri però sono molto vicini fra di loro, e la loro differenza è un esempio di cancellazione numerica.

Realmente, la loro differenza dovrebbe risultare in un numero infinitesimamente piccolo, ma il computer lo approssima a 0 per impossibilità di immagazzinare numeri infinitesimamente piccoli.

Un errore non è mai fine a sé stesso: è possibile (talvolta certo) che si propaghi e che influenzi i risultati delle operazioni future. Definiamo qui i vari tipi di errori che si creano in base all'operazione che viene performata:

Errori di propagazione

Si consideri come fl(n) la rappresentazione in virgola mobile arrotondata del numero n, e si denoti con e_n l'errore corrispondente, cosicché:

$$e_n = \frac{fl(n) - n}{n} \implies fl(n) = n \cdot e_n + n = x \cdot (1 + e_n)$$

Si considerino due numeri x e y, e le loro rispettive rappresentazioni in virgola mobile. Definiamo i seguenti errori:

• errore del prodotto e_{xy} :

$$fl(x)\cdot fl(y) = (x\cdot (1+e_x))\cdot (y\cdot (1+e_y)) = xy\cdot (1+\underbrace{e_x+e_y}_{e_{xy}} + e_x\cdot e_y) \simeq xy\cdot (1+\underbrace{e_x+e_y}_{e_{xy}})$$

• errore della divisione $e_{\frac{x}{y}}$:

$$\frac{fl(x)}{fl(y)} = \frac{x \cdot (1 + e_x)}{y \cdot (1 + e_y)} = \frac{x}{y} \cdot (1 + e_x) \cdot (1 - e_y + e_y^2 + \dots) \simeq \frac{x}{y} \cdot (1 + \underbrace{e_x - e_y}_{e_{\frac{x}{y}}})$$

• errore della somma e_{x+y} :

$$fl(x) + fl(y) = x \cdot (1 + e_x) + y \cdot (1 + e_y) \approx x + y + xe_x + ye_y = 0$$

$$= (x+y) \cdot \left(1 + \underbrace{\frac{x}{x+y} \cdot e_x + \frac{y}{x+y} \cdot e_y}_{e_{x+y}}\right)$$

In quest'ultimo caso, se x, y > 0, allora $|e_{x+y}| \le |e_x| + |e_y|$; se x, y < 0, allora le quantità $\left|\frac{x}{x+y}\right|$ e $\left|\frac{y}{x+y}\right|$ possono essere molto grandi



Algoritmi e condizionamento dei problemi

Fin dall'antica Grecia c'è sempre stata varia ambiguità su cosa fosse un algoritmo e su come definirlo, nonostante ci fosse sempre stata un'intuizione. È solo grazie alla tesi di Church-Turing nel 1936, che fu possibile definire formalmente cosa fosse un algoritmo (definito nella tesi come *metodo efficace*):

"Un metodo efficace è un metodo per cui ogni istruzione è precisamente predeterminata, che è certo di produrre un output entro un numero finito di istruzioni"

~ Church-Turing

Possiamo tuttavia riformulare la tesi di Church-Turing per definire cosa sia un algoritmo, così da adattarla anche per i nostri scopi:

Algoritmo

Un algoritmo è una successione di istruzioni finita e non ambigua, che consente di ottenere risultati numerici a partire dai dati di input

Gli algoritmi che formuleremo attraverso queste note verranno implementate su un computer tramite un linguaggio di programmazione. Tutte le istruzioni sono operazioni logiche o aritmetiche, che vengono assegnate al computer seguendo la sintassi del linguaggio che useremo.

Come abbiamo visto in precedenza, la propagazione di un errore può avere effetti disastrosi, anche se l'errore è molto "piccolo". Se l'errore dovesse amplificarsi ad alti livelli, il risultato ottenuto non sarebbe affidabile. In questo caso, diremmo che l'algorimo è **instabile**. Se invece gli errori di arrotondamento non vengono amplificati durante i calcoli, allora diciamo che l'algoritmo è **stabile**.

• 1.3.1

Data la funzione $f(x) = x^2 + 2px - q$, con $p^2 + q \ge 0$, vogliamo calcolare la radice di valore maggiore. Questa è data dalla seguente equazione

$$y = -p + \sqrt{p^2 + q}$$

Proviamo a creare uno script di Python che esegua questa equazione e che calcoli anche l'errore tra la soluzione del computer e quella prevista (usando la funzione rounding_error() dall'esempio 1.1.1)

Come possiamo notare, l'errore è abbastanza cospicuo, e per questo l'algoritmo è detto instabile. Questo perché, per $p\gg q$, la sottrazione tra p e $\sqrt{p^2+q}$ comporta la cancellazione numerica. Proviamo invece con un altro algoritmo, che cerca di arrivare allo stesso risultato senza usare la sottrazione, così da essere stabile:

$$y = -p + \sqrt{p^2 + q} = \left(-p + \sqrt{p^2 + q}\right) \cdot \frac{\left(p + \sqrt{p^2 + q}\right)}{\left(p + \sqrt{p^2 + q}\right)} = \frac{q}{\left(p + \sqrt{p^2 + q}\right)}$$

Non solo gli algoritmi possono essere stabili o instabili, ma in base a come vengono posti i problemi ci può essere più o meno suscettibilità alle perturbazioni dei dati. Consideriamo ad esempio il seguente problema: abbiamo una funzione $f: \mathbb{R} \to \mathbb{R}$, e vogliamo calcolarne il valore y in un generico punto $x \in \mathbb{R}$. Normalmente avremmo che $x \to f(x) \to y$.

Ottenuto y, vogliamo misurare quale effetto produca una perturbazione $\Delta x = x^* - x$ (dove

 x^* è un valore a nostra scelta) durante il calcolo di y. Possiamo inoltre riconsiderare Δx come il seguente: $\Delta y = y^* - y = f(x^*) - f(x)$

Usando lo sviluppo in serie di Taylor fino al primo ordine, possiamo riscrivere Δy come segue:

$$\Delta y = f(x^*) - f(x) = f'(x) \cdot \underbrace{\Delta x}_{x^* - x}$$

Dividendo ciò che abbiamo ottenuto fino ad ora per y, possiamo ricavare l'**errore relativo**:

$$\left|\frac{\Delta y}{y}\right| \simeq \left|\frac{f'(x)}{f(x)}\right| \cdot |\Delta x| = \underbrace{\left|\frac{f'(x) \cdot x}{f(x)}\right|}_{C_{P}} \cdot \left|\frac{\Delta x}{x}\right|$$

Errore relativo

L'errore relativo e_r è l'errore che c'è tra un valore x^* e un valore comparato x, ed è sempre **espresso in percentuale**. Tale errore si calcola come segue:

$$e_r = \frac{|x^* - x|}{x}$$

Nel calcolo precedente abbiamo evidenziato una parte dell'equazione, chiamandola C_P . Tale numero è importante per noi, e si chiama **numero di condizionamento del problema**.

Numero di condizionamento del problema

Il numero di condizionamento del problema C_P è un numero che determina se un dato problema è malcondizionato (ovverosia che a piccole perturbazioni dei dati corrispondono grandi variazioni dei risultati) o ben condizionato. Se C_P è grande, allora il problema è malcondizionato, altrimenti è ben condizionato.

$$C_P = \left| \frac{f'(x) \cdot x}{f(x)} \right|$$

Sebbene la propagazione dell'errore dipenda dall'algoritmo, il condizionamento del problema non dipende né dall'algoritmo, né dagli errori generati. Infatti, il **condizionamento dipende solo ed unicamente dal problema** e dai dati di input. Se il problema è molto sensibile, e quindi malcondizionato, alle variazioni di input, allora **non esiste nessun algoritmo** che riesca a ritornare una soluzione stabile al problema.



MATLAB è un linguaggio di programmazione sviluppato negli anni '70, che viene usato per sviluppare modelli matematici, svolgere simulazioni e analisi dei dati. Il modo in cui MATLAB funziona è detto **interattivo**, poiché viene tutto eseguito nella console. È possibile anche eseguire più comandi assieme nello stesso prompt, separando tutti i comandi con delle virgole. Ad esempio:

```
>> 2+3, 7*2, 9+1*3

ans = 5
ans = 14
ans = 12
```

Operazioni più lunghe possono essere scritte su più righe usando i "...". Gli operatori disponibili sono i seguenti:

Operazione	Operatore
Somma	+
Sottrazione	_
Moltiplicazione	*
Divisione	/
Potenza	^
Minore	<
Maggiore	>
Minore o uguale	<=
Maggiore o uguale	>=
Uguale	==
Diverso	~=

In MATLAB, è possibile anche usare gli operatori logici, quali l'AND, l'OR e il NOT. Chiaramente, anche i gate logici più complessi, che vengono costruiti con gli operatori logici più semplici, sono disponibili.

