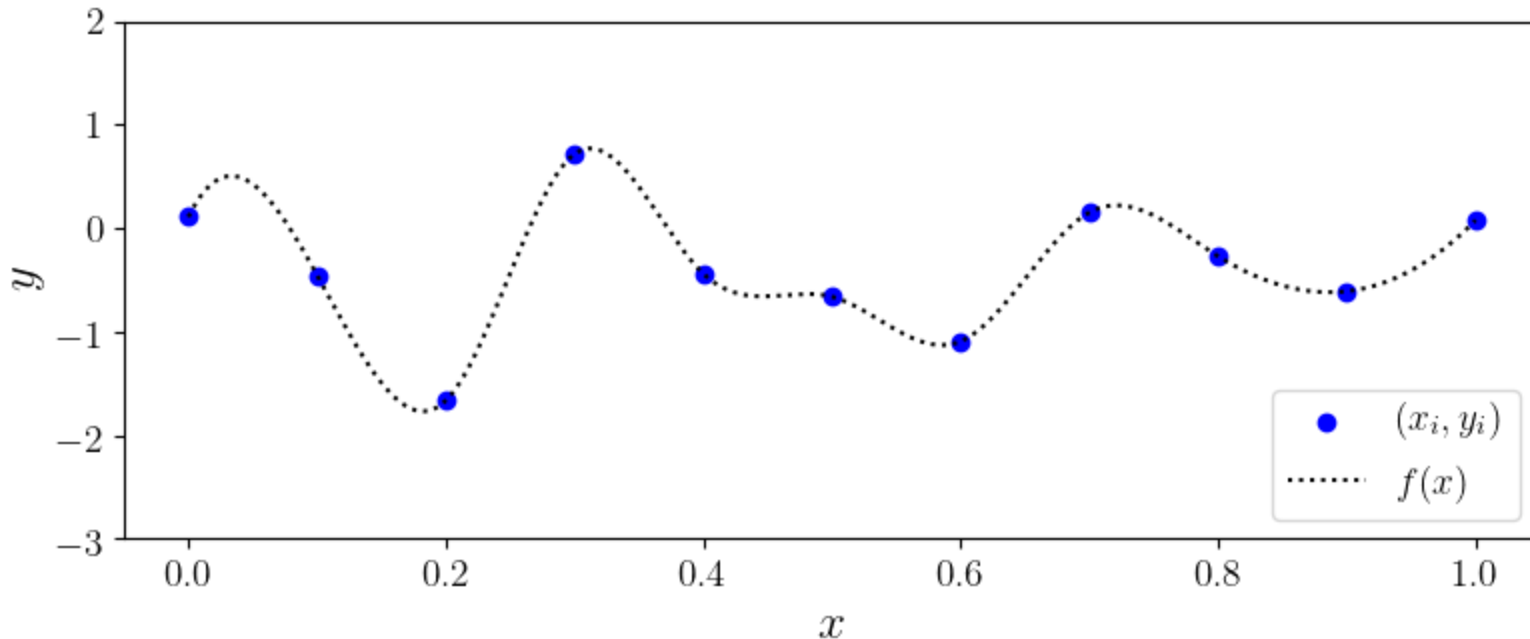


Contexte

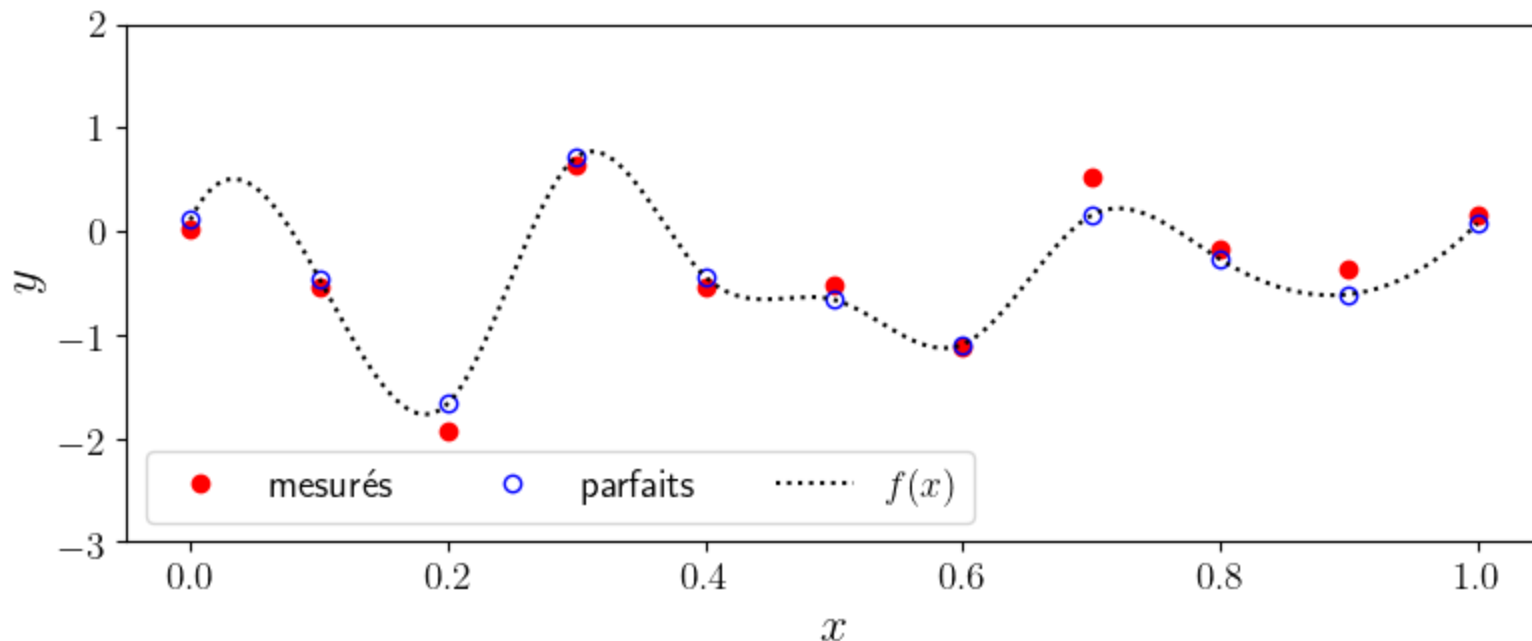
L'interpolation est une opération mathématique consistant à déterminer une fonction analytique réelle passant par un nombre fini N de points de coordonnées (x_i, y_i) pour $i \in \{1, \dots, N\}$:



