

# **Introduzione a Matlab**

Credits to A. Marchesi and F. Trovò

# MATLAB

- **MATLAB** (MATrix LABoratory)
  - Ambiente di sviluppo e linguaggio di programmazione per il calcolo numerico
  - Ottimizzato per operare su matrici (ma include anche altre funzionalità matematiche)
- MATLAB è uno strumento commerciale, su licenza NON gratuita
  - Licenza fornita agli studenti dal Politecnico
  - <https://www.software.polimi.it/mathworks-matlab/>



Analisi dei dati



Sviluppo di algoritmi



Creazione di modelli e applicazioni

# Octave

- **Octave** è una soluzione alternativa sviluppata dall'universo open-source GNU
- Identico nella concezione e molto simile nell'utilizzo
- Disponibile gratuitamente



## Scientific Programming Language

- Powerful mathematics-oriented syntax with built-in 2D/3D plotting and visualization tools
- Free software, runs on GNU/Linux, macOS, BSD, and Microsoft Windows
- Drop-in compatible with many Matlab scripts

# Caratteristiche di Matlab

- Linguaggio di alto livello
  - Abbastanza simile a linguaggio C
  - Possiede comandi sintetici per effettuare complesse elaborazioni numeriche
- **Linguaggio interpretato**, comandi e istruzioni
  - NON sono tradotte in codice direttamente eseguibile dalla macchina
  - Matlab invia istruzioni a un **interprete** (un altro programma) che li analizza ed esegue i comandi descritti nelle istruzioni
- Confronto MATLAB e C:  
<https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-matlab-and-c-language/>

# Linguaggi interpretati

- L' interprete esegue le istruzioni contenute nel codice sorgente
- I programmi sono meno efficienti e meno portabili di quelli compilati
- Lo sviluppo è più facile
  - È possibile eseguire le istruzioni mentre si scrive il codice

# Linguaggi dinamici

- Matlab è un **linguaggio dinamico** (non tipizzato)
  - Non è necessario dichiarare le variabili
    - Vengono definite automaticamente al primo assegnamento
  - Il tipo delle variabili è dinamico
    - A una variabile si possono assegnare valori di tipo diverso (es., scalari, stringhe, matrici)
    - Il tipo cambia automaticamente in base al valore assegnato

# Matlab

- Matlab può far riferimento a tre cose diverse
  - Il linguaggio Matlab utilizzato per codificare i programmi
  - L'interprete Matlab invocato per eseguire i programmi
  - L'ambiente di sviluppo integrato (IDE) che permette di scrivere ed eseguire i programmi

# Istruzioni e command window

- Le istruzioni possono essere inviate direttamente all'interprete se scritte nella command window (dopo il simbolo >>)
- Esempio di esecuzione di operazioni aritmetiche

```
>> 5 + 7
Ans = 12

>> 5 / 7
Ans = 0.7143
```
- **ans** è una variabile che contiene il risultato dell'ultima istruzione che non è un assegnamento



# Altre istruzioni

```
>> 5 * 6
```

```
Ans = 30
```

```
>> 3 ^ 4
```

```
Ans = 81
```

```
>> 5 / 8
```

```
Ans = 0.625
```