Operazione	Operatore
AND	&
OR	I
NOT	~

Ci sono anche alcune costanti, che vengono incluse in MATLAB di default dalla libreria standard. Qui alcune di queste vengono elencate:

Operazione	Operatore
Infinito (∞)	inf
π	pi
i	i
Numero massimo rappresentabile	realmax
Numero minimo rappresentabile	realmin
Precisione della macchina	eps
Forma indeterminata / Not A Number	nan

Nella scorsa tabella, i valori realmax e realmin si riferiscono rispettivamente al valore massimo e minimo rappresentabile considerando numeri in IEEE 754 a doppia precisione (dunque a 64 bits). La libreria standard di MATLAB possiede varie funzioni matematiche, tra cui $\sin(x)$, $\cos(x)$, $\tan(x)$, $\log(x)$, etc... Nel caso in cui si volessero avere più informazioni circa una funzione, si può usare la funzione help <funzione>, dove <funzione> è la funzione di cui vogliamo ottenere più informazioni. Ad esempio:

```
Terminal
>> help log
log - Natural logarithm
    This MATLAB function returns the natural logarithm ln(x) of each element
    in array X.
    Syntax
       Y = log(X)
    Input Arguments
        X - Input array
        scalar | vector | matrix | multidimensional array | table |
        timetable
    Output Arguments
        Y - Logarithm values
        scalar | vector | matrix | multidimensional array | table |
        timetable
    Examples
        Natural Logarithm of Negative Number
    See also log1p, log2, log10, exp, logm, reallog, loglog, semilogx,
        semilogy
    Introduced in MATLAB before R2006a
    Documentation for log
    Other uses of log
```

Se dovessimo aver bisogno di una funzione che svolga un certo compito, ma non ci dovessimo ricordare qual'è la funzione adatta, possiamo usare invece la funzione lookfor <keywords>, dove <keywords> è un insieme di keywords per identificare la funzione che cerchiamo. Ad esempio:

```
Terminal
>> lookfor square
                                - Solve system of linear equations - conjugate
cgs
                                  gradients squared method
deconv
                                 Least-squares deconvolution and polynomial
                                  division
hypot
                                - Square root of sum of squares (hypotenuse)
                                 Least-squares solution in presence of known
lscov
                                  covariance
lsqminnorm
                                - Minimum norm least-squares solution to
                                  linear equation
lsqnonneg
                                - Solve nonnegative linear least-squares
                                  problem
lsqr
                                  Solve system of linear equations -
                                  least-squares method
[...]
```

SEZIONE 2.1

Variabili, handling della memoria e formati

Le variabili su MATLAB vengono assegnate e dichiarate similmente a Python: l'assegnazione e la dichiarazione avvengono allo stesso momento. Ad esempio, se volessimo dichiarare la variabile a=4 ci basterebbe eseguire il seguente codice:

```
>> a = 4

a = 4
```

Possiamo visualizzare il contenuto di una variabile in due modi: o chiamando la variabile nella console, o usando la funzione disp(<variabile>). Segue un esempio:

```
>> a
>> disp(a)

a = 4
4
```

Per cancellare tutte le variabili dalla memoria si usa il comando clear. Per salvarne alcune tra una sessione e l'altra, possiamo usare il comando save <filename> [<var1> <var2> ...], dove <filename> è il file in cui salveremo le variabili (in estensione .mat), mentre [<var1> <var2> ...] è una lista di variabili che vogliamo salvare. Ad esempio:

```
>> b = 5;
>> c = 7;
>> save Vars/someVars b c
```

Una volta cancellate le variabili dalla memoria, usando il comando who non le vedremmo più. Possiamo caricare nuovamente le variabili all'interno di MATLAB usando il comando load <filename>, che caricherà tutte le variabili all'interno del file <filename>. Non è necessario includere l'estensione .mat.

```
>> load Vars/someVars
>> who

Your variables are:
b c
```

MATLAB ha vari formati per i dati, simili concettualmente ai tipi di Python, molto vicini ai tipi di C. Ad esempio:

Formato	Descrizione			
double	Numeri in doppia precisione			
uint8	Interi senza segno a 8 bits			
uint16	Interi senza segno a 16 bits			
uint32	Interi senza segno a 32 bits			
int8	Interi con segno a 8 bits			
int16	Interi con segno a 16 bits			
int32	Interi con segno a 32 bits			
single	Numeri a singola precisione			
char	Caratteri, 2 bytes per carattere			
logical	Valore che è o 0 o 1, generalmente usato come valore Booleano			

Possiamo impostare anche un formato di visualizzazione dei dati tramite la funzione format. Tuttavia, questo formato sarà valido **solo per la visualizzazione dei dati**: all'interno di MATLAB i calcoli verranno effettuati con la stessa precisione standard di MATLAB. Facciamo un esempio:

```
>> % Qui MATLAB mostrerà i dati in formato short
sqrt(2)

>> % Con long aumentiamo il formato
format long
sqrt(2)

ans = 1.4142

ans =
1.414213562373095
```

Se volessimo cambiare il tipo dei dati, possiamo farlo usando i costruttori dei vari tipi. Ad esempio:

```
>> a = 43.97;

>> int16(a)
>> double(a)
>> uint8(a)

ans = int1644

ans = 43.9700

ans = uint844
```



Tipi di dati

Oltre ai formati di numeri menzionati fino ad ora, MATLAB ha anche altri tipi di dati, che ritornano comodi per esprimere costrutti matematici come vettori, matrici e tabelle.

2.2.1 Vettori, matrici e tensori

In MATLAB è possibile usare vettori, matrici e in generale tensori a n dimensioni. Come in C e in Python, vettori e matrici sono realizzabili tramite array a rispettivamente una e due dimensioni. Anche le variabili in realtà sono considerate internamente come arrays: infatti uno scalare è rappresentato tramite matrici a dimensione 1×1 . Possiamo realizzare vettori riga e vettori colonna, in base al carattere usato per separare i valori:

- usando la virgola, (o degli spazi) possiamo creare vettori riga;
- usando il punto e virgola ; possiamo creare vettori colonna.

Per ottenere il trasposto di un vettore o di una matrice, si usa il simbolo ':

```
Terminal

>> A'
```

```
ans = 5x1
10
20
30
40
50
```

Per ottenere invece il valore posto in una certa posizione di un vettore, si usa la seguente notazione: vettore(posizione). In MATLAB, gli indici non partono da 0, ma da 1. Possiamo usare anche una notazione simile allo slicing di Python. Infatti, esiste una notazione più complessa, che è vettore(inizio:passo:fine), dove inizio determina l'indice di inizio della sequenza che vogliamo esprimere, passo indica ogni quanti elementi serve prendere un valore, fine (inclusivo) indica quando fermarsi con lo slice. Ad esempio:

```
>> A(1:2:4)

ans = 1x2
10 30
```

Con questa notazione possiamo anche creare nuovi vettori. Ad esempio:

```
Terminal
>> C = [0.9:0.01:1.1]
C = 1x21
                                              0.9400
    0.9000
              0.9100
                         0.9200
                                    0.9300
                                                         0.9500
                                                                    0.9600
   0.9700
              0.9800
                         0.9900
                                   1.0000
                                              1.0100
                                                         1.0200
                                                                    1.0300
   1.0400
              1.0500
                         1.0600
                                   1.0700
                                              1.0800
                                                         1.0900
                                                                    1.1000
```

Contrariamente a C, la dimensione e i valori di un array possono essere modificati in corso d'opera. Ad esempio, avendo un array di 4 elementi, possiamo modificare il 6ř elemento dell'array, accedendovi come se esistesse:

Alle posizioni non definite, come possiamo notare, viene assegnato il valore 0.

Un'operazione particolare, soprattutto quando si usano i vettori (vedi dopo) è l'evelamento a potenza. Normalmente l'elevamento a potenza viene fatto con la notazione ^n, tuttavia esiste una seconda notazione: la notazione . ^n indica che viene fatta la potenza alla

n di ogni singola componente di un vettore. Senza il . allora verrebbe fatto l'elevamento a potenza di un vettore moltiplicando il vettore per se stesso. Ad esempio:

```
>> D = [3, 7; 14, 21];

>> D^2

>> D.^2

>> D.^2

ans = 2x2

107 168

336 539

ans = 2x2

9 49

196 441
```

2.2.2 Celle

Un'ultima struttura dati che è molto comoda è la cell. Una cell è un array di valori dinamico, dove i valori possono avere tipi diversi. Una cell si definisce in questo modo:

```
>> C = {"Hello world", [4, 6, 8], 16, -92.77, [16, 32, 11; 4, 97, 6; 14, 9, 8]}

1 2 3 4 5
1 "Hello world" [4,6,8] 16 -92.7700 [16,32,11;4,97,6;14,9,8]
```

Possiamo controllare il valore all'interno di un elemento di una cella con la notazione cella(indice):

```
>> C(1)

ans = 1x1 cell array
{["Hello world"]}
```

Possiamo anche estrarre un elemento da una cella tramite la notazione cella{indice}:

```
Terminal

>> A = C{1}

A = "Hello world"
```

Una cell non contiene i puntatori alle variabili inserite all'interno di essa, ma contiene delle copie identiche dei dati. Questo vuol dire che se una certa variabile viene inserita dentro la cell, se si modificasse la variabile allora il valore nella cell non si aggiornerebbe. I valori in una cell possono essere modificati usando la seguente notazione:

•	● ● ● Terminal						
>> C(1) = {"Ciao mondo"}							
		J(1) (Oldo moi					
		1	2	3	4	5	
	1	"Ciao mondo"	[4,6,8]	16	-92.7700	[16,32,11;4,97,6;14,9,8]	

2.2.3 Structs

Una struct in MATLAB è simile a una struct in C: questa ha dei campi nominali che possono essere modificati a piacimento. Ad esempio:

```
>> S.string = "Hello world"
>> S.value = 32
>> S.matrix = [2, 4; 5, 7]

S = struct with fields:
    string: "Hello world"

S = struct with fields:
    string: "Hello world"
    value: 32

S = struct with fields:
    string: "Hello world"
    value: 32

matrix: [2x2 double]
```

Possiamo estrarre i valori all'interno di un campo chiamando il campo stesso:

```
>> S.value
ans = 32
```



Funzioni

Come molti linguaggi di programmazione, MATLAB consente lo sviluppo di funzioni definite dall'utente, e questo si fa tramite la seguente notazione:

Segue un esempio di una funzione che calcola il Δ di un'equazione di secondo grado:

```
function [out] = custom_delta(a, b, c)
% Calcola il delta di una data equazione di secondo grado, dati i coefficienti
% a, b e c
out = b^2 - 4*a*c;
end
```

Possiamo testarne il funzionamento chiamando la funzione stessa, considerando ad esempio la funzione $4x^2 + 11x - 3 = 0$:

```
>> [d1] = custom_delta(4, 11, -3)

d1 = 169
```

2.3.1 Funzioni particolari

Alcune funzioni particolari di MATLAB, che potrebbero risultare utili, sono le seguenti:

• diff(x): dato un vettore x di n elementi, diff(x) calcola un vettore di n-1 elementi dove ogni elemento y_i è uguale alla seguente operazione: $y_i = -x_i + x_{i+1}$. Tale funzione può anche avere un parametro extra, l'ordine. Questo parametro indica che diff(x) viene chiamato ricorsivamente tante volte quanto specifica l'ordine. Con le matrici, la differenza viene fatta considerando le righe della matrice. Partendo da una matrice A di dimensioni $m \times n$, la matrice finale avrà come dimensioni $(m-1) \times n$. Ad esempio:

```
>> A = [-2, 5, -3, 6, -1, 4];
\Rightarrow B = [4, 7, 8; 11, 4, -3; 16, 7, 9];
>> % Diff(A) con ordine 1
>> diff(A)
>> % Diff(A) con ordine 2
>> diff(A, 2)
>> % Diff(B) con ordine 1
>> diff(B)
ans = 1x5
         -8
                 9
                             5
                      -7
ans = 1x4
           17
    -15
                 -16
                        12
ans = 2x3
         -3
               -11
    5
```

• find(cond): data una condizione, find() ritorna tutti gli indici in un vettore che rispettano la condizione. Ad esempio:

```
Terminal

>> A = [3, 0.4, -16, 7, 11, -2, 9.07, 8];
>> x = find(mod(A, 2) == 0)

x = 1x3
3 6 8
```

SEZIONE 2.4

Costrutti di flow control

Ci sono vari costrutti di flow control presenti in MATLAB, quali il for loop, il while loop e il condizionale if - else if - else.

