

1 Opis programu transformaty Hopf Cole’a

Program komputerowy został napisany na podstawie wzorów 1:

$$\begin{aligned}\theta_{i,j+1} &= (1 - 2r)\theta_{i,j} + 2r\theta_{i+1,j}, \quad i = 0 \\ \theta_{i,j+1} &= 2r\theta_{i-1,j} + (1 - 2r)\theta_{i,j} + r\theta_{i+1,j}, \quad 1 \leq i \leq N - 1 \\ \theta_{i,j+1} &= 2r\theta_{i-1,j} + (1 - 2r)\theta_{i,j}\end{aligned}\tag{1}$$

. Natomiast równanie na u zostało zrobione z wzoru:

$$u(x_i, t_j) = -\frac{\beta}{h} \left(\frac{\theta_{i+1,j} - \theta_{i-1,j}}{\theta_{i,j}} \right) \quad 1 \leq i \leq N - 1\tag{2}$$

. Gdzie β jest współczynnikiem lepkości, h krokiem przestrzennym, a k - krokiem czasowym.

1.1 transformataHopfCole.h

Plik nagłówkowy zawiera definicje metod klasy transformaty. Na początku zostały dołączone wszystkie klasy, które są potrzebne do działania programu, jak pokazuje listing 1.

```
1  #pragma once
2  #include <vector>
3  #include <cmath>
4  #include <algorithm>
5  #include <conio.h>
6  #include <math.h>;
```

Listing 1: początek pliku transformataHopfCole.h

Następnie zostały napisana dyrektywa, która pozwala na używanie wszystkich nazw z przestrzeni nazw "std" bez konieczności ich niefiksowania. Przestrzeń nazw definiując standardowych klas i funkcji z biblioteki standardowej w C++, takich jak "cout", "vector", "string", co skraca trochę kod. Potem zostały definiowanie stała Pi oraz e, jeśli nie są szybciej zdefiniowane, co przedstawia listing ??.

```
7  using namespace std;
8  #ifndef M_PI
9  #define M_PI 3.14159265358979323846
10 #endif
11
12 #ifndef M_E
13 #define M_E 2.71828182845904523536
14 #endif
```

Listing 2: początek pliku definiowanieStałych

Potem została zdefiniowana klasa, w której są wszystkie metody oraz stałe potrzebne do pracy programu.

```
1      class transformataHopfCole {
2          const double k = 0.005, h = 0.1;
3              const int N = 1 / h + 1;          // liczba punkt w siatki
4          const double n = ((0.5 * pow(h, 2)) / k) - 0.01;
5          const double r = n*k / pow(h, 2);
6          double t = 0;
7
8          vector<double>theta;
9          vector<double>mu;
10         vector<double> inicjacja_u(); //wzror 4 z pracy
11         vector<double>inicjacjaThetaX0(); //wzor 8 z pracy
12         vector<double>liczenieThetaOdCzasu();
13
14         vector<double>liczenieMu(vector<double>newMu); //wzor 15
15         void zapisDoPliku(vector<double> Theta, double newT);
16     public:
17         void wynikiKoncowe();
18     };
```

Listing 3: klasa tranformataHopfCofe

Pierwsza stała oznacza liczbę punktów, "k" odpowiada za krok czasowy, natomiast "h" za krok przestrzennego w dyskretyzacji przestrzennej.

W 8 i 9 linii zostały inicjowanie vectoru, gdzie zostaniom zapisanie wyniki programu. W kolejnych trzech linach zostały już zdefiniowanie klasy, które krok po kroku będą obliczały wynik końcowy oraz w linii 14.

Przedostatnia prywatna metoda służy, by otrzymanie wyniki zostały zapisanie do pliku. Ostatnią metodą jest "wynikiKoncowe()", która jest publiczna.

1.2 transformataHopfCole.cpp

W kolejnym pliku znajdują się ciała metod klasy. Na początku pliku zostały załączone biblioteki oraz własna klasa do prawidłowego działania programu.

```
1 #include "transformataHopfCole.h"
2 #include <iostream>
3 #include <fstream>
4 #include <string>
```

