

# Вычислительная математика

## Часть I

## Погрешности вычислений

### 1 6.5

*Относительная погрешность округления при представлении действительного числа в ЭВМ, если под хранение мантиссы отводится  $p$  бит?*

Рассмотрим представление числа в виде бесконечной двоичной дроби:

$$A = (-1)^s 2^q \left( \sum_{k=1}^{\infty} \frac{a_k}{2^k} \right) \quad a_k \in \{0, 1\}$$

Тогда в мантисе остается  $p$  слагаемых, и округленное число представимо суммой до  $p$  члена. Абсолютная погрешность

$$\Delta A = 2^q (2^{-p})$$

Относительная

$$\sigma = 2^{-p}$$

### 2 8.18

*Рассмотрим модель представления чисел в IEEE-арифметике следующего вида:*

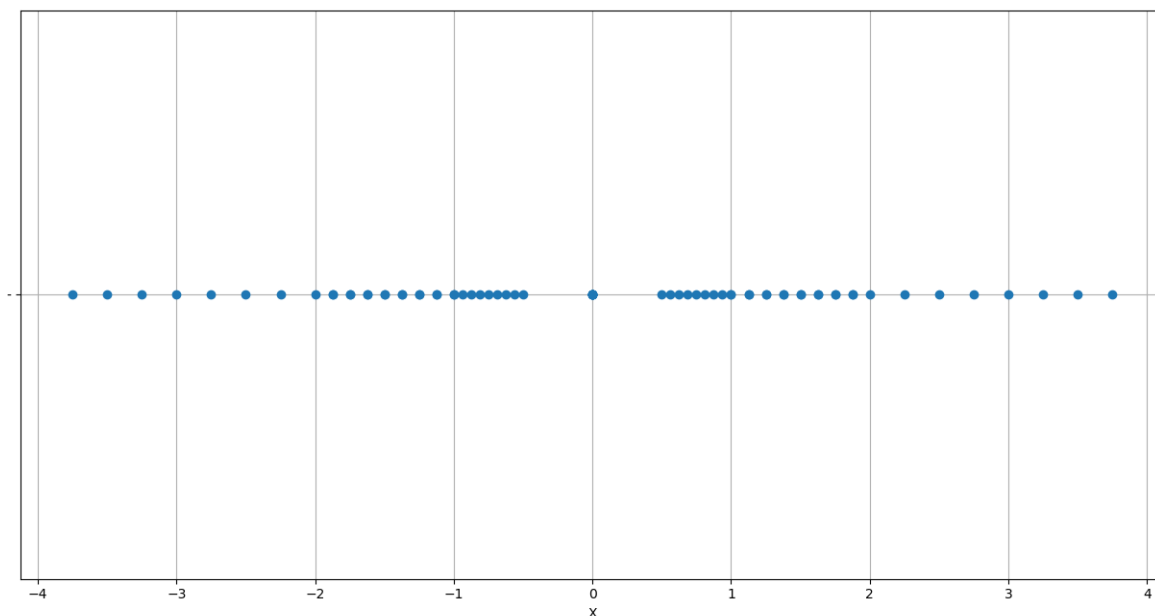
$$S = \{\pm b_0, b_1 b_2 b_3 \cdot 2^{\pm a}\}$$

$$\{a, b_1, b_2, b_3\} \in \{0, 1\}$$

$b_0 = 1$  кроме случая, когда  $a = b_i = 0$

*а) Нарисовать множество  $S$  на действительной оси. Сколько чисел в данной модели арифметики у Вас получилось?*

