ERRO DE ARREDONDAMENTO DEFINIÇÃO

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Erro_de_arredondamento#:~:text=Um%20erro%20de%20arredondamento%20%C3%A9,o%20seu%20valor%20matem%C3%A1tico%20exato>

Série harmónica

<https://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9rie_harm%C3%B3nica_(matem%C3%A1tica)>

Resolve equações lineares

<https://matrixcalc.org/pt/slu.html#solve-using-Gaussian-elimination(%7B%7B7,2,-5,-18%7D,%7B1,5,-3,-40%7D,%7B2,-1,-9,-26%7D%7D)>

symbolab para contas

<https://pt.symbolab.com/>

Capítulo 1

1. Erros de Arredondamento são aqueles relacionados com as limitações existentes na forma de representar números provocando assim um possível erro, porque não estaríamos a utilizar o número original mas sim uma aproximação, algo que é muito comum a nível dos computadores devido à sua precisão finita, ou seja, procede-se sempre ao arredondamento dos números utilizados, por exemplo, o número 3,645 se arredondado a apenas 2 casas decimais este número iria passar a ser 3,65 admitindo assim um erro de 0,004.

4- A série harmónica é divergente, porque nós enquanto humanos, temos a capacidade de agrupar os argumentos e utilizar sempre os valores exatos fazendo assim com que essa mesma série seja então divergente. Por enquanto, a máquina procede a arredondamentos pois possui uma precisao finita, ou seja, irá proceder a arredondamentos dificultando assim os processos, fazendo com que hajam erros maiores sendo o computador incapaz de agrupar os termos como nós. Fazendo com que entao esta série se torne convergente em vez de divergente, como era suposto.

5- Overflow é quando o valor absoluto é superior ao maior valor absoluto representável e underflow é quando o valor absoluto é nao nulo mas inferior ao menor valor absoluto representavel.

6-soma-se uma unidade a casa decimal n (e alteram-se se necessarias casas a esquerda desta), ou seja, arredonda-se para cima. Mantem-se a casa decimal n, ou seja, arredonda-se para baixo. Arredonda-se para cima ou para baixo de forma a que o algarismo da casa decimal n seja par (neste caso e tambem possıvel utilizar o arredondamento para cima).

7- Formula resolvente

x1 - parte esquerda da virgula

x2 - parte direita da virgula

x1 \* x2 = c / a