



REPUBLIKA E SHQIPERISË

UNIVERSITETI POLITEKNIK I TIRANËS FAKULTETI I TEKNOLOGJISË SË INFORMACIONIT DEPARTAMENTI I INXHINIERISË INFORMATIKE



DETYRË KURSI

Lënda: Analizë Numerike

Tema: Përdorimi i metodës së përgjysmimit dhe metodës së Njutonin për gjetjen e rrënjës kubike të një numri.

Grupi: B

Viti akademik: 2023 – 2024

Anëtarët:

- Andri Halili
- Piro Gjikdhima
- Igli Cerpja
- Vamarildo Kola

Pranoi: <u>Dr. Brikena Xhaja</u>

Përshkrimi i punës

Programi është implementuar në gjuhën e programimit JAVA:

• Metoda e përgjysmimit:

Metoda e përgjysmimit të segmentit është një teknikë numerike që në mënyrë të përsëritur përgjysmon një interval dhe zgjedh një nëninterval ku ekziston rrënja. Ja se si zbatohet formula në kod:

Metoda *bisectionCubeRoot* merr dy parametra: x (numri i të cilit duhet të gjendet rrënja kubike) dhe epsilon (niveli i tolerancës). Zbaton metodën e përgjysmimit të segmentit për të gjetur rrënjën kubike të x.

Metoda inicializon loë në 0.0 dhe high në x, duke përfaqësuar intervalin ku pritet rrënja. Fillon me një supozim fillestar (supozim) si pikë e mesme e intervalit.

Metoda e ngushton në mënyrë të përsëritur intervalin derisa diferenca midis guess * guess * guess dhe x të jetë brenda tolerancës së specifikuar (epsilon).

• Metoda e Njutonit:

Metoda e Njutonit është një teknikë përsëritëse që përpunon një supozim fillestar bazuar në vijën tangjente ndaj funksionit në atë pikë. Ja se si zbatohet formula në kod:

guess është supozimi fillestar, i vendosur si x / 3.0.

Cikli ëhile vazhdon derisa diferenca midis guess * guess * guess dhe vlerës së synuar x të jetë më e vogël se toleranca e specifikuar (epsilon).

Brenda ciklit, supozimi tjetër llogaritet duke përdorur formulën e përsëritjes së metodës së Njutonit (2 * guess + x / (guess * guess)) / 3.0

Procesi përsëritet derisa të plotësohet kushti, duke siguruar një vlerësim të përmirësuar të rrënjës së kubit në çdo hap.

Kodi në Java

```
private static double bisectionCubeRoot(double x, double epsilon) {
        while (Math.abs(guess * guess * guess - x) > epsilon) {
   if (guess * guess * guess < x) {</pre>
    private static double newtonsMethodCubeRoot(double x, double epsilon) {
        while (Math.abs(guess * guess * guess - x) > epsilon) {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        System.out.print("Vendosni numrin qe deshironi: ");
        double epsilon = scanner.nextDouble();
        double bisectionResult = bisectionCubeRoot(number, epsilon);
bisectionResult);
        double newtonResult = newtonsMethodCubeRoot(number, epsilon);
        System.out.println("Rrenja Kubike me metoden e Njutonit: " +
newtonResult);
```

Output

Numri: $26 \rightarrow \sqrt[3]{26} \approx 2.962496$

Vendosni numrin qe deshironi: 26

Jepni vleren e tolerances (epsilon): 3

Rrenja Kubike me metoden e pergjysmimit: 3.046875

Rrenja Kubike me metoden e Njutonit: 2.992584852083676

Numri: $31 \rightarrow \sqrt[3]{31} \approx 3.1413806$

Vendosni numrin qe deshironi: 31

Jepni vleren e tolerances (epsilon): 5

Rrenja Kubike me metoden e pergjysmimit: 3.1484375

Rrenja Kubike me metoden e Njutonit: 3.2168244114830653