Les fonctions d'interpolation utilisées sont souvent des [splines](#).

Problématique

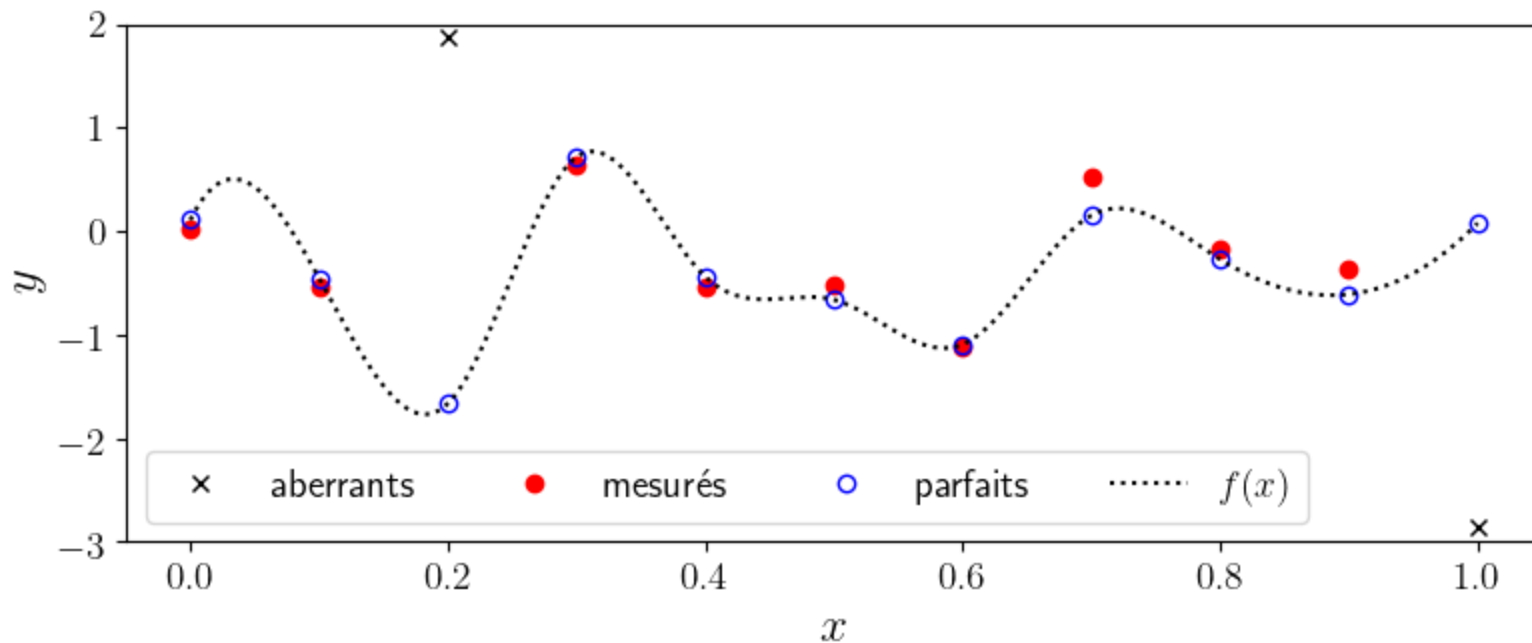
Les ordonnées des points ne sont pas nécessairement connus avec précision!



L'imprécision peut prendre la forme d'une loi statistique: $\mathcal{N}(0, \sigma^2)$





Problématique

Certaines ordonnées de points peuvent être aberrantes!



L'interpolation doit être robuste.

Plan de travail

- Comprendre le principe d'interpolation par splines 
- Adapter les splines à des ordonnées imprécises 
[par ex. *splines de lissage*]
- Coder et tester sur des cas d'école 
- Adapter les splines à des ordonnées aberrantes 
- Coder et tester sur des cas d'école 