Kajetan Bilski 244942

Obliczenia naukowe

Lista 1

Sprawozdanie

Zad. 1.

W zadaniu należy napisać kilka funkcji w julii, które iteracyjnie znajdą szukane liczby. Inne szukane liczby trzeba znaleźć wywołując proste funkcje w julii i c. Na końcu trzeba wyniki odpowiednio porównać i znaleźć zależności.

Napisałem 2 programy obliczające różne wartości floatów w julii i c (zad1.jl i eps.c). W tabeli umieszczam wyniki.

|  |  |
| --- | --- |
| Macheps dla Float16 | 0.000977 |
| Macheps dla Float32 | 1.1920929e-7 |
| Macheps dla Float64 | 2.220446049250313e-16 |
| Eta dla Float16 | 6.0e-8 |
| Nextfloat(Float16(0.0)) | 6.0e-8 |
| Eta dla Float32 | 1.0e-45 |
| Nextfloat(Float32(0.0)) | 1.0e-45 |
| Eta dla Float64 | 5.0e-324 |
| Nextfloat(Float64(0.0)) | 5.0e-324 |
| Floatmin(Float32) | 1.1754944e-38 |
| Floatmin(Float64) | 2.2250738585072014e-308 |
| Max dla Float16 | 6.55e4 |
| Floatmax(Float16) | 6.55e4 |
| Max dla Float32 | 3.4028235e38 |
| Floatmax(Float32) | 3.4028235e38 |
| Max dla Float64 | 1.7976931348623157e308 |
| Floatmax(Float64) | 1.7976931348623157e308 |
| FLT\_EPSILON | 1.192093e-007 |
| DBL\_EPSILON | 2.220446e-016 |

Macheps’y uzyskałem dzieląc 1.0 na 2 tak długo jak 1 + x > 1.0. Podobnie dla ety, tylko x > 0.0. Max’y uzyskałem zaczynając z x = 1.0 i mnożąc x^2 tak długo jak nie staje się to nieskończonością, następnie zacząłem dodawać w pętli do x x\*2^-i, gdzie i = 1,2,3,… aż do momentu kiedy x + x\*2^-i == x. W ten sposób zarówno cecha jak i mantysa zostały zmaksymalizowane.

Jak widać epsilon maszynowy jest mniejszy dla typów z większą ilością bitów. Wyliczone iteracyjnie epsilony 32- i 64-bitowe zgadzają się ze stałymi z float.h.

Można zauważyć że macheps = 2^-t gdzie t to ilość bitów mantysy. Na wykładzie zdefiniowany epsilon = 0.5\*2^1-t = 2^-t, czyli macheps = epsilon.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Eta | MINsub |
| Float32 | 1.0e-45 | 1.4·10−45 |
| Float64 | 5.0e-324 | 4.9·10−324 |

Eta jest blisko MINsub ale nie jest taka sama.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Floatmin | MINnor |
| Float32 | 1.1754944e-38 | 1.2·10−38 |
| Float64 | 2.2250738585072014e-308 | 2.2·10−308 |

Floatmin = MINnor

Zad. 2.

Program liczący wartość wyrażenia zad2.jl.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 3(4/3-1)-1 | Macheps |
| Float16 | -0.000977 | 0.000977 |
| Float32 | 1.1920929e-7 | 1.1920929e-7 |
| Float64 | -2.220446049250313e-16 | 2.220446049250313e-16 |

Zad. 3.

julia> x = 1e0

1.0

julia> bitstring(x)

"0011111111110000000000000000000000000000000000000000000000000000"

julia> x += 2^-52

1.0000000000000002

julia> bitstring(x)

"0011111111110000000000000000000000000000000000000000000000000001"

julia> x += 2^-52

1.0000000000000004

julia> bitstring(x)

"0011111111110000000000000000000000000000000000000000000000000010"

julia> bitstring(2e0 - 2^-52)

"0011111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111"

Dodanie do liczby z przedziału [1,2-2^-52) 2^-52 dodaje 1 do mantysy (tak jakby była unsigned int).

Dla [1/2,1] δ = 2^-53 a dla [2,4] δ = 2^-51, ponieważ x = m\*2^c, gdzie m to liczba reprezentowana przez mantysę, a c to cecha. Kiedy cecha zwiększa się o 1 to waga każdego bitu mantysy podwaja się.

Zad. 4.

Taka liczba to 1.000000057228997.

Zad. 5.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Float32 | Float64 |
| W przód | -0.4999443 | 1.0251881368296672e-10 |
| W tył | -0.4543457 | -1.5643308870494366e-10 |
| Od największego do najmniejszego | -0.5 | 0.0 |
| Od najmniejszego do największego | -0.5 | 0.0 |

Widać że dokładność float’a 32 zostawia wiele do życzenia. W przypadku double’a dokładność jest lepsza, szczególnie w przypadku liczenia „w tył”.

Zad. 6.

Zad. 7.