3장 MATLAB 프로그래밍

- 3.1 M-파일
- 3.2 입력-출력
- 3.3 구조 프로그래밍
- 3.4 내포화와 들여쓰기
- 3.5 M-파일로의 함수 전달
- 3.6 사례연구: 번지점프하는 사람의 속도

3장 MATLAB 프로그래밍

■ 수학적 모델:

$$\frac{dv}{dt} = g - \frac{c_d}{m}v^2$$

■ Euler법:

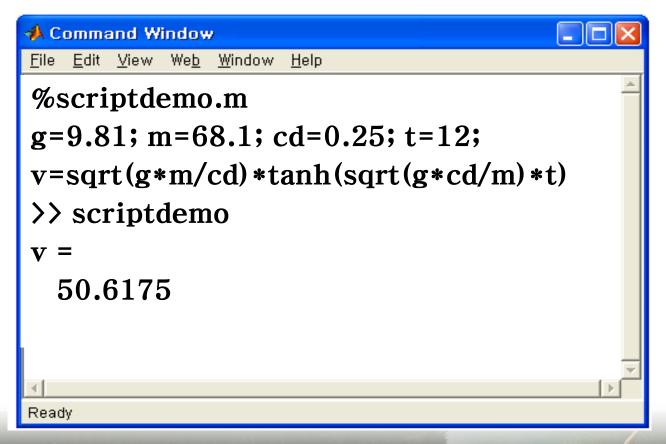
$$v_{i+1} = v_i + \frac{dv_i}{dt} \Delta t$$



3.1 M-파일 (1/5)

■ 스크립트 파일

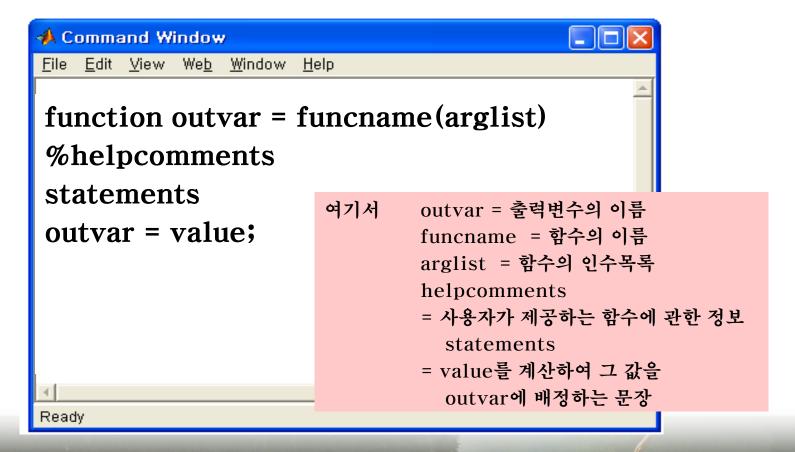
- 일련의 MATLAB 명령어를 구성되어 저장된 M-파일이다.



3.1 M-파일 (2/5)

■ 함수 파일

- function이라는 단어로 시작하는 M-파일이다.



예제 3.2 [1/3]

Q. 번지점프하는 사람의 자유낙하 속도를 함수 파일을 사용하여 구하라.

```
M Untitled
   Edit
        Text
             Window
File
             X 動 🖺 い □ M f▶
  1
        function v = freefallvel(t, m, cd)
        %freefallvel: bungee velocity with second-order drag
        %v=freefallvel(t,m,cd) computes the free-fall velocity
        %
                       of an object with second-order drag
        %input:
        %t = time(s)
        %m = mass(kg)
        %cd=second order drag coefficient (kg/m)
        %output:
        %v=downward velocity (m/s)
        g=9.81; %accelearation of gravity
        v = sqrt(g*m/cd)*tanh(sqrt(g*cd/m)*t);
Ready
```

예제 3.2 [2/3]