CAPITOLO

Sistemi di equazioni non lineari

Fino ad ora siamo sempre stati abituati a problemi analitici dove la soluzione a un problema era data da un'equazione, o al più un piccolo sistema di equazioni non lineari. Tuttavia nella realtà sono molti i casi dove la soluzione viene trovata risolvendo complessi sistemi di equazioni non lineari, che non sempre possono essere svolti a mano. Da qui, la nascita di alcuni metodi di calcolo numerico che aiutano nella risoluzione di tali sistemi. Prima di illustrare questi metodi, ci soffermeremo brevemente su cos'è un'equazione non lineare:

Equazione non lineare

Un'equazione non lineare è un'equazione avente la forma

$$f(x) = 0$$

Chiamamo soluzione ξ (o alternativamente radici dell'equazione o zeri della funzione f) di un'equazione non lineare quel valore tale che

$$f(\xi) = 0$$

All'interno di questo capitolo ci limiteremo prevalentemente al caso di radici reali. Per applicare un metodo su una funzione tuttavia, ci serve prima sapere le seguenti tre informazioni:

- 1) quante sono le radici (in questo caso, reali);
- 2) **dove** si trovano, approssimativamente, le radici;
- 3) se sono presenti delle **simmetrie** nella funzione.

Ci sono vari metodi per trovare queste informazioni: si può procedere allo **studio analitico**, alla **tabulazione** o all'analisi del **grafico** della funzione stessa. Procederemo ad illustrare tutti e tre i metodi su un'equazione di esempio:

9 3.0.1

Si consideri la seguente funzione $f(\lambda)$, che modella il tasso di crescita di una popolazione:

$$f(\lambda) = e^{\lambda} + \frac{0.435}{\lambda}(e^{\lambda} - 1) - 1.564 = 0$$

Procediamo a considerare lo **studio analitico** di questa funzione: notiamo che la funzione risulta definita e continua in $\mathbb{R}/\{0\}$, e studiando il semiasse positivo (non ha senso controllare il semiasse negativo, poiché quest'equazione modella la

crescita della popolazione) notiamo che:

$$\lim_{\lambda \to 0} f(\lambda) < 0 \qquad \text{e} \qquad \lim_{\lambda \to +\infty} f(\lambda) = +\infty$$

Calcolando la derivata prima, otteniamo invece la seguente funzione:

$$f'(\lambda) = e^{\lambda} + \left(1 + 0,435 \frac{\lambda - 1}{\lambda^2}\right) + \frac{0,435}{\lambda^2} > 0$$

Notiamo infatti che il comportamento della funzione è positivo oltre lo 0: questo significa che la funzione $f(\lambda)$ è monotona crescente. Possiamo dunque concludere che, nel semiasse positivo, sia presente un unico zero ξ .

Per il metodo della **tabulazione**, si considerano i valori ottenuti dalla funzione in corrispondenza di valori equidistanti di λ , e si osserva dunque il segno dei valori ottenuti. Ad esempio:

λ	$f(\lambda)$
0,10	-0,001335588295285
0,12	0,025672938554613
0,14	0,053195959592184
0,16	0,081243551500795
0,18	0,109825990666185
0,20	0,138953757158539

Come possiamo notare, abbiamo un cambio di segno tra $\lambda=0,10$ e $\lambda=0,12$: questo vuol dire che la radice della funzione si trova nell'intervallo [0,10,0,12]. Possiamo anche osservare la radice usando un grafico della funzione:



Come abbiamo potuto notare dall'esempio, grazie ai tre metodi possiamo trovare una posizione approssimativa delle varie radici di una funzione. Ma come mai ci interessa tanto sapere la posizione di dove la funzione cambia segno? Perché grazie al **teorema di Bolzano**, questo ci permette di localizzare una radice.

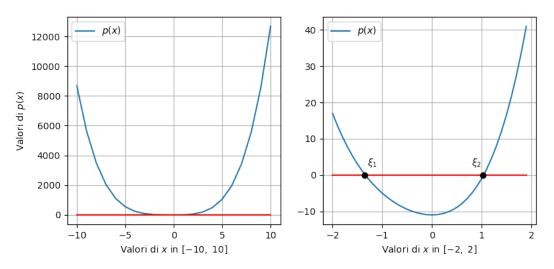
Teorema di Bolzano

Dato un **intervallo** [a, b] e una **funzione** f(x) **continua**, se f(a) ha **segno discorde** rispetto a f(b) (quindi, se $f(a) \cdot f(b) < 0$), allora f(x) **interseca almeno una volta** l'asse delle x

È importante tuttavia sapere anche restringere l'intervallo di osservazione delle radici. Supponiamo di avere in esame la funzione

$$p(x) = x^4 + 2x^3 + 7x^2 - 11 = 0$$

mostriamo qui due grafici della funzione, in intervalli diversi:



Notiamo come, in base all'intervallo, è più semplice notare la posizione delle radici. Infatti, p(x) ha 4 radici, di cui due reali e due complesse coniugate.



Metodo di bisezione (o dicotomico)

Tra i vari metodi utilizzabili per trovare le radici in una funzione, il più semplice e immediato da utilizzare è il **metodo di bisezione**, o **metodo dicotomico**. Questo metodo permette, una volta individuato un intervallo di separazione in cui si trova una **singola radice**, di costruire una successione $\{x_k\}$ di approssimazioni di ξ . Per applicare dunque questo metodo vanno rispettate due condizioni, dette **ipotesi di applicabilità**:

- è stato individuato un intervallo I = [a, b], all'interno del quale è presente **un'unica radice** ξ ;
- la funzione f in esame deve essere **continua in** I (formalmente, $f \in C^0[a, b]$, dove C^0 è l'insieme di funzioni continue);
- i due estremi a e b devono avere **segno discorde** (dunque $f(a) \cdot f(b) < 0$).

In sintesi, il teorema di Bolzano deve essere rispettato all'interno del nostro intervallo I; il metodo di bisezione infatti usa estensivamente il suddetto teorema. Passiamo dunque ad esaminare l'algoritmo del metodo di bisezione:

Algorithm 1: Metodo di bisezione (o dicotomico)

```
Input: L'intervallo [a,b], la funzione f(x) e la tolleranza
 1 a \leftarrow a_0, b \leftarrow b_0;
 2 \xi_{\text{seq}} \leftarrow \{\};
                                                                                         /\!/\,\xi_{
m seq} è una sequenza vuota
 3 for k in 1, 2, 3, ... do
        x_k \leftarrow \frac{a+b}{2};
         d \leftarrow |x_k - x_{k-1}|;
 5
        Aggiungere x_k a \xi_{\text{seq}};
 6
         // Se si trova la radice oppure viene raggiunta la tolleranza, l'algoritmo si ferma
         if (f(x_k) = 0) or (d < tol) then
 7
             return \xi_{\rm seq}
 8
         end
 9
         // In base all'intervallo che contiene la radice, ripetere l'algoritmo con l'intervallo aggiornato
         if f(a) \cdot f(x_k) < 0 then
10
             a \leftarrow a, b \leftarrow x_k
11
         end
12
         if f(x_k) \cdot f(b) < 0 then
13
          a \leftarrow x_k, b \leftarrow b
14
         end
15
16 end
```

Per il metodo di bisezione, l'idea è che dato un intervallo I = [a, b], **dividendo** I sempre **in sotto-intervalli** più contenuti, riusciremmo eventualmente ad ottenere un intervallo più piccolo all'interno del quale troveremmo la nostra radice ξ . Ogni sotto-intervallo è costituito da una delle due metà di I. Per sapere quale sotto-intervallo contiene ξ , basta applicare il teorema di Bolzano. L'algoritmo è semplice, e genera una successione di tutte le approssimazioni di ξ , denominata $\{x_k\}$ (o, nell'algoritmo, ξ_{seq}). La precisione del metodo di bisezione è ottenibile calcolando il relativo **errore di troncamento**.