*б) Чему равны машинные константы  $\varepsilon, UFL, OFL$  в этой модели?*



Легче всего найти OFL и UFL:

$$OFL = 3.75$$

$$UFL = 0.5$$

Для поиска  $\varepsilon$  нужно рассмотреть ближайшие точки:

$$\varepsilon = \frac{9}{16} - (0.5) = 0.0625$$

Всего чисел в этой модели:

$$N = 48 + 1 = 49$$

### 3 8.13

Вычислить относительную погрешность в определении значения функции

$$u = x^2 y^2 / z^4$$

Если известно:

$$x^* = 37.1, y^* = 9.87, z^* = 6.052$$

$$\Delta x = 0.1, \Delta y = 0.05, \Delta z = 0.02$$

$$\vec{r} = \begin{pmatrix} x^* \\ y^* \\ z^* \end{pmatrix}$$

$$\vec{\Delta r} = \begin{pmatrix} \Delta x^* \\ \Delta y^* \\ \Delta z^* \end{pmatrix}$$

найдем:

$$\vec{\nabla} u^* = \begin{pmatrix} |2xy^2/z^4| \\ |2yx^2/z^4| \\ |-4x^2y^2/z^5| \end{pmatrix}$$

Подставляя значения  $\vec{r}$  в градиент найдем:

$$\Delta u = (\vec{\nabla} u, \vec{\Delta} r) = 2.872$$

$$u = 99.951$$

Относительная погрешность

$$\sigma \approx 0.0287$$

## 4 8.42

Разложим в точке  $x = 3$  функцию в два различных ряда тейлора:

$$f(x - h) = f(x) - hf'(x) + \frac{h^2}{2}f''(x) - \frac{h^3}{6}f'''(x) + O(h^4)$$

$$f(x - 2h) = f(x) - 2hf'(x) + 4\frac{h^2}{2}f''(x) - 8\frac{h^3}{6}f'''(x) + O(h^4)$$

Т.к. нужно найти первую производную, а третья производная нам известна - давайте уберем из уравнения вторую производную, вычтя из второго 4 первых уравнения:

$$f(x - 2h) - 4f(x - h) = -3f(x) + 2f'(x)h + 0 - \frac{2}{3}h^3f'''(x) + O(h^4)$$

Сразу можно найти первую производную:

$$f'(3) = 13.5 + \frac{4}{3}$$

Т.к. в двух точках значения функции заданы неточно, найдем ошибку округления:

$$r_2 \leq \frac{2M_0\varepsilon_m}{h} = \frac{E}{h}$$

$$r_1 \leq \frac{M_4h^3}{12}$$

Оптимальный шаг находится из уравнения

$$\frac{d}{dh}\left(\frac{E}{h} + \frac{M_4h^3}{12}\right) = 0 \Leftrightarrow h = \sqrt[4]{\frac{8M_0\varepsilon_m}{M_4}}$$

## 5 9.15

### Часть II

## Прикладная линейная алгебра

## 6 7.15

Пусть  $\|\cdot\|$  - норма в  $\mathfrak{R}^n$ , тогда норма

$$\|x\|_* = \sup_y \left( \frac{(x, y)}{\|y\|} \right)$$

тоже норма

Проверим все аксиомы:

1.

$$\|x\|_* = 0 \Leftrightarrow x = 0$$

От противного:

$$x \neq 0 \rightarrow y = x \rightarrow \|x\|_* = \|x\| > 0$$

2.

$$\|x\|_* = \sup_{y: \|y\|=1} (x, y)$$

$$\|ax\|_* \stackrel{a \geq 0}{=} \sup_{y: \|y\|=1} (ax, y) = \sup_{y: \|y\|=1} a(x, y) = a \sup_{y: \|y\|=1} (x, y)$$

$$\|ax\|_* \stackrel{a \leq 0}{=} \sup_{y: \|y\|=1} (ax, y) = \sup_{y: \|y\|=1} (x, ay) = \sup_{y: \|y\|=1} |a|(x, (-y)) = |a|\|x\|_*$$

3.

$$\sup_{y: \|y\|=1} (x + z, y) = \sup_{y: \|y\|=1} (x, y) + (z, y) \leq \sup_{t: \|t\|=1} (x, t) + \sup_{w: \|w\|=1} (z, w) = \|x\|_* + \|z\|_*$$

## 7 7.41

Показать, что существует система уравнений третьего порядка, для которой метод Гаусса–Зейделя сходится, а метод Якоби расходится.