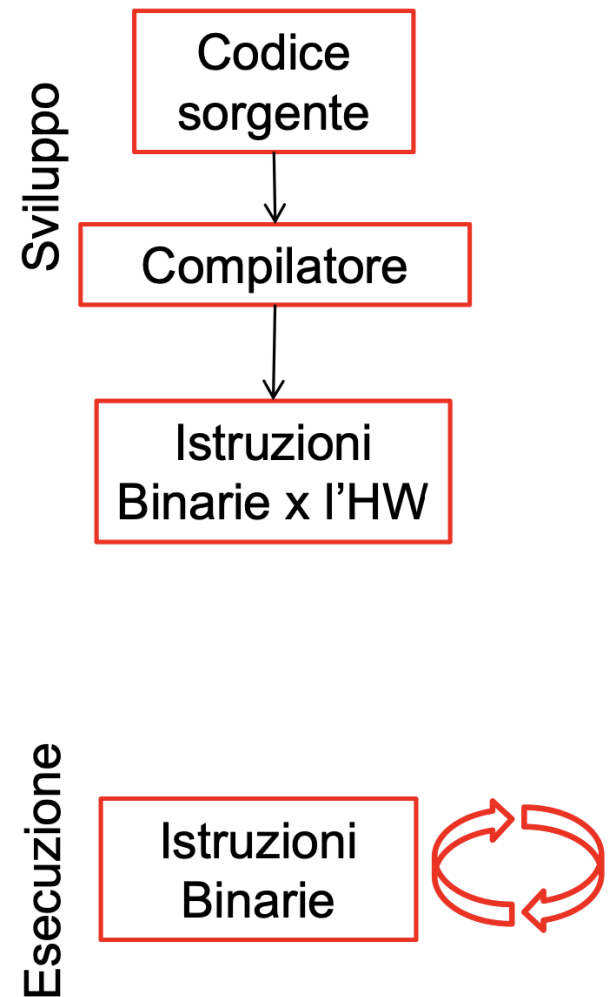
```
>> 'a' + 2
```

```
Ans = 99
```

- I caratteri alfanumerici si indicano con l'apice singolo
- Sono legati agli interi mediante la tabella ASCII

# Istruzioni e codice sorgente

- Le istruzioni possono essere contenute in un file sorgente
- Sono eseguite in maniera sequenziale
- L'esecuzione di un codice sorgente può essere visto come l'inserimento sequenziale delle istruzioni della command window



# Il terminatore ';'

- Le istruzioni possono terminare con ; ma non è obbligatorio
- Di default, il risultato di ogni istruzione viene visualizzato nella command window
- Terminare un istruzione con ; blocca la visualizzazione del risultato
  - Maggiore velocità di esecuzione
  - Visualizzazione più compatta
- Inserire sempre il ; a meno che non si voglia ispezionare il valore di una variabile a scopo di debugging

# Array (e variabili)

- Le variabili sono create mediante **inizializzazione**, cioè alla prima istruzione in cui compaiono
- Non occorre dichiarare le variabili come in C
- Modi di inizializzazione
  - **Assegnamento**
  - Lettura dati da tastiera
  - Lettura da file

# Istruzione di Assegnamento

- Come in C,

`NomeVariabile = espressione`

- A differenza del C
  - Non si deve dichiarare la variabile **nomeVariabile** precedentemente
  - L'assegnamento comporta una dichiarazione contestuale della variabile **nomeVariabile**
  - È possibile eseguire l'assegnamento tra array
  - Non è richiesto il ; a fine istruzione
  - Il risultato di un'operazione che non comporta un assegnamento viene assegnato alla variabile **ans**

# Assegnamento ed inizializzazione

- Quando assegno un valore ad una variabile che non è stata inizializzata, la variabile viene creata

```
>> a = 7
```

```
a
```

- Non è possibile assegnare ad una variabile il valore di una variabile che non esiste

```
>> a = v
```

```
Undefined function or variable 'v'
```

- Ottengo un messaggio di errore

# Array

- In Matlab tutto è un array
  - **Scalari**: array 1x1
  - **Vettori**: array con una sola riga o colonna
  - **Matrici**: array con due dimensioni
  - **Matrici multidimensionali**: array con più di 2 dimensioni
- Il **tipo** delle variabili è definito dal valore che contengono (definito al momento dell'assegnamento)

# Workspace

- Tutte le variabili vengono salvate nel **workspace**, che corrisponde allo spazio di memoria del programma
- E' possibile visualizzare le variabili
  - Il comando **whos** visualizza tutte le variabili
  - Il comando **whos nomeVariabile** visualizza solo nomeVariabile
  - Nel pannello del workspace
- Il comando **clear** pulisce il workspace e rimuove tutte le variabili

```
>> clear
```

```
>> whos
```

```
>>
```