Errore di troncamento

L'errore di troncamento è l'errore commesso approssimando la radice ξ con il k-esimo elemento della successione creata tramite l'algoritmo del metodo di bisezione

$$e_k = \xi - x_k$$

Ma l'algoritmo **può convergere**? Intuitivamente, convergerà verso ξ solo se l'errore si dovesse ridurre a 0. Formalmente, possiamo esprimere questa relazione come

$$\lim_{k \to \infty} x_k = \xi \quad \Longleftrightarrow \quad \lim_{k \to \infty} |e_k| = 0$$

Possiamo però esprimere e_k anche in altri termini. Per il metodo di bisezione, noi sappiamo che alla k-esima iterazione, ξ sarà presente solo in $[a_{k-1}, x_k]$ o in $[x_k, b_{k-1}]$.

$$a_{k-1}$$
 x_k ξ b_{k-1}

Dunque, data una generica iterazione x_k , l'errore di troncamento alla suddetta sarà uguale a

$$|e_k| < \frac{b_{k-1} - a_{k-1}}{2}$$

Ora, siccome l'intervallo $[a_{k-1}, b_{k-1}]$ ha ampiezza pari alla metà dell'intervallo all'iterazione precedente (dunque $[a_{k-2}, b_{k-2}]$), possiamo costruire anche una formula generica dell'errore per qualsiasi iterazione k:

$$|e_k| < \frac{b_{k-1} - a_{k-1}}{2} = \frac{b_{k-2} - a_{k-2}}{2^2} = \dots = \frac{b - a}{2^k}$$

Dunque, anche il limite di prima può essere riscritto come

$$0 \le \lim_{k \to \infty} |e_k| < \lim_{k \to \infty} \frac{b - a}{2^k} = 0$$

3.1.1 Ordine di corvengenza e criteri di arresto

Abbiamo visto che il metodo di bisezione converge, ma è anche importante che converga in tempi rapidi. Come possiamo determinare la "velocità" di convergenza? Questo viene determinato in base a un valore chiamato **ordine di convergenza** *p*.

Ordine e Fattore di Convergenza

Sia $\{x_k\}$ una successione di approssimazioni **convergente** a ξ . Si dice che la successione ha un **ordine di convergenza** p e un **fattore di convergenza** C se esistono due numeri reali $p \ge 1$ e C > 0 tali che

$$\lim_{k \to \infty} \frac{|e_{k+1}|}{|e_k|^p} = C$$

Se p=1, si dice che la convergenza è **lineare**, se p=2, si dice invece che la convergenza è **quadratica**.

Applicando la definizione di ordine e fattore di convergenza al metodo di bisezione, otteniamo che, per $k \to \infty$, si ha:

$$\frac{|e_{k+1}|}{|e_k|^p} = \frac{\frac{b-a}{2^{k+1}}}{\frac{b-a}{2^k}} = \frac{2^k}{2^{k+1}} = \frac{2^k}{2^k} \cdot \frac{1}{2} = \frac{1}{2}$$

Cosa ci dice il risultato appena ottenuto? Che, **supponendo una convergenza lineare**, otteniamo un **fattore di convergenza** di $\frac{1}{2}$. Questo ci dice che la convergenza è in realtà **lenta**: ad ogni step dell'algoritmo riusciamo a dimezzare l'errore, e guadagnamo una cifra binaria per meglio esprimere il nostro risultato. Siccome $2^{-4} < 10^{-1} < 2^{-3}$, allora ogni 3 o 4 iterazioni si riesce a guadagnare una cifra decimale.

Tuttavia, a causa degli errori di arrotondamento e troncamento da parte del computer, è praticamente impossibile che si riesca a raggiungere $f(x_k) = 0$. Dunque, quando dovremmo interrompere i calcoli? Possiamo definire dei **criteri di arresto a posteriori**, ovverosia

$$\begin{cases} |e_k| \simeq |x_k - x_{k-1}| < \epsilon & \text{Se l'errore diventa minore di una tolleranza } \epsilon \dots \\ |f(x_k)| < \epsilon & \text{...o se la funzione ritorna numeri minori della tolleranza } \epsilon \end{cases}$$

Nel caso dell'algoritmo di bisezione, è stato scelto in precedenza di usare il primo criterio, ma potevano essere usati entrambi i criteri. Possiamo anche calcolare **a priori** una stima

di quante iterazioni K avremo bisogno prima di ottenere un errore minore di ϵ_{\min} . Per farlo, ci avvaliamo della formula dell'errore di troncamento:

$$|e_k| < \frac{b-a}{2^k} < \epsilon_{\min} \quad \Longrightarrow \quad K > \frac{\log(b-a) - \log(\epsilon_{\min})}{\log(2)}$$

K dovrà essere arrotondato all'intero più vicino, in quanto deve essere un intero positivo.



Metodo di Newton-Raphson

Forse uno dei metodi più utilizzati quando si parla di equazioni non lineari, il **metodo di Newton-Raphson** (o metodo delle tangenti) è un metodo molto usato, grazie alla sua convergenza più immediata rispetto al metodo di bisezione. Questo metodo prevede di approssimare una funzione f(x) in un intorno I, all'interno del quale si deve trovare una e una sola radice ξ , grazie alle sue **tangenti** in vari punti, le quali vengono calcolate grazie ad uno **sviluppo in serie di Taylor**.

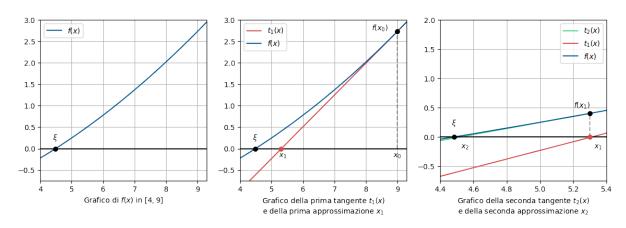
Partendo da un'approssimazione iniziale della radice, che chiameremo x_0 , è possibile costruire la tangente t_0 alla funzione nel punto di intersezione tra $x=x_0$ e la funzione stessa (quindi, nel punto $(x_0, f(x_0))$). Per costruire la tangente, viene utilizzato lo sviluppo in serie di Taylor (**fino al primo ordine**), che tramite il calcolo della derivata prima permette di trovare l'equazione di t_0 :

$$t_0 = f(x_0) + f'(x_0) \cdot (x - x_0)$$

Calcolata la tangente, si procede recuperando il punto di intersezione tra t_0 e l'asse delle x; tale punto viene chiamato x_1 . Una volta ottenuto x_1 , il procedimento ricomincia da capo: si trova dunque il punto di intersezione $(x_1, f(x_1))$, si calcola la tangente t_1 nel punto appena trovato (quindi $t_1 = f(x_1) + f'(x_1) \cdot (x - x_1)$) e si ottiene un nuovo punto, chiamato x_2 . Il procedimento continua finché non si raggiunge o la radice o un criterio d'arresto.

Generalmente, ad ogni iterazione k = 1, 2, ... del metodo, la nuova approssimazione della radice x_k è data dall'intersezione tra la tangente t_k a f(x) nel punto $(x_{k-1}, f(x_{k-1}))$ e l'asse delle x:

$$t_k = f(x_k) + f'(x_k) \cdot (x - x_k) \implies \text{ si vuole risolvere } f(x_k) + f'(x_k) \cdot (x - x_k) = 0$$



Possiamo tuttavia rifattorizzare l'espressione, così da renderla in funzione dell'approssimazione in un'iterazione k:

$$f(x_{k-1}) + f'(x_{k-1}) \cdot (\underbrace{x}_{\text{diventa } x_k} - x_{k-1}) = 0$$

$$f(x_{k-1}) + x_k \cdot f'(x_{k-1}) - x_{k-1} \cdot f'(x_{k-1}) = 0$$

$$-x_k \cdot f'(x_{k-1}) = f(x_{k-1}) - x_{k-1} \cdot f'(x_{k-1})$$

$$-x_k = \frac{f(x_{k-1})}{f'(x_{k-1})} - x_{k-1} \cdot \frac{f'(x_{k-1})}{f'(x_{k-1})}$$

$$x_k = x_{k-1} - \frac{f(x_{k-1})}{f'(x_{k-1})}$$

L'algoritmo, dal punto di vista matematico, diventa dunque il seguente:

$$\begin{cases} x_0 & \text{viene dato come input} \\ x_k = x_{k-1} - \frac{f(x_{k-1})}{f'(x_{k-1})} & \text{per } k = 1, 2, \dots \end{cases}$$

Viene qui mostrato l'algoritmo del metodo:

Algorithm 2: Metodo di Newton-Raphson (o delle tangenti)

Input: La funzione f(x), un'approssimazione iniziale x_0 e la tolleranza

- 1 $x_k \leftarrow x_0$;
- 2 $\xi_{\text{seq}} \leftarrow \{\};$

// Finché x_k non è uguale a ξ oppure finché non si raggiunge la tolleranza...

- 3 while $(f(x_k) \neq 0)$ or $(x_k > tol)$ do
 - // ...calcola la nuova approssimazione di ξ
- $4 \quad x_{k+1} \leftarrow x_k \frac{f(x_k)}{f'(x_k)};$
- 5 Aggiungere x_{k+1} a ξ_{seq} ;
- $a \mid x_k \leftarrow x_{k+1};$
- 7 end
- s return x_k , ξ_{seq}

Procediamo a mostrare questo metodo attraverso un esempio:

9 3.2.1

Calcolare la radice quadrata di un numero a è equivalente al trovare gli zeri della funzione

$$f(x) = x^2 - a$$

Per trovare gli zeri, vogliamo ricorrere al metodo di Newton-Raphson. Modellando l'algoritmo definito in precedenza, otteniamo la seguente equazione:

$$\begin{cases} x_0 & \text{dato come input} \\ x_k = x_{k-1} - \frac{x_{k-1}^2 - a}{2x_{k-1}} & \text{per } k = 1, 2, \dots \end{cases}$$

Possiamo ulteriormente semplificare l'algoritmo, raggiungendo dunque la

seguente equazione:

$$\begin{cases} x_0 & \text{dato come input} \\ x_k = \frac{1}{2} \cdot (x_{k-1}) & \text{per } k = 1, 2, \dots \end{cases}$$

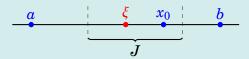
Similmente al metodo di bisezione, possiamo definire se l'algoritmo di Newton-Raphson convergerà, definendo dunque le sue condizioni di convergenza.

Convergenza del metodo di Newton-Raphson: esistenza di ${\cal J}$

Data una funzione f(x), se:

- è stato separato un intervallo I = [a, b] dove c'è una **singola** radice ξ ;
- f, f', f'' sono continue in I, tale che $f \in C^2[a, b]$;
- $f'(x) \neq 0 \text{ per } x \in [a, b];$

allora esiste un intorno $J \subseteq I$ di ξ tale che, se $x_0 \in J$, allora la successione delle approssimazioni convergerà a ξ .



Il precedente teorema non stabilisce che il metodo convergerà, ma che piuttosto esiste un intervallo J, ristretto rispetto a I, nel quale troveremo la nostra radice ξ .