Listing 4: począdek pliku transformataHopfCole.cpp

Następne jest ciało metody inicjacjaThetaX0 co przedstawia listing 5. Ta metoda ma na celu inicjacji θ dla czasu zerowego. Pętla służy do wygenerowania dla wszystkich θ wartości początkowych, z których potem zostaną wykorzystane do dalszych obliczeń. Pod koniec metody zostanie wywołana kolejna metoda, która zapisze wartości do pliku tekstowego oraz zwrócenie tych wartości do vectora.

```

1    vector<double> transformataHopfCole::inicjacjaThetaX0() {
2        vector<double> newTheta;
3        for (int i = 0; i < N; ++i) {
4            double potega = (-1 / (2 * M_PI * n)) * (1 - cos(M_PI * (i * h)));
5            newTheta.push_back(exp(potega));
6        }
7        zapisDoPliku(liczenieMu(newTheta), 0);
8        return newTheta;
9    }

```

Listing 5: ciało metody inicjacjaThetaX0

Kolejną metodą jest "liczenieThetaOdCzasu" (listing 6). Metoda ma na celu policzenie θ dla czasu. Pierwsza pętla służy do policzenia "t", czyli kroku czasowego. Potem jest zdefiniowany nowy vector, w którym zostaną zapisane nowe wartości. Druga pętla służy do policzenia dla θ od 1 do N-1. Po drugiej pętli zostaną nadpisane wartości dla thetaDlaCzasu nowymi wartościami dla konkretnego czasu. Na końcu jest wywołana metoda, która otrzymane wyniki zapisze do pliku. Na samym końcu zostanie zwrócony vector.

```

1    vector<double> transformataHopfCole::liczenieThetaOdCzasu() {
2        vector<double> thetaDlaCzasu(N);
3        thetaDlaCzasu = theta;
4        for (int j = 1; j < 3000; ++j) {
5            t = j * k;
6            vector<double> v(N);
7            v[0] = (1 - 2 * r) * thetaDlaCzasu[0] + 2 * r * thetaDlaCzasu[1]; //warunki
                                   brzegowe
8            v[N - 1] = 2 * r * thetaDlaCzasu[N - 2] + (1 - 2 * r) * thetaDlaCzasu[N - 1];
9            for (int i = 1; i < (N - 1); ++i) {
10               double wynik = r * thetaDlaCzasu[i - 1] + (1 - 2 * r) * thetaDlaCzasu[i] + r
                                   * thetaDlaCzasu[i + 1];
11               v[i] = wynik;
12           }
13           thetaDlaCzasu = v;
14           zapisDoPliku(liczenieMu(thetaDlaCzasu), t);
15
16     }

```

```

17  return thetaDlaCzasu;
18  }

```

Listing 6: ciało metody liczenieThetaOdCzasu

Kolejną metodą jest "liczenieMu", która wykorzystuje θ od czasu do policzenia $u(x, t)$. Na wyraz 0 i (N-1) jest przypisana wartość 0, co wynika z warunki początkowego i końcowego. Kolejne wartości są liczone w pętli for, jak pokazuje listing 7.

```

1  vector<double> transformataHopfCole::liczenieMu(vector<double> newMu) {
2      vector<double> newMu1(N);
3      newMu1[0] = 0; //warunek początkowy
4      newMu1[N - 1] = 0; //warunek końcowy
5      for (int i = 1; i < (N - 1); ++i) {
6          newMu1[i] = -(n / h) * ((newMu[i + 1] - newMu[i - 1]) / newMu[i]);
7      }
8
9      return newMu1;
10 }

```

Listing 7: ciało metody liczenieMu

Przedostatnią metodą jest "zapisDoPliku", który ma na celu otrzymanych wyników zapisach do pliku. Na początku jest inicjowany string, który będzie nazwą pliku. Potem program tworzy nowy plik, jeśli nie istnieje, jak istnieje to zawartość zostanie zastąpiona. Potem w warunku jest sprawdzenie czy udało się otworzyć plik, jeśli nie to pojawi się odpowiednia informacja. Pętla for ma na celu zapisanie wszystkich punktów do pliku. Na końcu program zamyka plik, gdy już skończył pracę.

```

1  void transformataHopfCole::zapisDoPliku(vector<double> newMu, double newT) {
2      string nazwaPliku = "Wyniki1DlaT" + to_string(newT) + ".txt";
3      std::ofstream plik(nazwaPliku);
4
5      // Sprawdzamy, czy plik zosta otwarty poprawnie
6      if (!plik) {
7          std::cerr << "Nie mo na otworzy pliku!" << std::endl;
8          return;
9      }
10     for (int i = 0; i < size(newMu); ++i) {
11
12         plik << (i * h) << " " << newMu[i] << '\n';
13     }
14
15     // Zamykamy plik