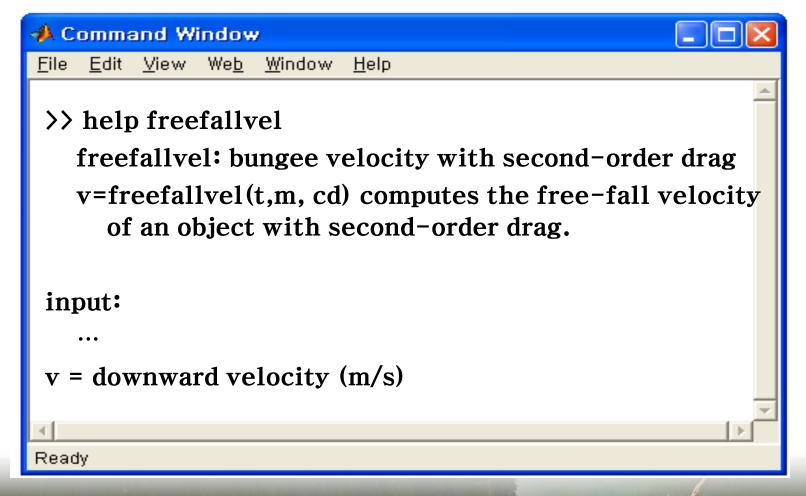
Q1. 68.1 kg 인 사람의 12초 후의 속도를 구하려면…

Q2. 100 kg 인 사람의 8초 후의 속도를 구하려면…

```
📣 Command Window
<u>File Edit View Web Window Help</u>
  >> freefallvel(12, 68.1, 0.25)
  ans =
       50.6175
  >> freefallvel(8, 100, 0.25)
  ans =
       53.1878
Ready
```

예제 3.2 (3/3)

도움 설명을 불러내려면 다음과 같이 입력한다.



3.1 M-파일 (3/5)

- 함수 M-파일은 2개 이상의 결과를 반환할 수 있다.
 - 예) 벡터의 평균과 표준편차의 계산

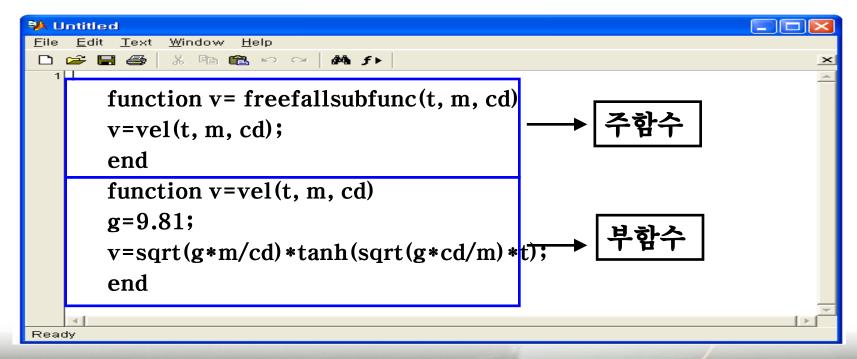
```
Manual Continued
<u>F</u>ile <u>E</u>dit <u>T</u>ext <u>W</u>indow <u>H</u>elp
                X Pa PA ~ ~
         function [mean, stdev] = stats(x)
         n=length(x);
         mean=sum(x)/n;
         stdev=sqrt(sum((x-mean).^2/(n-1)));
```

```
📣 Command Window
File
           View
                  Web
                        Window
                                 Help
\Rightarrow y=[8 5 10 12 6 7.5 4];
\rightarrow [m,s] =stats (y)
m =
  7.5000
 2.8137
Ready
```

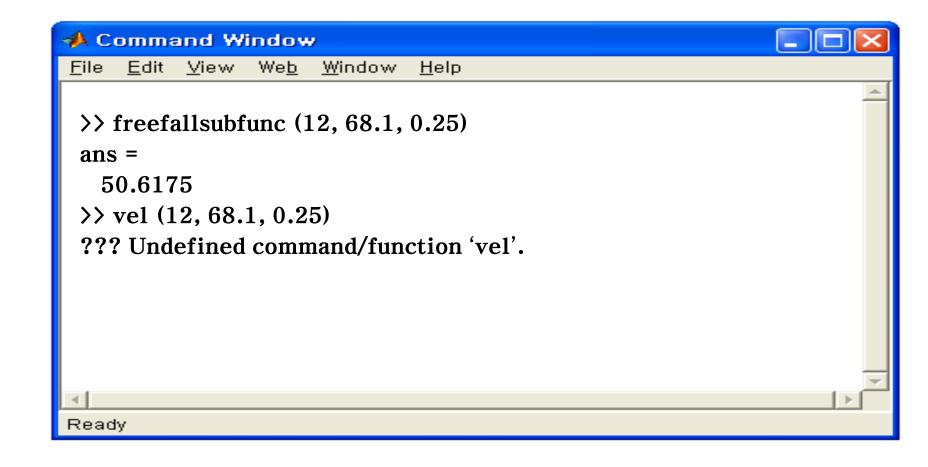
3.1 M-파일 (4/5)

■ 부함수(subfunctions)

- 함수가 다른 함수를 부를 수 있다. 이러한 함수는 M-파일을 구분하여 작성할 수도 있고, 한 개의 M 파일에 포함시킬 수도 있다.