3.2.1 Ordine di convergenza

Per valutare l'ordine di convergenza del metodo, usiamo la stessa formula per trovare C, ovverosia

$$C = \lim_{k \to \infty} \frac{|e_{k+1}|}{|e_k|^p}$$

Sappiamo che l'errore di troncamento all'interazione k+1 è uguale alla differenza tra la radice e l'approssimazione ottenuta in quello step: dunque, possiamo sviluppare il calcolo come segue:

$$e_{k+1} = \xi - x_{k+1} = \left(\xi - \frac{f(\xi)}{f'(\xi)}\right) - \left(x_k - \frac{f(x_k)}{f'(x_k)}\right) = (\xi - x_k) - \left(\frac{f(\xi)}{f'(\xi)} - \frac{f(x_k)}{f'(x_k)}\right)$$

Per determinare $f(x_k)$ è sufficiente sviluppare i primi tre termini dello sviluppo in serie di Taylor attorno a ξ , dunque:

$$f(x_k) = f(\xi) + f'(\xi) \cdot \underbrace{(x_k - \xi)}_{-e_k} + \frac{1}{2} f''(\xi) \cdot (x_k - \xi)^2 + \dots$$

Supponendo che x_k sia molto vicino a ξ , possiamo assumere con condifenza che le derivate di f in x_k e ξ assumano valori simili ($f'(x_k) \simeq f'(\xi)$). Possiamo ora sostituire i valori di

 $f(x_k)$ e $f'(x_k)$ nell'espressione di e_{k+1} , ottenendo:

$$|e_{k+1}| \simeq \left| e_k - \frac{f(\xi) - f(\xi) + f'(\xi) \cdot e_k - \frac{1}{2} f''(\xi) \cdot e_k^2}{f'(\xi)} \right| = \left| \frac{\frac{1}{2} f''(\xi) \cdot e_k^2}{f'(\xi)} \right|$$

Ottenuta questa forma, possiamo sostituire e_{k+1} nel limite che definisce C con ciò che abbiamo appena trovato. Otteniamo dunque la seguente forma:

$$\lim_{k \to \infty} \frac{|e_{k+1}|}{|e_k|^2} = \frac{1}{2} \cdot \left| \frac{f''(\xi)}{f'(\xi)} \right| \Longrightarrow p \ge 2$$

Dunque, se $f(x) \in C^3[a, b]$, avremo una convergenza almeno quadratica. Nella precedente espressione, abbiamo usato nel limite p=2: questo valore potrebbe anche essere uguale a 3 in alcuni casi, ma verrà visto in futuro come questo può cambiare.

3.2.2 Efficienza computazionale

Quando va scelto un metodo numerico, non solo si vuole scegliere un metodo che sia preciso, ma che porti anche alla soluzione in tempi rapidi. A livello informatico questo viene calcolato tramite la notazione "O grande" $O(\cdot)$. Per ora, ci interesseremo dell'**efficienza** di un nostro metodo, che ci darà una valutazione oggettiva di quanto bene il metodo performi.

Efficienza computazionale

Definiamo come efficienza computazionale E, dato un ordine di convergenza p e un numero di valutazioni funzionali r (ovverosia il numero di calcolo di funzioni o derivate) richieste ad ogni passo, il valore dato dalla seguente formula:

$$E=p^{\frac{1}{r}}$$

Applicando il concetto di efficienza computazionale sia al metodo di bisezione che al metodo di Newton-Raphson otteniamo i seguenti risultati:

• il metodo di bisezione richiede, ad ogni iterazione, una sola valutazione funzionale, ovverosia solo $f(x_k)$: abbiamo dunque che r=1. Supponendo p=1, otteniamo che E è uguale a:

$$E = 1^{1/1} = 1$$

• il metodo di Newton-Raphson richiede, per ogni iterazione, due valutazioni funzionali, siccome van calcolati sia $f(x_k)$ che $f'(x_k)$: abbiamo dunque r=2. Ponendo p=2, il valore di E è uguale a:

$$E = 2^{1/2} = \sqrt{2}$$

3.2.3 Ottimizzazione tramite estremo di Fourier

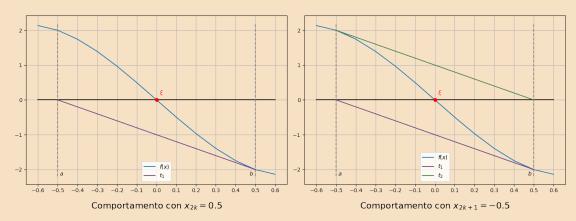
Fino ad ora non abbiamo mai considerato la possibilità che certe ottimizzazioni siano più efficienti di altre, e abbiamo sempre supposto che x_0 ci venisse data da qualche entità superiore. Tuttavia esiste un modo per determinare quale approssimazione è più efficace per avere una convergenza più rapida (o, in generale, per avere una convergenza!). Illustreremo l'importanza di una buona ottimizzazione usando il seguente esempio:

• 3.2.2

Vogliamo approssimare la redice $\xi = 0$ dell'equazione

$$f(x) = 4x^3 - 5x = 0$$

Come intervallo, scegliamo I = [-0.5, 0.5], e decidiamo di iniziare con $x_0 = 0.5$. Già dopo due iterazioni, notiamo che c'è un problema con le tangenti:



Come possiamo notare, le tangenti, per ogni iterazione pari di k, portano da x=0.5 a x=-0.5, mentre invece le iterazioni dispari ritornano a x=0.5: si genera dunque una **situazione di stallo**. Questa situazione rispetta comunque il criterio di applicabilità del metodo di Newton-Raphson: infatti, la funzione f(x) e la sua derivata $f'(x)=12x^2-5$ sono entrambe continue in $C^2(I)$. La situazione cambia scegliendo altri valori di x_0 , come ad esempio $x_0=0.4$:

k	x_k	$ x_k - x_{k-1} $	$ f(x_k) $	
1	-0.166233766233766	0.566233766233766	0.812794238313550	
2	0.007871908372072	0.174105674605839	0.039357590668022	
3	-0.000000780593026	0.007872688965099	0.000000390296513	
4	0.0000000000000000	0.000000780593026	0.0000000000000000	

Come abbiamo potuto notare, è possibile che si verifichino episodi di stallo quando selezioniamo x_0 : in particolare, questo accade quando si scelgono come approssimazioni iniziali dei punti non appartenenti ad un opportuno intorno J. Fatta questa analisi, è possibile però scegliere dei punti che non creino queste situazioni? La possibilità c'è, ed è data dall'**estremo di Fourier**.

Estremo di Fourier

Data una funzione f, **continua** e **convessa** in I = [a, b], con $f(a) \cdot f(b) < 0$, allora chiamiamo l'**estremo di Fourier** di I l'estremo verso cui f rivolge la convessità.

Inoltre, se $\exists f''$, allora l'estremo di Fourier assume i seguenti valori:

$$\begin{cases} a & \text{se } f(a) \cdot f''(a) > 0 \\ b & \text{se } f(b) \cdot f''(b) > 0 \end{cases}$$

Con questo nuovo elemento, possiamo ridefinire i criteri di applicabilità del metodo di Newton-Raphson, in un teorema che sia più comprensivo e che non si limiti al solo intervallo J:

Convergenza del metodo di Newton-Raphson

Data una funzione f(x), se:

- $f(a) \cdot f(b) < 0$;
- f, f', f'' sono continue in I, tale che $f \in C^2[a, b]$;
- $f'(x) \neq 0 \text{ per } x \in [a, b];$
- $f''(x) \neq 0$ per $x \in [a, b]$ e x_0 è l'estremo di Fourier di [a, b];

allora:

- 1) esiste un'unica radice $\xi \in [a, b]$;
- 2) la successione delle approssimazioni a_k è **monotona** e **converge** a ξ , dove:

$$a_k = \left\{ x_k = x_{k-1} - \frac{f(x_{k-1})}{f'(x_{k-1})} \right\} \quad \text{per } k = 1, 2, \dots$$

3) se $f \in C^3[a, b]$, allora la **convergenza** è **quadratica**



SEZIONE 3.3

Metodo delle secanti

Nonostante il metodo di Newton-Raphson sia più efficiente del metodo di bisezione, c'è uno step che spesso rallenta il metodo, ovverosia il calcolo della derivata f'(x), che può spesso non essere di facile valutazione (si pensi ai network neurali, che devono calcolare spesso il gradiente dei nodi per la backpropagation). Ci sono dei metodi che vengono usati in alternativa, che approssimano la derivata in alcuni modi:

- il **metodo della tangente fissa**, che approssima, ad ogni iterazione, la derivata $f'(x_n) \operatorname{con} f'(x_0);$
- il **metodo delle secanti con estremi variabili**, che approssima $f'(x_n)$ con un rapporto incrementale;
- il **metodo delle secanti con estremo fisso**, che approssima $f'(x_n)$ con il rapporto incrementale in cui un punto rimane fisso ad ogni iterazione.

Ci concentreremo brevemente sul metodo delle secanti con estremi variabili, per dimostrare come questo possa essere usato in alternativa al metodo di Newton-Raphson. Ricordiamo che l'equazione di una secante richiede due punti x_1 e x_2 , quindi per il metodo partiremo da k = 2 (così da avere un x_0 e un x_1 iniziale). L'equazione è la seguente:

$$\frac{x - x_1}{x_2 - x_1} = \frac{y - y_1}{y_2 - y_1}$$

Per il metodo delle secanti, ad ogni iterazione k = 2, 3, ..., calcoliamo una nuova approssimazione x_k , che è data dall'intersezione tra la retta s_{k-1} e l'asse y=0. La retta s_{k-1} è la secante di f(x) nei punti $(x_{k-2}, f(x_{k-2}))$ e $(x_{k-1}, f(x_{k-1}))$.