# Operazioni

Input	output	Commento
1234/6	ans = 205.6667	calcolo di un valore scalare
a=1234/6	a = 205.6667	assegnamento alla variabile a del risultato di 1234/6
2/5	ans = 0.4	divisione
5/0	ans = inf	divisione per zero
5^2	ans = 25	potenza
1+1==2 1+1~=2	ans = 1 ans = 0	notazione: 1 = vero, 0 = falso, == uguale, ~= diverso

# Definizione di vettore

- I vettori sono definiti tra parentesi quadre
  - In un vettore riga gli elementi sono separati da virgole o spazi
  - In un vettore colonna gli elementi sono separati da ; (o andando a capo)
  - Gli indici partono da **1**!

```
>> a = [1 2 3]
```

```
a = 1 2 3
```

```
>> a = [1, 2, 3]
```

```
a = 1 2 3
```

```
>> a = [1; 2; 3]
```

```
a = 1
```

```
2
```

```
3
```

# Trasposizione

- L'operatore ' esegue la trasposizione (trasforma vettore riga in vettore colonna e viceversa)

```
>> a = [1, 2, 3]
```

```
a = 1 2 3
```

```
>> a'
```

```
ans = 1
```

```
2
```

```
3
```

# Vettori ad incremento regolare

- L'operatore : definisce vettori ad incremento regolare  
`[inizio : step : fine]`
- Definisce un vettore che ha:
  - primo elemento `inizio`
  - Secondo elemento `inizio + step`
  - Terzo elemento `inizio + 2*step`
  - ...
  - Fino al più grande valore `inizio + k*step` che non supera `fine` (`fine` potrebbe non essere incluso)

# Vettori ad incremento regolare

- Il valore `step` può essere qualsiasi, anche negativo
- Se non precisato `step` vale 1
- Le parentesi `[]` possono essere omesse

```
>> 1:3
```

```
ans = 1 2 3
```

# Modifica di un array

- E' possibile modificare i valori di un array mediante assegnamento
  - Di un singolo elemento (come in C)
  - Di una parte dell'array
  - Di tutto l'array

# Assegnamento tra array

- In Matlab è possibile eseguire assegnamenti tra array

`nomeArray1 = nomeArray2`

- Copia i valori contenuti in `nomeArray2` in `nomeArray1`

- Non è necessario che entrambi gli array abbiano le stesse dimensioni

```
>> a = [1 2 3];
```

```
>> a = a + 1
```

```
a = 2 3 4
```

# Accedere ad un vettore

- Per accedere ad un elemento del vettore

`nomeVettore(indice)`

- Restituisce il valore contenuto in `nomeVettore` alla posizione `indice`
- Come in C, una volta specificato l'indice si accede all'elemento del vettore come ad una variabile (per assegnamento e altre operazioni)
- Differenze da C
  - Si usano le parentesi tonde `()` invece che quadre `[]`
  - Il primo elemento di `nomeVettore` è alla posizione 1 (**l'indice è sempre positivo**)



# Accedere ed assegnamento

- È possibile modificare il valore di un elemento
  - Accedendo all'elemento
  - Assegnando un nuovo valore all'elemento

```
>> a = [1 : 3]
```

```
a = 1 2 3
```

```
>> a(3) = 6
```

```
a = 1 2 6
```

- È possibile eseguire l'assegnamento tra vettori anche quando due vettori hanno dimensioni diverse
  - Il vettore viene ridefinito

```
>> b = [1 : 4]
```

```
b = 1 2 3 4
```

```
>> a = b
```

```
a = 1 2 3 4
```

# Accedere ed assegnamento

- Viene segnalato un errore quando si accede ad una posizione non corrispondente ad un elemento dell'array

```
>> a = [1 : 3]
```

```
a = 1 2 3
```

```
>> a(2)
```

```
a = 2
```

```
>> a(4)
```

```
Index exceeds matrix dimensions
```

```
>> a(1.3)
```

```
Subscript indices must either be real positive  
integers or logicals
```