3.1 M-파일 (5/5)



3.2 입력-출력 (1/4)

■ input 함수

- 사용자로 하여금 명령창에서 직접 입력하도록 한다.

```
📣 Command Window
<u>File Edit View Web Window Help</u>
 m = input ('Mass (kg): ')
 name = input ('Enter your name: ', 's')
 %문자열을 받는 경우
```

3.2 입력-출력 (2/4)

■ disp 함수

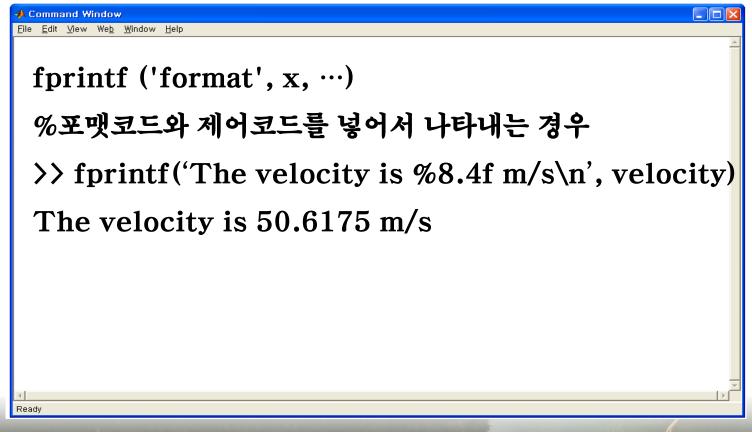
- 어떤 값을 손쉽게 나타낸다.

```
📣 Command Window
<u>File Edit View Web Window Help</u>
 disp(' ')
 disp('Velocity (m/s): ')
 %문자열을 나타내는 경우
Ready
```

3.2 입력-출력 (3/4)

■ fprintf 함수

- 정보를 표현할 때 추가적인 제어를 제공한다.



3.2 입력-출력 (4/4)

표 3.1 fprintf 함수에서 사용하는 포맷 코드와 제어 코드

포맷 코드	설 명
%d	정수 포맷
%e	e를 사용하는 과학 포맷
%E	E를 사용하는 과학 포맷
%f	소수 포맷
%g	%e나 %f 중 간단한 포맷
제어 코드	설 명
₩n	새로운 줄로 시작
₩t	탭

예제 3.3 [1/3]

Q. 예제 3.2에서와 같이 번지점프하는 사람의 자유낙하 속도를 계산하라. 입출력으로 input과 disp 함수를 사용하라.

```
M Untitled
           Window:
        function freefalli
        % freefalli: interactive bunge velocity
           freefalli interactive computation of the
                  free-fall velocity of an object
        %
                  with second-order drag.
        g=9.81; % acceleration of gravity
        m=input('Mass(kg):');
        cd=input('Drag Coefficient(kg/m):');
Ready
```

예제 3.3 [2/3]

Q. 예제 3.2에서와 같이 번지점프하는 사람의 자유낙하 속도를 계산하라. 입출력으로 input과 disp 함수를 사용하라.

```
Margarith Margarith 🔼
   Edit Text Window
   t=input('Time(s):');
    disp(' ')
    disp('Velocity (m/s):')
    disp(sqrt(g*m/cd)*tanh(sqrt(g*cd/m)*t))
    minusvelocity = -sqrt(g*m/cd) * tanh(sqrt(g*cd/m)*t);
    fprintf('The velocity is %8.4f m/s\n', minusvelocity)
    name = input ('Enter your name: ', 's');
    disp('Your name is'); disp(name)
Ready
```

예제 3.3 (3/3)

명령창에서 다음과 같이 입력한다.

```
🛕 Command Window
<u>File Edit View Web Window Help</u>
 >> freefalli
 Mass (kg): 68.1
 Drag coefficient (kg/m): 0.25
 Time (s): 12
 Velocity (m/s):
   50.6175
 The velocity is -50.6175 m/s
 Enter your name: Kim
 Your name is
 Kim
```

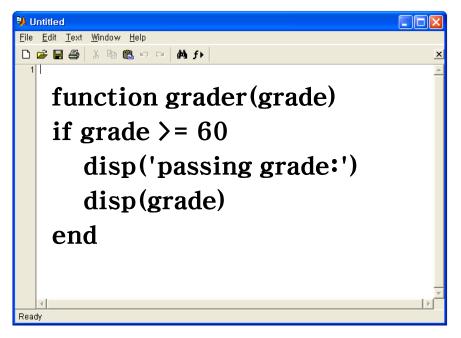
3.3 구조 프로그래밍 (1/12)