Согласно теоремам о необходимых и достаточных условиях сходимости для метода Якоби:

$$\det \begin{pmatrix} \lambda a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & \lambda a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & \lambda a_{33} \end{pmatrix} = 0$$

$$|\lambda| < 1$$

Для Зейделя–Гаусса:

$$\det \begin{pmatrix} \lambda a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ \lambda a_{21} & \lambda a_{22} & a_{23} \\ \lambda a_{31} & \lambda a_{32} & \lambda a_{33} \end{pmatrix} = 0$$

$$|\lambda| < 1$$

Пример:

$$A = \begin{pmatrix} 0 & 1 & 1 \\ 1 & 0 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{pmatrix}$$

Найдем  $\lambda_z$ ,  $\lambda_J$ . Имеем:

$$\lambda_z = 0$$

$$\lambda_J = 2$$

## 8 9.2(Г)

$$A = \begin{pmatrix} 65 & 72 \\ 72 & 82 \end{pmatrix} \quad B = \begin{pmatrix} 137 \\ 154 \end{pmatrix}$$

Собственные числа матрицы A:  $\lambda_1 = 146$   $\lambda_2 = 1$ . Посчитаем число согласованности по операторной норме в евклидовой метрике:

$$\mu = \|A\| \|A^{-1}\| = \frac{\max(\lambda_i)}{\min(\lambda_j)} = 146$$

$$\frac{\|\Delta x\|}{\|x\|} \leq 146 \cdot 0.01$$

Минимум ошибки достигается на собственном векторе с минимальным собственным значением:  $\begin{pmatrix} -9 \\ 8 \end{pmatrix}$  а  $\vec{x} = \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$  - решение соответствующее этому вектору  $\vec{b}$

$$\|\Delta X\| = \sqrt{2} \cdot 0.01$$

## 9 9.15

А) Найдем собственные числа матрицы:

$$\det(A - \lambda E) = 0 \Leftrightarrow \lambda = 4, 6, 8$$

Т.к.  $\lambda_i > 0, \forall i \rightarrow$  можем сразу сказать

$$\tau \in [0, \frac{2}{\lambda_{max}} = 1/4]$$

Б)

$$\tau \in (0, 1/4)$$

В) Аналогично пункту А)

$$\tau_{opt} = \frac{2}{\lambda_{min} + \lambda_{max}} = \frac{1}{6}$$

## 10 9.23

$$x^{(k+1)} = (E - \tau A)x^{(k)} + \tau f$$

Найдем собственные числа A

$$\lambda_i = 1, 6, 23$$

$$\tau \in (0, \frac{1}{23})$$

$$q = \max |1 - \tau \lambda| = 0.98$$

2)

$$\tau_{opt} = \frac{2}{1 + 23} = \frac{1}{12}$$

$$q = |1 - \tau_{opt} \lambda| = \frac{11}{12}$$

4) Как уже было указано в задаче 7.41 найдем определитель Якоби для матрицы  $A$

$$\det \begin{pmatrix} 18\lambda & -6 & -7 \\ -6 & 6\lambda & 0 \\ -7 & 0 & 6\lambda \end{pmatrix} = 0$$

$$\lambda = 0, \pm \frac{\sqrt{(67/3)}}{6} < 1$$

т.е. метод Якоби устойчив

5) В методе Зейделя так же находим дискриминант Зейделя и приравниваем его к нулю:<sup>1</sup>

$$\lambda_{1,2} = 0$$

$$\lambda_3 = \frac{521}{648} < 1$$

Видим, что метод Зейделя тоже сходится.

---

<sup>1</sup>Очень интересные задачи!