# Accedere ed assegnamento

- È possibile usare una variabile per definire l'indice

```
>> ii = 2;
```

```
>> a(ii)
```

```
ans = 2
```

```
>> a(ii) = a(ii-1) + a(ii+1)
```

```
a = 1 4 3
```

# Operazioni aritmetiche

- Le operazioni aritmetiche sono quelle dell'algebra lineare
  - La **somma tra vettori**  $c = a + b$  è definita per elemento
  - È possibile solo quando  $a$  e  $b$  hanno la stessa dimensione

$$c(i) = a(i) + b(i) \quad \forall i$$

- Prodotto tra vettori è il prodotto riga per colonna
- $c = a * b$  restituisce uno scalare

$$c = \sum_i a(i)b(i)$$

- $a$  deve essere vettore riga e  $b$  colonna
- Devono avere lo stesso numero di elementi

# Eccezione per la somma

- Se sommo un vettore riga ( $1 \times n$ ) e un colonna ( $m \times 1$ ) ottengo una matrice

```
>> a = [1 : 3];
```

```
>> b = [1 : 4]';
```

```
>> a + b
```

```
ans=
```

```
2 3 4
```

```
3 4 5
```

```
4 5 6
```

```
5 6 7
```

- Replica per un numero di righe opportuno il vettore riga e per un numero di colonne opportuno il vettore colonna

# Operazioni puntuali

- È possibile eseguire operazioni puntuali che si applicano ad ogni elemento del vettore separatamente

$c = a .* b$  restituisce  $c(i) = a(i) * b(i) \quad \forall i$

$c = a ./ b$  restituisce  $c(i) = a(i) / b(i) \quad \forall i$

$c = a .^ b$  restituisce  $c(i) = a(i) ^ b(i) \quad \forall i$

- Come in algebra lineare, le operazioni tra vettori e scalari corrispondono ad operazioni puntuali
- Se  $k$  è uno scalare e  $b$  un vettore

$c = k * b$  (o  $k .* b$ ) restituisce  $c(i) = k * b(i) \quad \forall i$

# Elevamento a potenza

```
>> v1 = [2 3 5 4];
```

```
>> v1^2
```

```
Error using ^
```

```
Inputs must be a scalar and a square matrix.
```

```
To compute elementwise POWER, use POWER (.^) instead.
```

- L'elevamento a potenza fa riferimento al prodotto vettoriale ( $v1 * v1$ )
- Per elevare a potenza ogni singolo elemento

```
>> v1.^2
```

```
ans = 4 9 25 16
```

- Equivale a  $v1 .* v1$

# Concatenare i vettori

- L'operatore , e ; permette di concatenare vettori compatibili (entrambi riga o colonna)

```
>> a = [1, 2, 3]
```

```
a = 1 2 3
```

```
>> b = [a, a + 3, a + 6]
```

```
b = 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

```
>> b = [a, a + 3]
```

```
b = 1 2 3 1 2 3 3
```

- Occhio agli spazi!



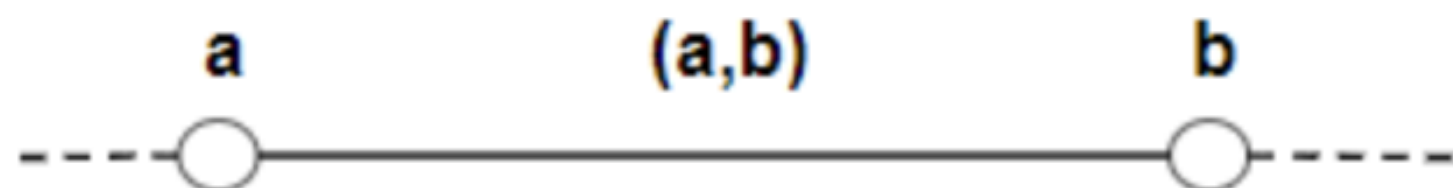
# Concatenare i vettori: esempio