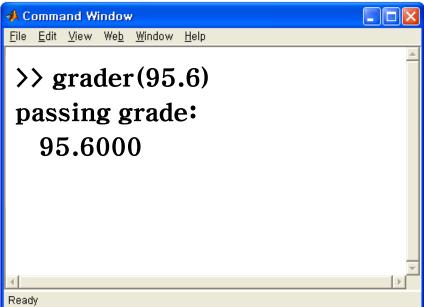
- 명령을 연속적으로 수행하지 않는 것을 허용하는 구문
 - **판정 (또는 선택):** 판정에 기초를 둔 흐름의 분기점이다.
 - 루프 (또는 반복): 반복을 허용하는 흐름의 루프이다.
- 판정 [if 구조]

if *condition*statements
end



3.3 구조 프로그래밍 (2/12)





<파일 편집기>

<명령창>



3.3 구조 프로그래밍 (3/12)

[에러 함수]

error (msg)

```
M Untitled
                                   File Edit Text Window Help
function f = errortest(x)
   if x==0,
    error('zero value encountered'),
    end
  f=1/x;
Ready
```

```
📣 Command Window
<u>File Edit View Web Window Help</u>
 >> errortest(10)
 ans =
    0.1000
 >> errortest(0)
 ??? Error using ==> errortest
 zero value encountered
Ready
```

3.3 구조 프로그래밍 (4/12)

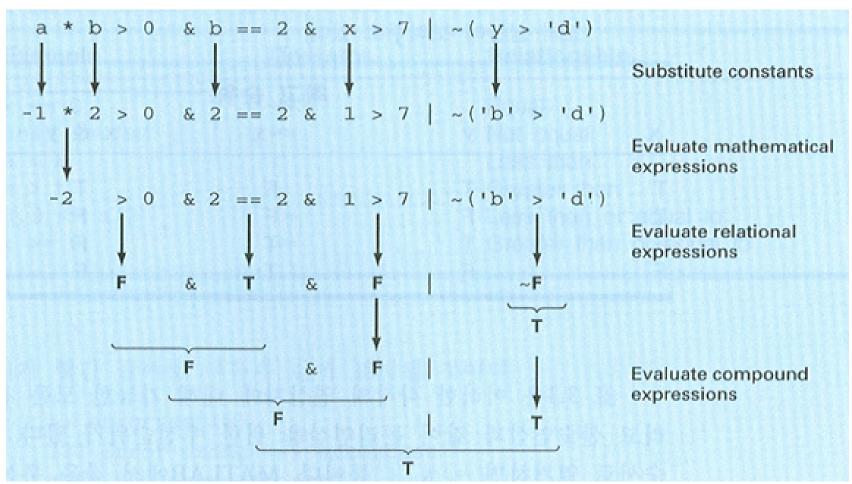
[논리조건]

value1 relation value2

- ~ (Not)
 - 논리적 부정을 나타낼 때 사용한다.
- & (And)
 - 두 식에서 논리적 곱을 나타낼 때 사용한다.
- (Or)
 - 두 식에서 논리적 합을 나타낼 때 사용한다.



3.3 구조 프로그래밍 (5/12)



<복잡한 논리식의 단계별 계산>



3.3 구조 프로그래밍 (6/12)

[if ··· else 구조]

if condition
 statements1
else
 statements2
end

[if ··· elseif 구조]

if condition1
 statements1
elseif condition2
 statements2
 ...
else
 statementselse

end

예제 3.4 (1/3)

Q. 내장함수인 sign 함수와 같은 기능을 갖도록 if …else 구조를 사용하여 mysign 함수를 작성하라.

풀이) 내장함수인 sign 함수의 기능을 알아보자.

```
📣 Command Window
<u>File Edit View Web Window Help</u>
  \Rightarrow sign(25.6)
  ans =
  \Rightarrow sign(-0.776)
  ans =
  \Rightarrow sign(0)
  ans =
        0
```

예제 3.4 (2/3)

```
M Untitled
File Edit Text Window Help
function sgn = mysign(x)
    % mysign(x) returns 1, -1, and 0 for positive, negative, and
      zero values, respectively.
    %
    if x > 0
     sgn = 1;
    elseif x < 0
     sgn = -1;
    else
     sgn = 0;
    end
Ready
```

예제 3.4 (3/3)

명령창에서 다음과 같이 확인할 수 있다.

```
Command Window
File
    Edit View Web Window
                                 Help
\rightarrow mysign(25.6)
 ans =
\rightarrow mysign(-0.776)
 ans =
\Rightarrow mysign(0)
 ans =
Ready
```

3.3 구조 프로그래밍 (7/12)

■早프

[for ··· end 구조]

for index = start:step:finish
 statements

end



예제 3.5 (1/3)

Q. 순차곱셈을 위한 for 루프

풀이) factorial 함수와 같은 기능을 갖도록 for 루프를 사용하여 프로그램을 작성한다.

```
🔔 Command Window
File Edit View Web Window Help
>> factorial(5)
ans =
   120
Ready
```