Matematicamente, l'algoritmo è formulabile come segue:

$$\begin{cases} x_0, x_1 & \text{vengono dati come input} \\ x_k = x_{k-1} - f(x_{k-1}) \cdot \frac{x_{k-1} - x_{k-2}}{f(x_{k-1}) - f(x_{k-2})} & \text{per } k \ge 2 \end{cases}$$

Invece, formalmente l'algoritmo è il seguente:

```
Algorithm 3: Metodo delle secanti con estremo variabile
```

```
Input: Due approssimazioni x_0 e x_1, la funzione f(x) e la tolleranza
1 x_k \leftarrow \text{NULL};
   /\!/\,\xi_{
m seq} è una sequenza vuota
2 \xi_{\text{seq}} \leftarrow \{\};
3 while (f(x_k) \neq 0) or (x_k > tol) do
        // ...calcola la nuova approssimazione di \xi
        x_{k+1} \leftarrow x_k - f(x_k) \cdot \frac{x_k - x_{k-1}}{f(x_k) - f(x_{k-1})};
        Aggiungere x_{k+1} a \xi_{\text{seq}};
6
       x_k \leftarrow x_{k+1};
7 end
```

I vantaggi del metodo delle secanti sono i seguenti:

s return x_k , ξ_{seq}

- il metodo è utile quando non si conosce la derivata di f(x), o quando f(x) è nota solo in alcuni punti;
- ad ogni passo è richiesta solo una valutazione funzionale.

Tuttavia, per poter usare questo metodo necessitiamo di due approssimazioni iniziali x_0 e x_1 , e queste devono essere abbastanza accurate.

Convergenza del metodo delle secanti

Data una funzione f(x), se:

- è stato separato un intervallo I = [a, b] **simmetrico** intorno alla radice ξ ;
- f, f' e f'' sono continue in I : $f \in C^2[a, b]$;
- $f'(x) \neq 0 \text{ per } x \in [a, b];$

allora esiste un intorno $J \subseteq I$ di ξ tale che, se $x_0, x_1 \in J$, allora la successione di approssimazioni (chiamata nell'algoritmo ξ_{seq}), **converge** a ξ con **convergenza lineare**, ovverosia 1 .

Inoltre, se $f''(x) \neq 0$, allora possiamo approssimare l'errore allo step k+1 come segue:

$$e_{k+1} \simeq C_N^{\frac{p}{p+1}} \cdot e_k^p$$

dove $p=\frac{1+\sqrt{5}}{2}$ e C_N è la costante asintotica del metodo di Newton-Raphson:

$$C_N = \frac{f''(\xi)}{2f'(\xi)}$$



Metodi iterativi a un punto (o del punto unito)

Fino ad ora abbiamo visto vari metodi numerici che ci hanno permesso di approssimare le radici, ed ognuno di questi utilizzava dei costrutti matematici come le tangenti o le secanti. Un altro tipo di metodi che possono essere usati per approssimare le radici sono i **metodi iterativi a un punto**, o **metodi iterativi del punto unito**, e questi metodi sono utilizzati perché richiedono soltanto un singolo valore iniziale di x.

Metodo iterativo del punto unito

Un **metodo iterativo del punto unito** in \mathbb{R} ha la seguente forma:

$$\begin{cases} x_0 & \text{dato come input} \\ x_n = \phi(x_{n-1}) & \text{per } n = 1, 2, \dots \end{cases}$$

dove ϕ è detta funzione di iterazione

Per meglio spiegare come è possibile trovare, data una funzione f, i punti uniti della sua funzione di iterazione associata ϕ , segue ora un esempio che illustra anche la correlazione tra le due funzioni:

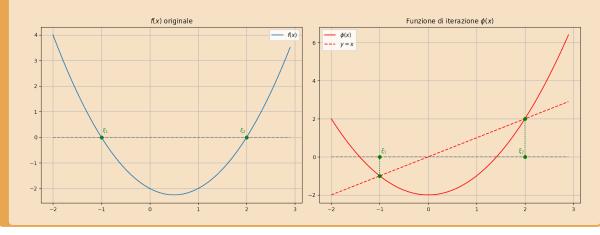
• 3.4.1

Consideriamo la funzione $f(x) = x^2 - x - 2$: vogliamo trovare le radici di f(x)

usando il metodo del punto unito. Iniziamo dunque trovando $\phi(x)$:

$$\phi(x) = x^2 - 2 = x$$

Fatto ciò, possiamo procedere nel trovare le radici di f(x), e lo possiamo fare controllando le intersezioni tra y = x e $\phi(x)$:



Ma in cosa consiste dunque il metodo del punto unito? In sintesi, questo consente di trovare le radici di un'equazione riscrivendola prima in una forma equivalente, e poi recuperando le radici di questa forma equivalente:

$$f(x) = 0 \iff x = \phi(x)$$

Dunque, se ξ è radice di f, allora questa sarà detta **punto unito** di ϕ . In altre parole, trovare il punto unito di ϕ significa trovare l'ascissa di intersezione tra la retta y=x e la curva data da $y=\phi(x)$. Una funzione f può avere più di un punto unito, un solo punto o nessun punto unito.

Questi metodi convergeranno se la successione delle approssimazioni $\{x_n = \phi(x_{n-1})\}_{n\geq 1}$ rispetta il seguente limite:

$$\lim_{n \to \infty} |\xi - x_n| = 0 \quad \Longleftrightarrow \quad \lim_{n \to \infty} x_n = \xi$$

Se il metodo è convergente, allora una buona approssimazione di ξ viene data dal valore x_n , rispettando dunque il seguente criterio:

$$|x_n - x_{n-1}| \le \epsilon$$

3.4.1 Convergenza del metodo del punto fisso

La convergenza del metodo richiede che due condizioni siano soddisfatte: una necessaria e una sufficiente. Iniziamo a illustrare, in una maniera meglio formalizzata, la condizione necessaria:

Condizione necessaria per la convergenza

Se la successione generata da:

$$\begin{cases} x_0 & \text{dato come input} \\ x_n = \phi(x_{n-1}) & \text{per } n = 1, 2, \dots \end{cases}$$

è convergente a un valore τ e ϕ è continua in τ , allora τ è **punto unito** di ϕ , cioè $\tau = \phi(\tau)$

Illustriamo ora un altro esempio, per meglio introdurre la condizione sufficiente di convergenza:

9 3.4.2

Consideriamo la funzione $f(x) = x^3 + 4x^2 - 10 = 0$: vogliamo verificare che, nell'intervallo [1, 2] ci sia una singola radice, e vogliamo approssimare la radice tramite il metodo del punto unito.

Possiamo verificare facilmente che la funzione ha una sola radice nell'intervallo specificato: infatti, non solo $f(1) \cdot f(2) < 0$, il che vuol dire che la funzione interseca l'asse x almeno una volta, ma f(x) è anche monotona crescente. Quest'ultima informazione ci viene data dalla derivata, che ha radici fuori dall'intervallo in cui siamo interessati. Dunque, la funzione è monotona crescente in [1, 2], il che vuol dire che ha solo una radice nell'intervallo interessato.

Ora passiamo al calcolare la funzione di iterazione. Possiamo trovarne almeno 5:

1) tramite l'isolamento di x^2 :

$$x^2 = \frac{10 - x^3}{4} \Longrightarrow x = \frac{\sqrt{10 - x^3}}{2} = \phi_1(x)$$

2) tramite l'isolamento di x^3 :

$$x^{3} = 10 - 4x^{2} \implies x = \sqrt[3]{10 - 4x^{2}} = \phi_{2}(x)$$

3) aggiungendo -x a entrambi i membri:

$$x^{3} + 4x^{2} - 10 - x = -x \implies x = -x^{3} - 4x^{2} + 10 + x = \phi_{3}(x)$$

4) dividendo per x e isolando x^2 :

$$\frac{x^3 + 4x^2 - 10}{x} = 0 \implies x = \left(\frac{10}{x} - 4x\right)^{\frac{1}{2}} = \phi_4(x)$$

5) tramite il metodo di Newton:

$$x - \frac{f(x)}{f'(x)} = x \implies x = x - \frac{x^3 + 4x^2 - 10}{3x^2 + 8x} = \phi_5(x)$$

Utilizziamo ora il metodo del punto fisso per produrre le approssimazioni della nostra radice ξ ; per farlo, useremo il seguente algoritmo:

$$\begin{cases} x_0 = 1,5 \\ x_n = \phi(x_{n-1}) & \text{per } n = 1, 2, \dots \end{cases}$$

Dopo 20 iterazioni per tutti i metodi, possiamo notare come solo alcune funzioni abbiano portato alla convergenza, benché tutte queste siano funzionalmente identiche:

Iterazione	$\phi_1(\mathbf{x})$	$\phi_{2}(\mathbf{x})$	$\phi_3(\mathbf{x})$	$\phi_4(\mathbf{x})$	$\phi_{5}(\mathbf{x})$
1	1.2869537676	1.0000000000	-0.875	0.8164965809	1.3733333333
2	1.4025408035	1.8171205928	6.732421875	2.9969088058	1.3652620149
3	1.3454583740	N/A	-469.72001200	1.0000000000	1.3652300139
4	1.3751702528	N/A	102754555.19	2.4494897428	1.3652300134
5	1.3600941928	N/A	$-1.0849338705 \cdot 10^{24}$	1.0000000000	1.3652300134
6	1.3678469676	N/A	$1.2770555914 \cdot 10^{72}$	2.4494897428	1.3652300134
7	1.3638870039	N/A	$-2.0827129086 \cdot 10^{216}$	1.0000000000	1.3652300134
8	1.3659167334	N/A	N/A	2.4494897428	1.3652300134
9	1.3648782172	N/A	N/A	1.0000000000	1.3652300134
10	1.3654100612	N/A	N/A	2.4494897428	1.3652300134
11	1.3651378207	N/A	N/A	1.0000000000	1.3652300134
12	1.3652772085	N/A	N/A	2.4494897428	1.3652300134
13	1.3652058503	N/A	N/A	1.0000000000	1.3652300134
14	1.3652423837	N/A	N/A	2.4494897428	1.3652300134
15	1.3652236802	N/A	N/A	1.0000000000	1.3652300134
16	1.3652332557	N/A	N/A	2.4494897428	1.3652300134
17	1.3652283535	N/A	N/A	1.0000000000	1.3652300134
18	1.3652308632	N/A	N/A	2.4494897428	1.3652300134
19	1.3652295783	N/A	N/A	1.0000000000	1.3652300134
20	1.3652302362	N/A	N/A	2.4494897428	1.3652300134

Come possiamo notare, soltanto due funzioni riescono a convergere al valore della radice, mentre tutte le altre invece divergono (addirittura, $\phi_2(x)$ inizia a manifestare numeri complessi e $\phi_3(x)$ genera overflow dopo la 7^a iterazione).