```
>> a = [0 7+1]
```

```
a = [0 8]
```

```
b = [a(2) 5 a]
```

```
b = [8 5 0 8]
```



[WWW.ANDREAMININI.ORG](http://WWW.ANDREAMININI.ORG)

# Matrici

- Le matrici sono definite affiancando vettori di dimensioni compatibili
  - Usiamo gli operatori , (o spazio) e ; (o vai a capo)
  - L'operatore ' di trasposizione inverte le righe e le colonne della matrice

```
>> a = [1, 2; 3, 4]
```

```
a = 1 2  
    3 4
```

```
>> a'
```

```
a= 1 3  
    2 4
```

# Operatore CAT

- La concatenazione avviene mediante operatore CAT
- Richiede dimensioni consistenti dei vettori

```
>> a = [1 : 3]
```

```
a = 1 2 3
```

```
>> b = [4; 5; 6];
```

```
>> A = [a;b]
```

```
Error
```

```
>> A = [a,b]
```

```
Error
```

```
>> A = [a;b']
```

```
A= 1 2 3
```

```
    4 5 6
```

# Accedere agli elementi

- Per accedere agli elementi specificare un valore per ogni indice

```
>> nomeMatrice(indice1, indice2)
```

- Seleziona il valore alla riga `indice1` della colonna `indice2` nella variabile `nomeMatrice`

```
>> A = [1:3; 4:6; 7:9];
```

```
>> A = 1 2 3
      4 5 6
      7 8 9
```

```
>> A(2,3)
```

```
ans = 6
```

```
>> A(3,5)
```

```
Error
```

# Operazioni Aritmetiche

- Array operation: elemento per elemento

```
>> a = [1, 2; 3, 4];
```

```
>> b = [2, 3; 5, 7];
```

```
>> a.*b
```

```
ans = 2    6
```

```
    15    28
```

- Matrix operation: regole dell'algebra lineare

```
>>a*b
```

```
ans = 12    17
```

```
    26    37
```

# Divisione sinistra

- Serve per risolvere sistemi di equazioni lineari
- $A x = b$
- La soluzione è  $x = A^{-1} b$  oppure  $x = A \setminus b$  che corrisponde a calcolare la matrice inversa (l'inversa di  $A$  rispetto al prodotto matriciale)

# Estrarre una riga/colonna

- Per estrarre la seconda riga da una matrice  $A$   
`riga= A(2,:)`
- Per estrarre la terza colonna da una matrice  $A$   
`colonna= A(:,3)`



# Creare matrici

- Esistono alcune funzioni per creare matrici comuni
  - Creare una matrice  $A$   $n \times n$  in cui tutti gli elementi sono 0

`A=zeros(n)`

- Creare una matrice  $A$   $n \times m$  in cui tutti gli elementi sono 0

`A=zeros(n,m)`

- Per creare una matrice  $A$  in cui tutti gli elementi sono 1

`A=ones(n)`

`A=ones(n,m)`

# Creare matrici

- Esistono alcune funzioni per creare matrici comuni
  - Per creare una matrice diagonale

```
>> diag(1, 2, 3)
```

```
ans = 1 0 0
```

```
      0 2 0
```

```
      0 0 3
```

- Per creare una matrici i cui elementi sono numeri casuali tra 0 e 1

```
rand(n)
```

```
rand(n, m)
```

# Creare matrici

- Esistono alcune funzioni per creare matrici comuni
  - Per creare una matrici i cui elementi sono numeri casuali interi tra a e b

```
randi ([a,b] , n)
```

```
randi ( ([a,b] , [n,m] )
```

# Determinare la dimensione di una matrice

- Per determinare la dimensione di una matrice si può usare `size`