예제 3.5 (2/3)

```
M Untitled
File Edit Text Window
               Help
function fout = factor(n)
    % computes the product of all integers from 1 to n.
    %
    x = 1;
    for i=1:n
    x = x * i;
    end
    fout = x;
    end
Ready
```

예제 3.5 (3/3)

명령창에서 다음과 같이 확인할 수 있다.

```
📣 Command Window
<u>File Edit View Web Window</u>
 >> factor(5)
 ans =
    120
Ready
```

3.3 구조 프로그래밍 (8/12)

[벡터화]

```
i = 0;
for t = 0:0.02:5
      i = i + 1;
      y(i) = cos(t);
end
```

위와 같은 for 루프를 다음과 같이 벡터화할 수 있다.

```
t = 0:0.02:5;
y = cos(t);
```



3.3 구조 프로그래밍 (9/12)

[while 구조]

while condition statements

end

while과 end 사이의 조건이 참인 동안에만 반복한다. (while 루프의 종료는 시작 위치에서 조건이 맞지 않을 경우 발생한다.)



3.3 구조 프로그래밍 (10/12)

```
📣 Command Window
<u>F</u>ile <u>E</u>dit <u>V</u>iew We<u>b</u> <u>W</u>indow <u>H</u>elp
  \rangle \rangle x = 8
  \mathbf{x} =
          8
  \rangle while x \rangle 0
                   x = x - 3;
           disp(x)
                end
         5
Ready
```

3.3 구조 프로그래밍 (11/12)

[while ··· break 구조]

while (1) statements if condition, break, end statements end

while과 end 사이의 조건이 참인 동안 반복하나, while 루프 내의 어떤 위치에서도 종료할 수 있다. 그 예는 다음과 같다.



3.3 구조 프로그래밍 [12/12]

```
Command Window
<u>File Edit View Web Window Help</u>
  \rangle \rangle x= 0.24
 \mathbf{x} =
      0.2400
  \rightarrow while (1)
          x = x - 0.05
          if x<0, break, end %후기점검 루프
      end
  \mathbf{x} =
      0.1900
  \mathbf{x} =
      0.1400
  \mathbf{x} =
      0.0900
  \mathbf{x} =
      0.0400
  \mathbf{x} =
     -0.0100
Ready
```

3.4 내포화와 들여쓰기

■ 내포화

- 다른 구조 안에 구조를 배치하는 것이다.

Q. 2차방정식을 풀기 위해 내포화를 이용함

$$f(x) = ax^2 + bx + c$$

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$



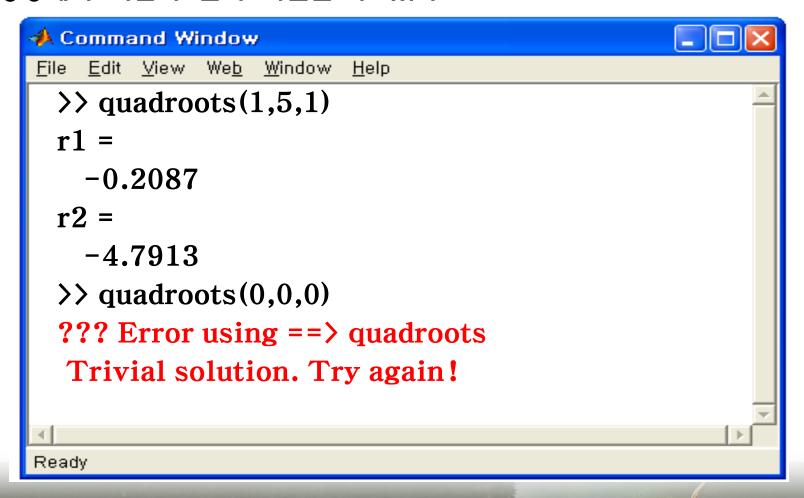
```
M Untitled
   Edit Text Window Help
  1 function quadroots (a, b, c)
    % quadroots: roots of a quadratic equation
    % quadroots(a, b, c): real and complex roots
    %
                        of quadratic equation
    % input:
    % a = second-order coefficient
       b = first-order coefficient
    %
    %
        c = zero-order coefficient
    % output:
    %
          r1: real part of first root
Ready
```

```
M Untitled
File Edit Text
           Window
                  Help
           ※ 職 (型 ) ○ ( M ) f ▶
            il: imaginary part of first root
      %
            r2: real part of second root
            i2: imaginary part of second root
     if a == 0
             %special cases
             if b \sim 0 %single root
                     r1 = -c/b
             else
                  %trivial root
                     error(' Trivial solution. Try again! ')
             end
Ready
```

```
M Untitled
File Edit Text
            Window
                   Help
            * Pa Pa い Ca M f>
     else
     %quadratic formula
            d=b^2 - 4*a*c; %discriminant
            if d > = 0
         % real roots
                    r1 = (-b + sqrt(d))/(2*a)
                    r2 = (-b-sqrt(d))/(2*a)
              else
Ready
```

```
M Untitled
<u>File</u> <u>E</u>dit <u>T</u>ext
            Window
                   Help
* Pa Pa ロロ MA f>
            %complex roots
                    r1 = -b/(2*a)
                    i1 = sqrt(abs(d))/(2*a)
                    r2=r1
                    i2=-i1
            end
     end
Ready
```

```
📣 Command Window
<u>F</u>ile <u>E</u>dit <u>V</u>iew We<u>b</u> <u>W</u>indow
                                 Help
  \Rightarrow quadroots(1,1,1)
  r1 =
     -0.5000
  i1 =
      0.8660
  r2 =
     -0.5000
  i2 =
     -0.8660
Ready
```

