```
RAÍCES DE ECUACIONES NO LINEALES.html X
1 <!DOCTYPE html>
     <!-- Indica que este documento es HTML5 --> <html lang="es">
       <meta charset="UTF-8">
        <title>Raíces de Ecuaciones No Lineales</title>
        <!-- Carga las bibliotecas externas para graficar y evaluar funciones -->
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/chart.js"></script> <!-- Chart.js para gráficas -->
<slcript src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/mathjs/11.11.0/math.min.js"></script> <!-- Math.js para cálculos matem áticos -->
           /* Estilos CSS con una estética neon gamer */
           body {
            animation: neonBackground 10s ease infinite; /* Animación del fondo */
            color: #90ffff; /* Color del texto */
padding: 20px; /* Espaciado interno */
      ☐ @keyframes neonBack ☐ ground {
            0% {background-position: 0% 50%;}
            ■ 50% {background-positio □ n: 100% 50%;}
100% {background-position: 0% 50%;}
            color: #39ff14;
             text-shadow: 0 0 5px #39ff ■ 14, 0 0 10px #39ff14; / □ * Brillo de texto */
```

```
input, select, button {
 margin: 8px;
 padding: 10px;
 border-radius: 5px;
 border: none;
 font-size: 16px;
 background-color: □#1a1a2e;
 color: #00ffff;
button {
 background-color: #00ffff;
 color: □black;
 font-weight: bold;
 cursor: pointer;
 transition: 0.3s; /* Transición suave */
button:hover {
 background-color: #39ff14;
 color: □black;
#resultado {
 background-color: □#0f0c29;
 padding: 15px;
 margin-top: 10px;
 border: 2px solid ■#39ff14;
 border-radius: 10px;
```

```
#instrucciones {
    background-color: □#222;
    color: #fff;
    padding: 15px;
    border-radius: 10px;
    margin-top: 20px;
    border-left: 5px solid ■#00ffff;
  canvas {
    max-width: 600px;
    background-color: white;
    border-radius: 10px;
   margin-top: 20px;
<h1>Calculadora de Raíces No Lineales</h1>
<label>Función f(x): <input id="funcion" value="exp(x^2)-2" /></label><br/>br>
<label>Método:
  <select id="metodo">
    <option value="biseccion">Bisección</option>
    <option value="newton">Newton-Raphson</option>
<label>Intervalo inicial a (Bisección): <input type="number" id="a" value="0" step="any" ></label><br/>br>
<label>Intervalo inicial b (Bisección): <input type="number" id="b" value="2" step="any"></label><br/>br>
<label>Valor inicial x0 (Newton): <input type="number" id="x0" value="1" step="any"></label><br/>br>
<label>Margen de error: <input type="number" id="error" value="0.0001" step="any"></label><br>
```

```
<button onclick="calcular()">Calcular</button>
<h2>Resultado</h2>
<canvas id="grafica"></canvas> <!-- Contenedor para la gráfica -->
<div id="instrucciones"
 <h3>Eiemplo de Uso</h3>
  Introduce la función <code>exp(x^2)-2</code>... etc.
  function calcular() {
   const f = math.parse(document.getElementById("funcion").value).compile(); // Compila la función ingresada
const metodo = document.getElementById("metodo").value; // Obtiene el método seleccionado
    const tol = parseFloat(document.getElementById("error").value); // Tolerancia del error
    const fx = x \Rightarrow f.evaluate({x}); // Define la función evaluable
    const resultado = document.getElementById("resultado");
    resultado.innerHTML = "";
    if (metodo === "biseccion") {
      let a = parseFloat(document.getElementById("a").value);
      let b = parseFloat(document.getElementById("b").value);
      let pasos = 0;
      if (fx(a) * fx(b) >= 0) {
       resultado.innerHTML = "El intervalo no cumple con f(a)*f(b) < 0.";
```

```
while ((b - a) / 2 > tol) {
  fc = fx(c);
  pasos++;
 if (fc === 0 || (b - a) / 2 < tol) break;
 if (fx(a) * fc < 0) b = c; else a = c;
resultado.innerHTML = `Raíz ≈ ${c} en ${pasos} iteraciones`;
graficar(fx, a - 1, b + 1, c);
let x = parseFloat(document.getElementById("x0").value);
let pasos = 0;
let h;
// Iteraciones de Newton-Raphson
while (true) {
 const f1 = fx(x);
 const dfx = math.derivative(document.getElementById("funcion").value, 'x').compile();
 const f2 = dfx.evaluate({x});
 h = f1 / f2;
 x = x - h;
 pasos++;
  if (Math.abs(h) < tol) break;
resultado.innerHTML = Raíz \approx \{x\} en \{pasos\} iteraciones;
graficar(fx, x - 2, x + 2, x);
```

```
function graficar(fx, xmin, xmax, raiz) {
 const ctx = document.getElementById("grafica").getContext("2d");
 const labels = [], datos = [];
 for (let x = xmin; x \le xmax; x += (xmax - xmin) / 100) {
   labels.push(x.toFixed(2));
   datos.push(fx(x));
 if (window.miGrafica) window.miGrafica.destroy(); // Elimina gráficas anteriores
 window.miGrafica = new Chart(ctx, {
   type: 'line',
   data: {
     labels: labels,
     datasets: [
         label: 'f(x)',
         data: datos,
         borderColor: '#00ffff',
         borderWidth: 2,
         fill: false
         label: 'Raíz',
         data: labels.map(x => Math.abs(x - raiz) < 0.05 ? 0 : null),
         backgroundColor: '#ff0000',
         pointRadius: 5,
         type: 'line',
         fill: false,
         showLine: false
```