```
>> A = [1,2,3;4,5,6];
```

```
>> size(A)
```

```
ans = 2 3
```

- Per determinare il numero di righe

```
>> size(A,1)
```

```
ans = 2
```

- Per determinare il numero di colonne

```
>> size(A,2)
```

```
ans = 3
```

# Calcolare la media di una matrice

```
>> A = [1, 2, 3; 4, 5, 6];
```

- Per determinare la media di ogni colonna

```
>> mean(A)
```

```
ans = 2.5000    3.5000    4.5000
```

- Per determinare la media di ogni riga

```
>> mean(A, 2)
```

```
ans = 2
```

```
5
```

- Per determinare la media della matrice

```
>> mean(A, "all")
```

```
ans = 3.5000
```

# Sommare elementi di una matrice

```
>> A = [1, 2, 3; 4, 5, 6];
```

- Per sommare ogni colonna

```
>> sum(A)
```

```
ans = 5 7 9
```

- Per sommare ogni riga

```
>> sum(A, 2)
```

```
ans = 6
```

```
15
```

- Per determinare la somma di tutti gli elementi della matrice

```
>> sum(A, "all")
```

```
ans = 21
```

# Cercare elementi in una matrice

- `find` trova gli elementi di una matrice che soddisfano una condizione

```
>> A = [1, 2; 2, 3];
```

```
>> [i,j] = find(A==2);
```

```
>> i
```

```
i = 2
```

```
1
```

```
>> j
```

```
j = 1
```

```
2
```

# **Strutture controllo e funzioni**



# Plot di funzioni

- Come visualizzare una funzione  $f(x)$  tra  $a$  e  $b$
- Esempio con funzione  $f(x) = x^2$