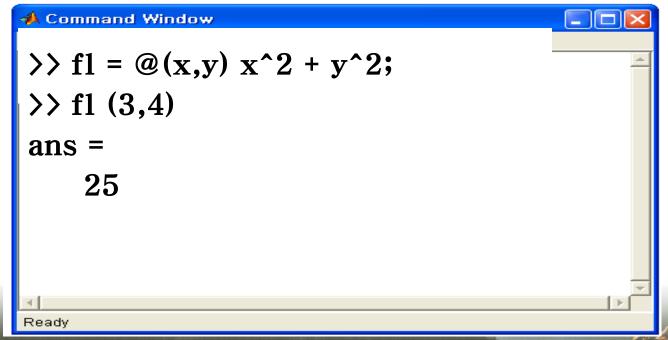


3.5 M-파일로의 함수 전달 [1/7]

■ 무명 함수

- M-파일을 만들지 않고 간단한 함수를 생성할 수 있게 한다. 명령창에서 다음과 같은 구문을 사용한다.

fhandle = @(arglist) expression



3.5 M-파일로의 함수 전달 (2/7)

■ inline 함수

- Matlab 7 이전에서 무명함수와 같은 역할 수행.

function = inline('expression', 'var1', 'var2', ...)

```
📣 Command Window
                                                  <u>File Edit View Web Window Help</u>
 \Rightarrow f1 =inline('x^2 + y^2', 'x', 'y')
 f1 =
     inline function:
     f1(x,y) = x^2 + y^2
 \rightarrow f1(3,4)
 ans =
      25
Ready
```

3.5 M-파일로의 함수 전달 (3/7)

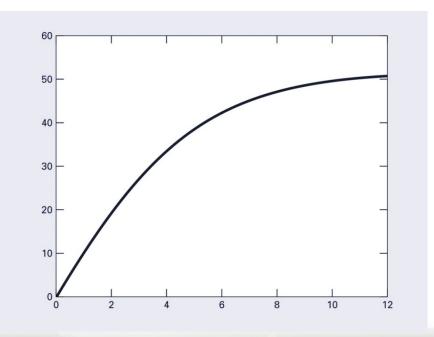
■ function 함수

- 다른 함수에 작동하는 함수.

পা) fplot (fun, lims)

```
File Edit View Web Window Help

>>> vel= @(t)...
sqrt(9.81*68.1/0.25)*
tanh(sqrt(9.81*0.25/68.1)*t);
>>> fplot(vel, [0 12])
```



예제 3.8(3.7)

Q. 어떤 범위에서 함수의 평균값을 구하기 위한 M-파일 만들기

$$v(t) = \sqrt{\frac{gm}{C_d}} \tanh\left(\sqrt{\frac{gm}{C_d}}t\right)$$

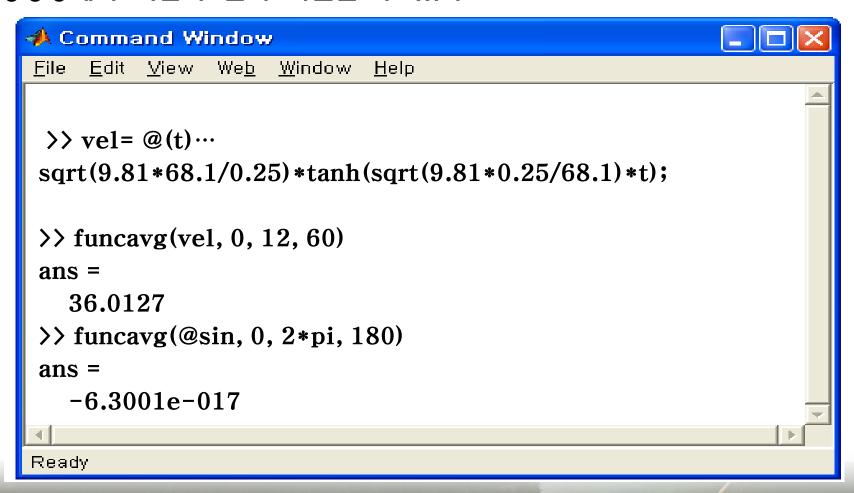
풀이) t=0에서 t=12까지의 범위에서 함수 값을 그래프로 그릴 수 있다.