Con lo scorso esempio possiamo facilmente giungere alla conclusione che non tutte le funzioni di iterazione sono valide per essere usate con il metodo del punto unito. Serve dunque introdurre una nuova condizione, per meglio filtrare quali funzioni sono accettabili:

Condizione sufficiente per la convergenza

Se una funzione d'iterazione ϕ è **derivabile** in un intorno I = [a, b] e:

Page **36**

• $\operatorname{con} \phi : I \longrightarrow I$, dove

$$a \le \min_{x \in I} \phi(x) \le \max_{x \in I} \phi(x) \le b$$

• $\exists k \in (0, 1)$ tale che $|\phi'(x)| \le k, \forall x \in I$;

allora:

- esiste un **unico punto unito** $\xi \in I$ di $\phi(\xi)$;
- la successione $x_n = \phi(x_{n-1})$ è convergente a ξ per ogni approssimazione iniziale $x_0 \in I$: in altre parole, ϕ deve essere una **contrazione**.

Matematicamente, una contrazione è una funzione tale che, su tutto il dominio (nel nostro caso, su un intervallo specifico), per ogni x del dominio allora la distanza tra due valori di x qualsiasi (chiamati x_1 e x_2) è maggiore della distanza dell'immagine di questi:

$$x_1 \le f(x_1) \le f(x_2) \le x_2$$

Circa la convergenza, possiamo fare un ulteriore appunto: dato un intervallo che rispetta le condizioni di convergenza, è possibile scegliere un sotto-intorno di I all'interno del quale la successione di approssimazioni sarà sempre convergente per qualsiasi approssimazione iniziale scelta. La definizione formale è quella che segue:

Seconda condizione sufficiente per la convergenza

Data una funzione di iterazione ϕ , se questa è derivabile in I = [a, b] e:

- $\phi(\xi) = \xi$, dove $\xi \in (a, b)$;
- $\exists k \in (0, 1)$ tale che $|\phi'(x)| \le k, \forall x \in I$;

allora esiste un intorno di ξ denotato con Δ (dove $\Delta = [\xi - \delta, \xi + \delta] \subseteq I$) tale che:

- ξ è l'unico punto unito di $\phi(\xi)$ in Δ ;
- la successione $\{x_n = \phi(x_{n-1})\}$, per n = 1, 2, 3, ..., è convergente a ξ per ogni approssimazione iniziale $0 \in \Delta$

Possiamo anche utilizzare il metodo del punto fisso assieme al metodo delle tangenti:

Applicazione del metodo del punto fisso al metodo delle tangenti

Se I = [a, b] è un intervallo di separazione di una radice ξ di f, e:

- f, f', f'' sono continue in I, tale che $f \in C^2[a, b]$;
- $f'(x) \neq 0 \text{ per } x \in [a, b];$

allora esiste un intorno $J \subseteq I$ di ξ tale che per $x_0 \in J$ la successione delle approssimazioni

$$\left\{ xn = x_{n-1} - \frac{f(x_{n-1})}{f'(x_{n-1})} \right\}$$

converge a ξ

Come per gli altri metodi, possiamo anche in questo caso studiare l'ordine di convergenza del metodo del punto unito. In questo metodo, l'ordine di convergenza è dettato dall'ordine della prima derivata di ϕ , in serie, che non si annulla:

Ordine di convergenza del metodo del punto unito

Se:

- $\phi \in C^p(I)$, dove *I* è un intorno di un punto unito ξ di ϕ ;
- la successione delle approssimazioni $\{x_n\}$ generata dal metodo è convergente;
- $\phi(\xi) = \xi$;
- per ogni $v \in [1, p-1]$, allora

$$\phi^{(v)}(\xi)=0$$

(dunque la derivata v-esima di ϕ con $x = \xi$ è uguale a 0);

• $\phi^{(p)}(\xi) \neq 0$;

allora il metodo ha un ordine di convergenza uguale a p. In altre parole, il metodo ha un ordine di convergenza che è uguale all'ordine della prima derivata di ϕ , in ordine da 1, 2, ..., p-1, che non si annulla in ξ

3.4.2 Proprietà della successione di approssimazioni

Circa il metodo del punto fisso, nei scorsi teoremi circa la convergenza abbiamo usato più e più volte un intervallo [0, 1), cercando di far sì che $|\phi'(x)|$ fosse all'interno di questo intervallo. Adesso ci concentreremo nel capire cosa succede se $\phi'(x)$ dovesse essere nell'intervallo [0, 1) piuttosto che nell'intervallo (-1, 0]; come noteremo, questo avrà un effetto sull'errore del metodo. Per poter studiare questi comportamenti ci serviremo del teorema di Lagrange, il quale sostiene che, data una funzione continua in un intervallo I = [a, b], allora esiste un punto $c \in I$ tale che

$$f'(c) = \frac{f(b) - f(a)}{b - a}$$

Possiamo dunnque procedere a scrivere l'equazione dell'errore del metodo:

$$e_{n} = \xi - x_{n}$$

$$= \phi(\xi) - \phi(x_{n-1})$$

$$= (\phi(\xi) - \phi(x_{n-1})) \cdot \frac{\xi - x_{n-1}}{\xi - x_{n-1}}$$

$$= \phi'(t_{n}) \cdot (\xi - x_{n-1})$$

$$= \phi'(t_{n}) \cdot e_{n-1} \quad (\text{con } t_{n} \in [x_{n-1}, \xi])$$

Studiamo ora i due possibili casi, ovverosia se $\phi'(x) \in [0, 1)$ o se $\phi'(x) \in (-1, 0]$:

- nel caso in cui $0 \le \phi'(x) < 1$ per $x \in I$, la successione $\{x_n = \phi(x_{n-1})\}$ (con n = 1, 2, ...) fosse monotona crescente (nel caso in cui $e_0 > 0$) o decrescente (se $e_0 < 0$), allora le approssimazioni all'interno della successione sarebbero per **difetto** (nel caso in cui $\xi > x_0$) o per **eccesso** (se $\xi < x_0$);
- nel caso in cui $-1 < \phi'(x) \le 0$ per $x \in I$, la successione $\{x_n = \phi(x_{n-1})\}$ (con n = 1, 2, ...) non fosse monotona, allora le approssimazioni all'interno della successione sarebbero alternativamente per difetto e per eccesso.



Soluzione di sistemi di equazioni non lineari

Finora abbiamo discusso di vari metodi che permettono di risolvere delle equazioni lineari, ma non ci siamo ancora addentrati nei **sistemi di equazioni lineari**. Scopriremo che in realtà alcuni dei metodi che abbiamo visto in precedenza sono facilmente aggiustabili per essere utilizzati con i sistemi di equazioni non lineari. Partiamo definendo precisamente cosa intendiamo come sistema di equazioni non lineari:

Sistema di equazioni non lineari

Un **sistema di equazioni non lineari**, denotato come F(X) = 0, può essere scritto nella seguente forma:

$$\begin{cases} f_1(x_1, x_2, ..., x_n) = 0 \\ f_2(x_1, x_2, ..., x_n) = 0 \\ \vdots \\ f_n(x_1, x_2, ..., x_n) = 0 \end{cases}$$

dove $F(X) = \begin{bmatrix} f_1(X) & f_2(X) & \dots & f_n(X) \end{bmatrix}^T$, e $X = \begin{bmatrix} x_1 & x_2 & \dots & x_n \end{bmatrix}^T$. La soluzione di un sistema F(X) è data dal vettore $\Xi = \begin{bmatrix} \xi_1 & \xi_2 & \dots & \xi_n \end{bmatrix}$. Le componenti del vettore delle soluzioni **annullano simultaneamente** tutte le n equazioni del sistema

Solitamente questo non è necessario, ma durante il resto di questi appunti supporremo che tutte le funzioni appartenenti a un sistema siano continue in $D \subset \mathbb{R}^n$. Iniziamo dunque a definire i vari metodi di soluzione dei sistemi.

3.5.1 Metodo del punto unito in \mathbb{R}^n

Per poter risolvere un sistema di equazioni non lineari tramite il metodo del punto unito, i passaggi da effettuare sono pressoché identici rispetto al metodo utilizzato per le singole equazioni. Infatti, partendo dal sistema in forma F(X) = 0 basterà riscriverlo in forma $X = \Phi(X)$, dove

$$\Phi = \begin{bmatrix} \phi_1(X) & \phi_2(X) & \dots & \phi_n(X) \end{bmatrix}^T$$

Similmente al metodo per le singole equazioni, se $\Xi \in \mathbb{R}^n$ è radice di F, allora Ξ sarà anche punto unito di Φ :

$$F(\Xi) = 0 \iff \Xi = \Phi(\Xi)$$

Il punto unito Ξ può essere approssimato generando, per ogni ϕ_i , una successione di approssimazioni. L'algoritmo infatti è il seguente:

$$\begin{cases} X^{(0)} & \text{dato come input} \\ X^{(k)} = \Phi(X^{(k-1)}) & \text{per } k = 1, 2, \dots \end{cases} \iff \begin{cases} X^{(0)} = \left[x_1^{(0)} \ x_2^{(0)} \ \dots \ x_n^{(0)}\right]^T \text{dato come input} \\ x_1^{(k)} = \phi_1 \left(x_1^{(k-1)}, x_2^{(k-1)}, \dots, x_n^{(k-1)}\right) \\ x_2^{(k)} = \phi_2 \left(x_1^{(k-1)}, x_2^{(k-1)}, \dots, x_n^{(k-1)}\right) \\ \dots \\ x_n^{(k)} = \phi_n \left(x_1^{(k-1)}, x_2^{(k-1)}, \dots, x_n^{(k-1)}\right) \end{cases}$$