```
x = [a:0.01:b]
```

```
y = x.^2
```

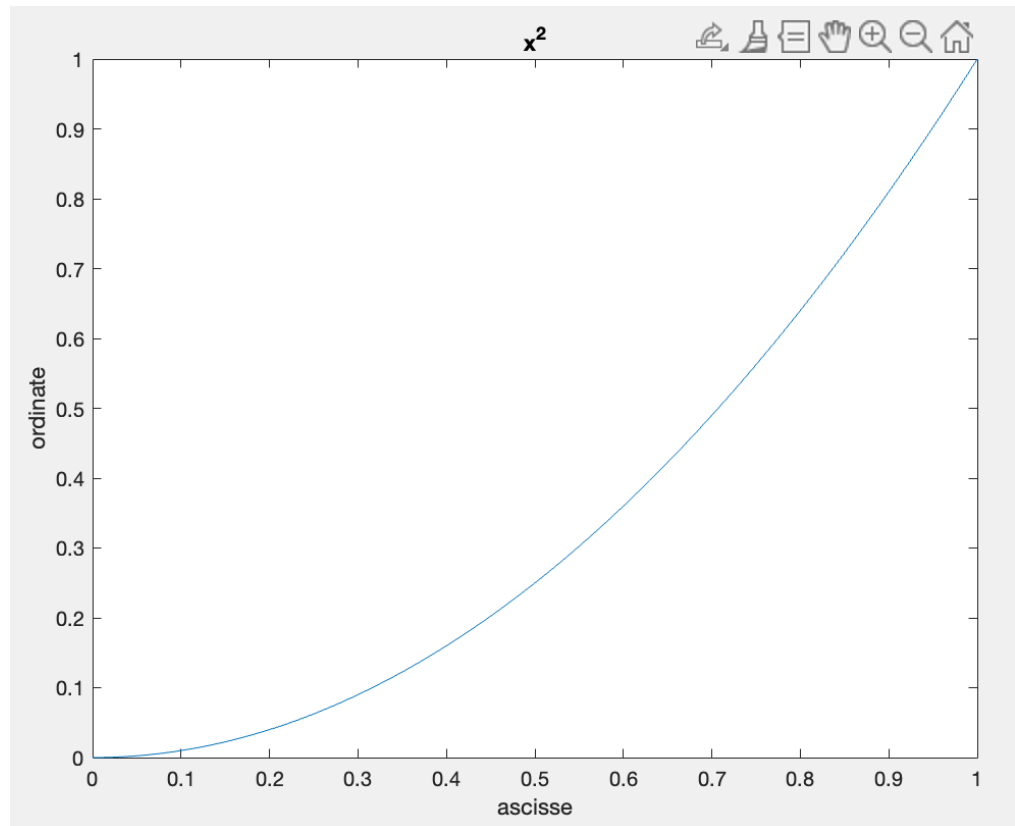
```
figure
```

```
plot(x,y)
```

```
title ('x^2')
```

```
xlabel('ascisse')
```

```
ylabel('ordinate')
```



# Tipo di dati logico

- E' un tipo di dato con soli due valori
  - True 1
  - False 0
- I valori di questo tipo possono essere generati
  - Direttamente da due funzioni speciali (`true` e `false`)
  - Dagli operatori relazionali
  - Dagli operatori logici

# Operatori Relazionali

- Operano su tipi numerici
- Possono confrontare
  - Due scalari
  - Due vettori della stessa dimensione
- Forma generale a OP b
- Possibili operazioni OP: ==, ~=, >, >=, <, <=

3 < 4            true(1)

3==4            false(0)

3~=4            true(1)

# Note

- Come in C non confondere `==` e `=`
  - `==` è un operatore di confronto
  - `=` è un operatore di assegnamento
- La precisione finita può produrre errori

```
sin(0) == 0           true(1)
```

```
sin(pi) == 0         false(0)
```

- Per i numeri piccoli usate una soglia

```
abs( sin(pi) - 0 ) <= eps
```

# Operatori logici

- Operatori binari
  - AND (`&&`, `&`, `o and`)
  - OR (`||`, `|`, `o or`)
  - XOR (`xor`)
- `A OP b` per la notazione simbolica
- `OP(a,b)` per la notazione testuale
- Operatori unari
  - NOT (`~`)
- `OP a`
- Valori numerici di `a,b` vengono interpretati come logici
  - 0 come falso
  - Tutti i numeri diversi da 0 come vero

# **&& vs & e || vs |**

- && (||) funziona con gli scalari
  - Valuta prima l'operando di sinistra
  - Se è sufficiente a decidere il valore dell'espressione si ferma

$a/b > 10$

- Non voglio eseguire la divisione se  $b$  è 0
- $b \neq 0 \ \&\& \ (a/b > 10)$
- & (|) funziona con scalari e vettori
- Valuta sempre tutti gli operandi

# Esempi

- Hai tra 25 e 30 anni?

```
(eta >= 25) & (eta <= 30)
```

- Con i vettori

```
>> Voto = [12, 15, 8, 29, 23, 24, 27];
```

```
>> C = (Voto > 22) & (Voto < 25)
```

```
C = [0 0 0 0 1 1 0]
```

```
>> D = (mod(Voto, 2)==0 | (Voto > 18))
```

```
D = [1 0 1 1 1 1 1]
```

- Contare quanti elementi soddisfano la condizione

```
>> nVoti = sum((Voto > 22) & (Voto < 25))
```

# Costrutto if

- Permette di eseguire istruzioni a seconda del valore di un'espressione booleana
- Utilizza `if`, `else`, `elseif`, `end`

```
if expression1
    statement1
elseif expression2
    statement2
else
    statement3
end
```

- I rami `elseif` e `else` non sono obbligatori!



# Ciclo while

```
while expr
```

```
    istruzioni da ripetere finchè expr è vera
```

```
end
```

- Il valore di `expr` deve cambiare nelle ripetizioni per garantire la terminazione

# Ciclo while

- Calcoliamo gli interessi composti fino al raddoppio del capitale, con un interesse annuo del 8%