```

```

16   plik.close();
17 }

```

Listing 8: metoda zapisDoPliku

Ostaną metodą są "wynikiKoncowe", który na początku wywołuje metodę "inicjacjaThetaX0", następnie "liczenieThetaOdCzasu". Kolejne metody nie są potrzebne by je wywołać, z powodu, że metoda "liczenieThetaOdCzasu" wywołuje metodę która liczy $u(x, t)$ i metodą, która zapisuje dane do pliku.

```

1 void transformataHopfCole::wynikiKoncowe() {
2     theta = inicjacjaThetaX0();
3     theta = liczenieThetaOdCzasu();
4 }

```

Listing 9: metoda wynikiKoncowe

1.3 transformata.cpp

Kolejnym plikiem jest transformata.cpp, który ma funkcję główną main.cpp. Która na początku ma dołączona klasę. Następnie w main tworzy się obiekt klasy transformataHopfCole, a następnie wywołuje się metodę klasy, by program policzył nam wyniki.

```

1 #include "transformataHopfCole.h"
2 int main()
3 {
4     transformataHopfCole Burger;
5     Burger.wynikiKoncowe();
6 }

```

Listing 10: transformata.cpp

2 wyniki

Wygenerowano wykresy dla $k = 0.0005$ i $h = 0.1$. Dla coraz większego czasu można zauważyć, że amplituda rozwiązana maleje, można to zauważyć na rys 1, wyniki punktów wykresu są przedstawione na tabelkach 1 i 2.

Można zauważyć, że jak zmniejszymy k do 0.0005, to można zauważyć, że dla czasu 0 funkcja jest trójkąta. Natomiast dla większego czasu można zauważyć, że funkcja się powoli zaokrągla i przypomina coraz bardziej wykres dla sinusa, można to zauważyć na rys ??.

Na pozostały wykresach ??, można zauważyć jak zmiana współczynników wpływa na generowanie wykresów. Jak zmienia się współczynnik lepkości to można zauważyć że amplituda zwiększa się

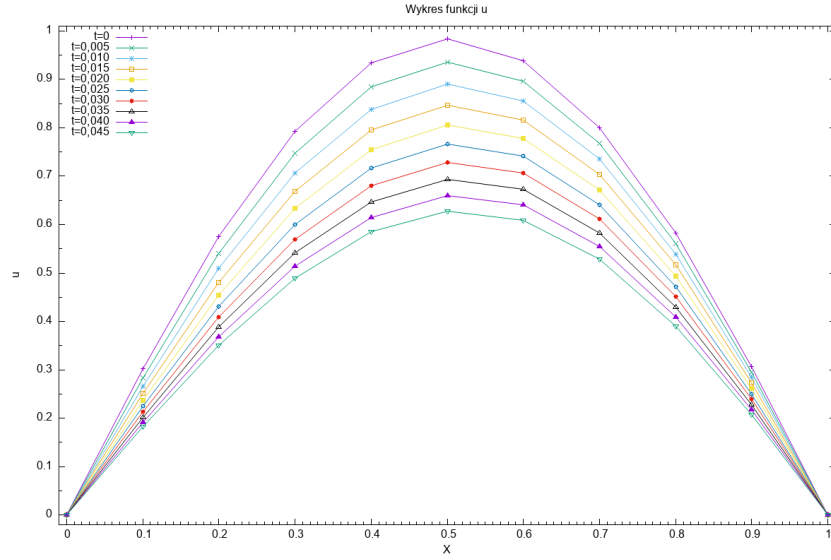


Figure 1: $k = 0.005$, $h = 0.1$

$x \backslash t$	0	0.005	0,010	0.015	0.020	0.025
0	0	0	0	0	0	0
0.1	0.301705	0.283068	0.266381	0.251276	0.237487	0.224811
0.2	0.574577	0.540199	0.509139	0.480833	0.454852	0.430863
0.3	0.792316	0.747317	0.706078	0.668073	0.632879	0.600146
0.4	0.933565	0.88415	0.838007	0.794843	0.754384	0.716382
0.5	0.984036	0.93621	0.890555	0.847073	0.805711	0.766389
0.6	0.938116	0.896627	0.856073	0.816677	0.778584	0.741879
0.7	0.799679	0.767504	0.735313	0.703418	0.672066	0.641447
0.8	0.581939	0.560385	0.53838	0.516199	0.494079	0.472219
0.9	0.306254	0.295543	0.284455	0.273144	0.26175	0.250398
1	0	0	0	0	0	0