3.5 M-파일로의 함수 전달 (4/7)

```
🤼 Untitled
  Edit Text Window
                Help
  🚅 🗐 🎒 ¼ 🖺 🖺 ⋈ ભ 👫 f▶
    function favg = funcavg(f, a, b, n)
    % input:
    % f = function to be evaluated
    % a= lower bound of range
    % b= upper bound of range
    % n= number of intervals
    % output:
    % favg = average value of function
    x = linspace(a,b,n);
    y=f(x);
    favg=mean(y);
Ready
```

3.5 M-파일로의 함수 전달 (5/7)



3.5 M-파일로의 함수 전달 (6/7)

■ 매개변수의 전달

- 매개변수에 새로운 값을 취할 때 편리함.
- function 함수의 마지막 입력인수에 varargin 추가함.

[funcavg의 수정]

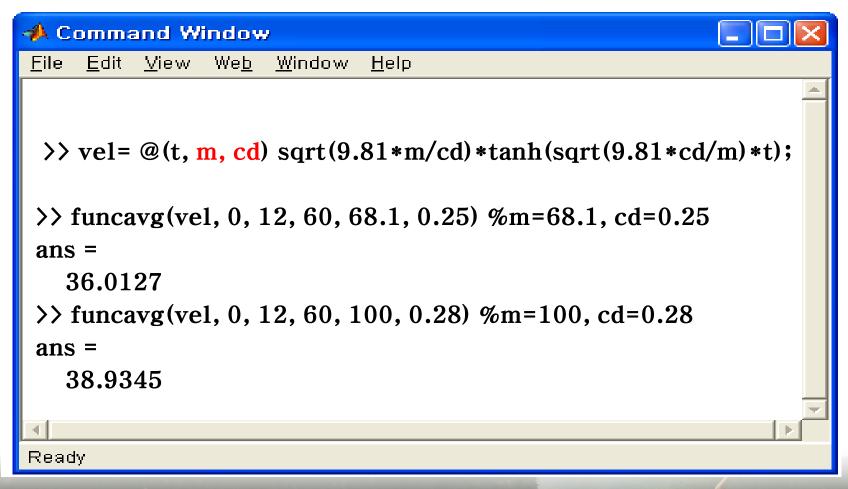
```
function favg = funcavg (f, a, b, n, varargin)

x = linspace(a,b,n);

y = f(x, varargin{:});

favg = mean(y)
```

3.5 M-파일로의 함수 전달 (7/7)



3.6 사례연구: 번지점프하는 사람의 속도 (1/4)

■ 수학적 모델:

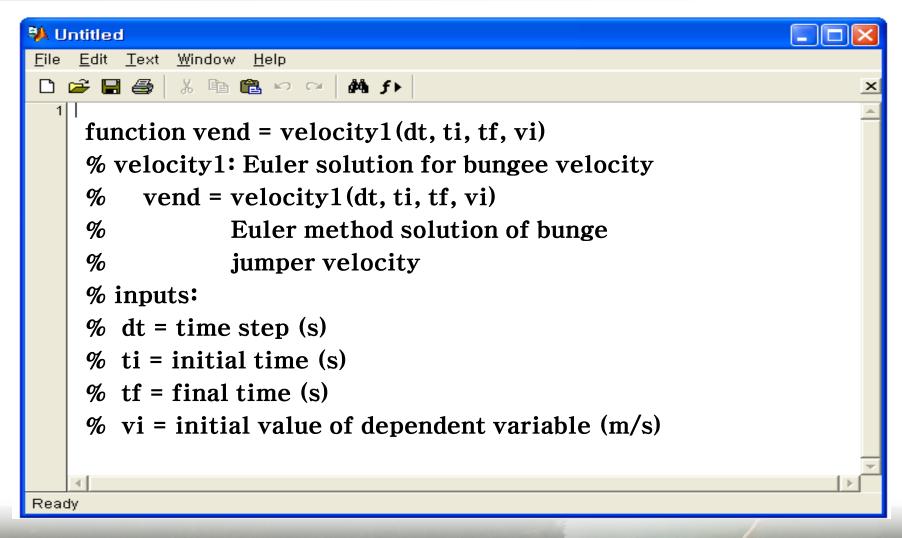
$$\frac{dv}{dt} = g - \frac{c_d}{m}v^2$$