La convergenza del metodo del punto unito per i sistemi non lineari viene determinata attraverso l'**errore di troncamento**. Similarmente all'errore di troncamento per le equazioni non lineari, abbiamo che l'errore $E^{(k)}$ qui è dato dalla differenza dei vettori delle soluzioni esatte (\overline{X}) e delle soluzioni approssimate $(X^{(k)})$:

$$E^{(k)} = \overline{X} - X^{(k)} \in \mathbb{R}^n$$

Con un metodo noi vogliamo far sì che l'errore diminuisca sempre di più tra un'iterazione e l'altra: siccome qui l'errore è dato da un vettore, noi vogliamo far sì che le sue componenti **raggiungano tutte lo zero**; questo vuol dire che la lunghezza totale del vettore deve essere uguale a zero. L'operazione che permette di calcolare la lunghezza di un vettore V è la **norma**:

$$||V|| = \left(\sum_{i=1}^{n} |v_i|^p\right)^{\frac{1}{p}}$$

Se il metodo dovesse dunque essere convergente, qualora l'errore di arrotondamento dovesse approssimare lo 0 per k che tende all'infinito, allora avremmo che anche le approssimazioni del metodo convergeranno verso le radici delle equazioni del sistema:

$$\lim_{k \to +\infty} \left\| E^{(k)} \right\| = 0 \quad \Longleftrightarrow \quad \lim_{k \to +\infty} X^{(k)} = \overline{X}$$

A lato pratico, è raro che il metodo si fermi quando $||E^{(k)}|| = 0$, e invece questo si arresta quando $||E^{(k)}|| \le \epsilon$.

3.5.2 Norme dei vettori

Abbiamo menzionato in precedenza la norma del vettore $E^{(k)}$, ma esattamente cosa intendiamo con il termine norma? Matematicamente intendiamo un metodo che viene utilizzato per misurare la lunghezza di un vettore. Esistono vari tipi di norme, ma generalmente noi identifichiamo i seguenti tre tipi:

• norma uno (ℓ_1) :

$$||V||_1 = \sum_{i=1}^n |v_i|$$

• norma due o euclidea (ℓ_2):

$$\|V\|_2 = \sqrt{\sum_{i=1}^n |v_i|^2}$$

• norma infinito (ℓ_{∞}) :

$$||V||_{\infty} = \max_{1 \le i \le n} |v_i|$$

Nonostante tutte le norme possano **ritornare dei risultati numericamente diversi**, il significato di questi **sarà sempre equivalente**. Le norme hanno anche varie proprietà, tra cui:

- $||V|| \ge 0$, ma $||V|| = 0 \iff V = 0$;
- $\|\alpha \cdot V\| = |\alpha| \cdot \|V\| \quad \forall \ \alpha \in \mathbb{R}, \ \forall \ V \in \mathbb{R}^n$;
- $||V + W|| \le ||V|| + ||W|| \quad \forall V, W \in \mathbb{R}^n$.

Un'altra importante operazione che possiamo effettuare dati due vettori V, W è calcolare la distanza fra questi, finché questi risiedono in uno spazio vettoriale normato S. La distanza è definita come la norma della differenza tra V e W:

$$d(V, W) = \|V - W\|$$

Come le norme, anche la distanza tra due vettori ha varie proprietà, tra cui:

- $d(V, W) \ge 0$ e $d(V, W) = 0 \iff V = W$;
- $d(V, W) = d(W, V), \forall V, W \in S$;
- $d(V, W) = d(V, Z) + d(Z, W), \forall V, W, Z \in S.$

Siccome una matrice è una collezione di vettori, allora è possibile anche applicare le norme alle matrici: la norma di una matrice $A \in \mathbb{R}^{n \times n}$ soddisfa sempre le seguenti proprietà:

- $||A|| \ge 0$, $e ||A|| = 0 \iff A = 0$;
- $\|\alpha \cdot A\| = |\alpha| \cdot \|A\|$, $\forall \alpha \in \mathbb{R}, \forall A \in \mathbb{R}^{n \times n}$;
- $||A + B|| \le ||A|| + ||B||$, $\forall A, B \in \mathbb{R}^{n \times n}$;
- $||A \cdot B|| \le ||A|| \cdot ||B||$, $\forall A, B \in \mathbb{R}^{n \times n}$.

Una matrice si dice **convergente** se il limite della norma della matrice alla k tende a zero, con k che tende a $+\infty$:

$$\lim_{k\to+\infty}\left\|A^k\right\|=0$$

CAPITOLO

Sistemi di equazioni lineari

Nel precedente capitolo abbiamo trattato vari metodi per risolvere equazioni e sistemi di equazioni non lineari, tramite metodi come quelli di Newton-Raphson e del punto fisso. In questo capitolo ci concentreremo sulla risoluzione di sistemi di equazioni lineari, e scopriremo che in molti casi i metodi che potremo utilizzare sono simili a quelli utilizzati in precedenza. Procediamo illustrando quindi cos'è un sistema lineare:

Sistema lineare

Un **sistema lineare** ha la forma AX = B, dove:

- A è la matrice dei coefficienti;
- *B* è il vettore delle incognite;
- C è il vettore dei termini noti.

Ci sono due tipi di metodi che possiamo utilizzare per risolvere problemi contenenti sistemi di equazioni lineari: i **metodi diretti** e i **metodi iterativi**. Inizieremo illustrando i metodi diretti, passando poi ai metodi iterativi.



Metodi diretti

I metodi diretti sono basati sulla trasformazione del sistema di partenza in un sistema equivalente, avente una struttura pre-determinata (generalmente semplice). Tali metodi garantiscono che la soluzione numerica venga calcolata **esattamente** (in assenza di errori di troncamento) in un **numero finito di passi**, tuttavia hanno un elevato consumo di RAM, e sono dunque sconsigliati nel caso di matrici con "tanti" coefficienti.

Prima di iniziare a illustrare i vari metodi di soluzione, andremo ad approfondire il concetto di costo computazionale.

Costo computazionale

Il costo computazionale C_c di un algoritmo è il numero di operazioni pesanti (come moltiplicazioni o divisioni) che sono necessarie per calcolare la soluzione numerica.

In informatica, il costo computazionale è generalmente calcolato seguendo la notazione $O(\cdot)$, che indica il numero massimo di operazioni che potrebbero esser fatte da un algoritmo nel caso peggiore (quindi si calcola il limite superiore del numero di operazioni che verrebbero eseguite).

4.1.1 Metodo di Cramer

Un metodo che è molto utilizzato nel campo dell'algebra è quello di **Cramer**:

Metodo di Cramer

Dato un sistema lineare in forma AX = B, se A è una matrice regolare, allora attraverso l'inversa A^{-1} si ha che:

$$X = A^{-1}B \implies x_i = \frac{D_i}{\det(A)} \text{ per } i = 1, 2, ..., n$$

dove D_i è il determinante della matrice che si ottiene da A sostituendo la i-esima colonna col vettore B

Il problema principale con l'algoritmo di Cramer riguarda il suo costo computazionale: per il metodo infatti, dovremo calcolare:

- n+1 determinanti (dunque un determinante per ogni D_i e il determinante di A);
- *n*! prodotti per ciascun determinante;
- n-1 moltiplicazioni tra due scalari per ogni prodotto;
- *n* divisioni, che diventano però trascurabili rispetto alle altre operazioni.

Il costo computazionale C_c ammonta dunque a:

$$C_c = \underbrace{(n+1)\cdot (n!)\cdot (n-1)}_{\text{moltiplicazioni}} + n \simeq (n+1)\cdot (n!)\cdot (n-1)$$

Per farci un'idea di quanto il numero sia in realtà alto, basta considerare un valore di n come 15 o 20: con n=15, avremmo che $C_c\simeq 3\cdot 10^{14}$ moltiplicazioni, mentre con n=20 avremmo $C_c\simeq 3\cdot 10^{21}$ moltiplicazioni. Assumendo un tempo di 10^{-9} secondi ad operazione, avremmo che con n=15 servirebbero 3 giorni per eseguire il metodo; con n=20 invece il tempo richiesto per eseguire il metodo peggiora drasticamente, siccome verrebbero richiesti $3\cdot 10^5$ anni! Questo rende il metodo praticamente inutilizzabile (poiché in quasi nessun caso n sarà minore di 15).

4.1.2 Metodo di eliminazione di Gauss

Un altro metodo molto usato per risolvere i sistemi lineari è il **metodo di eliminazione di Gauss**, che cerca di trasformare il sistema in un sistema equivalente triangolare superiore:

Metodo di eliminazione di Gauss

Il **metodo di eliminazione di Gauss** permette di trasformare in n-1 passi un sistema lineare in forma

$$AX = B \quad \text{con } X, B \in \mathbb{R}^n, \quad A \in \mathbb{R}^{n \times n}$$

dove A è una matrice dei coefficienti **piena**, in un sistema equivalente

$$UX = \widetilde{B} \quad \text{con } X, \widetilde{B} \in \mathbb{R}^n, \quad U \in \mathbb{R}^{n \times n}$$

Per poter essere effettuato, il metodo di eliminazione di Gauss utilizza due operazioni: lo **scambio** di due equazioni all'interno del sistema e la **somma** di due equazioni, dove una delle due può essere moltiplicata per una costante.

Per poter trasformare un sistema AX = B in un sistema triangolare superiore, si usa il seguente algoritmo:

$$UX = B \implies \begin{cases} x_n = \frac{b_n}{u_{nn}} \\ x_k = (b_k - \sum_{i=k+1}^n u_{ki} \cdot x_i) \cdot \frac{1}{u_{kk}} & k = n-1, n-2, ..., 2, 1 \end{cases}$$

Il metodo di eliminazione di Gauss ha un costo computazionale C_c totale di $n^3/3$, e questo perché abbiamo:

- un costo di $\simeq \frac{n^3}{3}$ per la triangolarizzazione;
- un costo di $\simeq \frac{n^2}{2}$ per la sostituzione all'indietro.