Table 1: Wyniki dla $k=0.005, h=0.1$, dla czasu od 0 do 0.025

x\t	0.030	0.35	0.40	0.45	0.45
0	0	0	0	0	0
0.1	0.213091	0.202201	0.192041	0.182528	0.182528
0.2	0.408602	0.387857	0.368453	0.350247	0.350247
0.3	0.569591	0.540975	0.514101	0.488803	0.488803
0.4	0.680618	0.6469	0.615061	0.584955	0.584955
0.5	0.729015	0.693493	0.659731	0.627636	0.627636
0.6	0.706609	0.672786	0.640407	0.609451	0.609451
0.7	0.611699	0.582919	0.555172	0.528496	0.528496
0.8	0.450776	0.429873	0.409598	0.390013	0.390013
0.9	0.239189	0.228205	0.217507	0.207141	0.207141
1	0	0	0	0	0

Table 2: Wyniki dla $k=0.005, h=0.1$, dla czasu od 0.030 do 0.045

lub zamieszcza, zależy od wartości. Natomiast gdy się zmienia krok przestrzeni to zmienia się ilość punktów na osi x , a gdy ostatnią wartość się zmieni (krok czasowy), to powstaje więcej lub mniej rozwiązań θ od czasu. Na każdym z wykresów można zauważyć, że dla coraz większego czasu amplituda zamieszcza się oraz lekko przesuwa się w prawą stronę.

Gdy warunek na stabilność, $k/h^2 \leq 0.5$ jest nie zachowany to program wygeneruje wyniki, ale w pliku tekstowym pojawiają się wartości "ind", których nie można przeanalizować oraz naszkicować na wykresie tych punktów.

Przedstawione na wykresach 3, można zobaczyć, że dla większego czasu, że wykres coraz

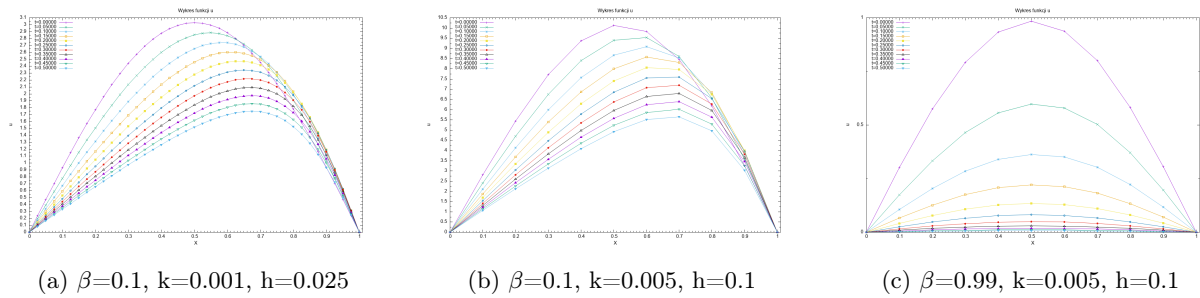
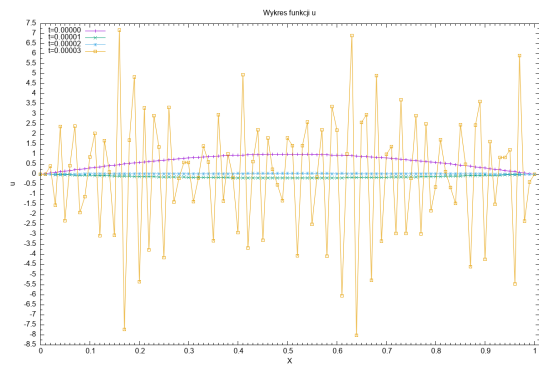
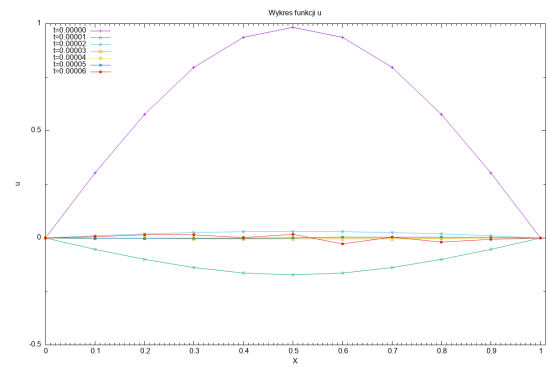


Figure 2: Wykresy dla rozwiązań transformaty

mniej przypomina wykres sinusa. Może wynikać to z błędach numerycznych, które z każdym rozwiązaniem gromadzą się i robią się coraz większe.



(a) $\beta = 12000$, $k = 0.00001$, $h = 0.01$



(b) $\beta = 12000$, $k = 0.00001$, $h = 0.1$

Figure 3: Źle dobrane warunki