■ Euler법:

$$v_{i+1} = v_i + \frac{dv_i}{dt} \Delta t$$



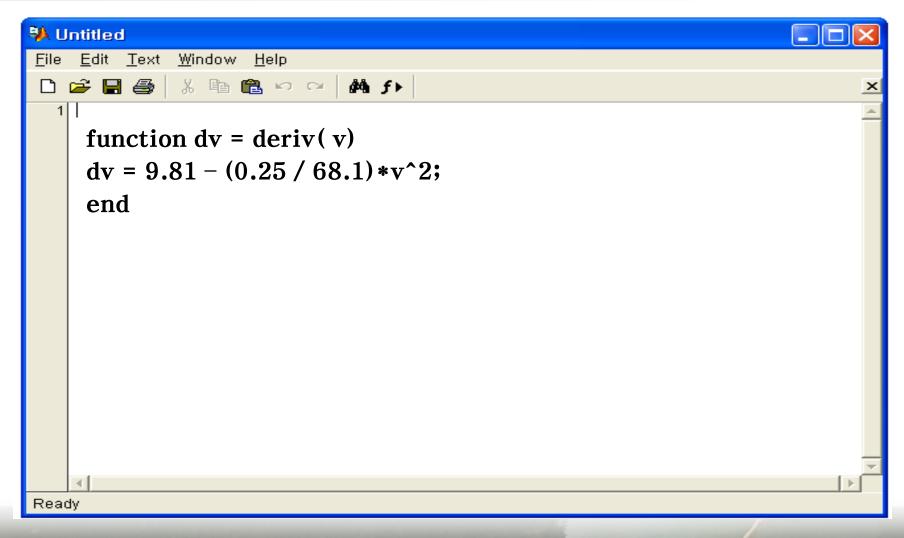
3.6 MATLAB M-파일: 번지점프하는 사람의 속도 (2/4)



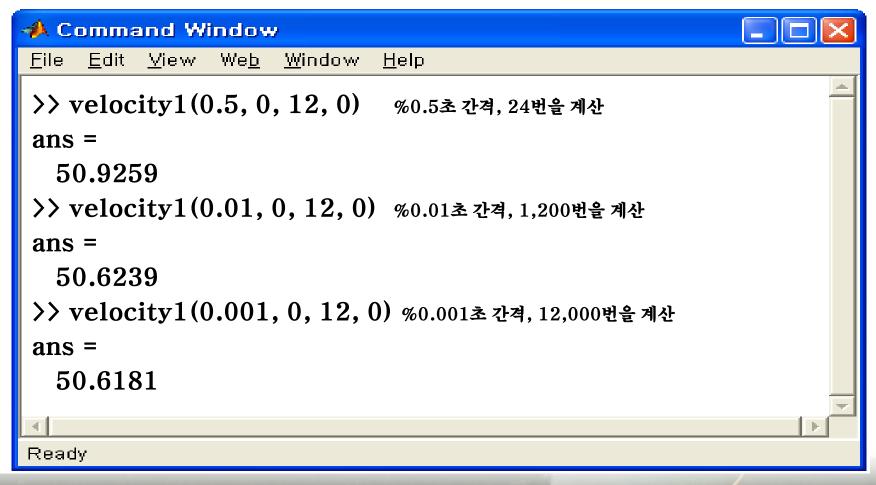
3.6 MATLAB M-파일: 번지점프하는 사람의 속도 (2/4)

```
M Untitled
File Edit Text Window Help
1 % output:
     % vend = velocity at tf (m/s)
    t = ti;
    v = vi;
    n = (tf - ti)/dt;
    for i=1:n
           dvdt= deriv(v);
           v = v + dvdt *dt;
           t = t + dt;
    end
    vend = v:
    end
Ready
```

3.6 MATLAB M-파일: 번지점프하는 사람의 속도 (3/4)



3.6 MATLAB M-파일: 번지점프하는 사람의 속도 (4/4)



실습 및 과제

■ 실습

- •예제 3.7(3.6) 2차방정식을 풀기 위해 내포화를 이용하여 해를 구하는 함수 M-파일 만들기
- •예제 3.8(3.7) 어떤 범위에서 함수의 평균값을 구하기 위한 M-파일 만들기
- 사례연구 3.6: 번지점프하는 사람의 속도를 구하 는 M-파일 만들기
- HW: 3장연습 문제: 3.11번, 3.13번, 3.19 번