```
value = 1000;
```

```
year = 0;
```

```
while value < 2000
```

```
    value = value * 1.08
```

```
    year = year +1
```

```
end
```

# Ciclo for

```
for variabile = array
    istruzioni
end
```

- Tipicamente `array` è un vettore, quindi `variabile` assume valori scalari
  - Alla prima iterazione `variabile=array(1)`
  - Alla seconda iterazione `variabile=array(2)`
  - ...

# Ciclo for

```
vector = [1, 2, 3]
```

- Per sommare tutti gli elementi del vettore (funzione sum)

```
somma=0;
```

```
for n = vector
```

```
    somma = somma + n;
```

```
end
```

# Funzioni

- Come in C è possibile definire funzioni

```
function f = fattoriale (n)
```

```
    f = 1
```

```
    for ii= 1:n
```

```
        f  = f * ii
```

```
    end
```

- La testata (*header*) inizia con la parola chiave function e definisce
  - Nome della funzione
  - Argomenti (input)
  - Valore restituito (output)
- Il corpo (body) include le istruzioni da eseguire quando la funzione viene chiamata
  - Utilizza gli argomenti e assegna il valore restituito

# Funzioni

- Una funzione può essere invocata in un programma attraverso il suo nome, seguito dagli argomenti fra parentesi tonde
  - può avere più argomenti separati da virgola

`f(x, y)`

- Quando è necessario restituire più valori, possiamo usare la notazione degli array

```
function [v1, v2, v3] = f(x, y)
```

- Esempio

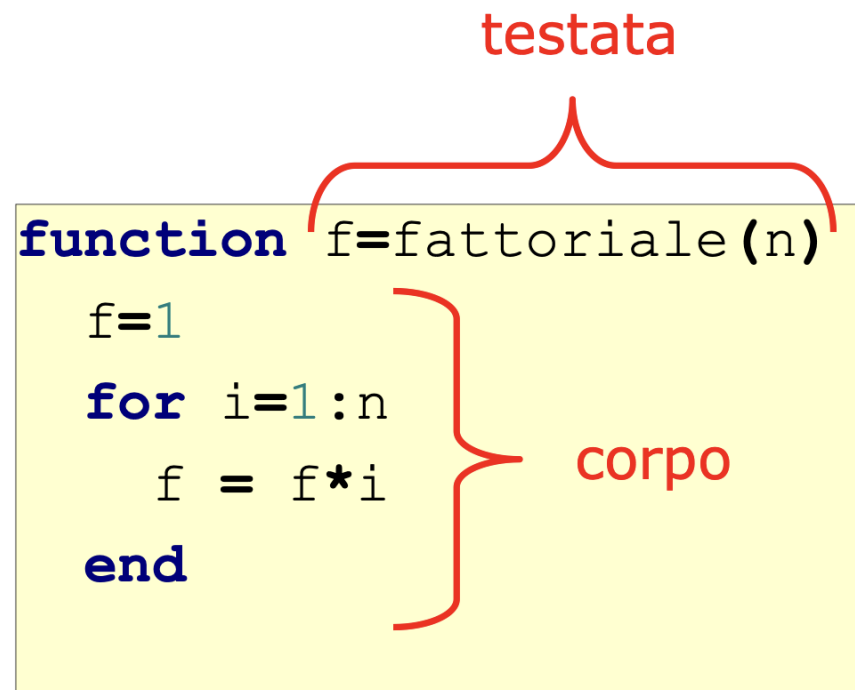
```
function [s, p] = sumProd(a, b)
```

```
    s = a + b;
```

```
    p = a * b;
```

# File Funzione

- Le funzioni sono scritte in file di testo sorgenti
  - Devono avere estensione .m
  - Devono avere lo stesso nome della funzione
  - La prima riga del file deve contenere l'header della funzione



The diagram shows a MATLAB function file structure with two red annotations. A bracket labeled "testata" (header) spans the first line: `function f=fattoriale(n)`. Another bracket labeled "corpo" (body) spans the next three lines: `f=1`, `for i=1:n`, `f = f*i`, and `end`.

```
function f=fattoriale(n)
    f=1
    for i=1:n
        f = f*i
    end
```