

---

---

# APUNTS

LA SEGONA MEITAT DEL 1R CURS

---

AUTOR:

EDUARDO PÉREZ MOTATO

FEBRER - JUNY 2024

---

---

# Índex

---

<b>1</b>	<b>Programació Orientada als Objectes</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Càlcul en Diverses Variables</b>	<b>2</b>
2.1	Boles a $\mathbb{R}^n$ . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Algorítmia i Combinatòria en Grafs. Mètodes Heurístics</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Probabilitat</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Càlcul Numèric</b>	<b>6</b>

---

---

# Programació Orientada als Objectes

---

---

---

# Càlcul en Diverses Variables

---

**Definició:**  $\mathbb{R}^n = \{(x_1, x_2, \dots, x_n) : x_1, \dots, x_n \in \mathbb{R}\}$

**Definició:** Siguin  $(x_1, x_2, \dots, x_n) \in \mathbb{R}^n$  i  $(y_1, y_2, \dots, y_n) \in \mathbb{R}^n$ , definim  $\underbrace{\langle (x_1, x_2, \dots, x_n), (y_1, y_2, \dots, y_n) \rangle}_{\text{(producte escalar)}} = x_1y_1 + x_2y_2 + \dots + x_ny_n$  com a producte escalar.

**Definició:**  $\|(x_1, x_2, \dots, x_n)\| = +\sqrt{\langle x, x \rangle}$  on  $x = (x_1, x_2, \dots, x_n)$ . Això és la distància del punt  $x$  a  $(0, 0, \dots, 0)$ .

Propietats de la norma:

1.  $\|x\| \geq 0$  per tot  $x \in \mathbb{R}^n$
2.  $\|\lambda x\| = |\lambda| \|x\|$  per tot  $x \in \mathbb{R}^n$  i  $\lambda \in \mathbb{R}$
3. Desigualtat triangular:  $\|x + y\| \leq \|x\| + \|y\|$  per tot  $x, y \in \mathbb{R}^n$

Desigualtat de Cauchy-Schwartz:  $\langle x, y \rangle \leq \|x\| \|y\|$  per tot  $x, y \in \mathbb{R}^n$ . Això ho acceptem.

**Obs** Observem que  $-1 \leq \frac{\langle x, y \rangle}{\|x\| \|y\|} \leq 1$  i definim l'angle entre els vectors  $x$  i  $y$  com l'angle  $\alpha$  tal que  $\cos \alpha = \frac{\langle x, y \rangle}{\|x\| \|y\|}$ , és a dir,  $\langle x, y \rangle = \|x\| \|y\| \cos \alpha$ .

■ **Exemple** Trobem els valors de  $\mathbb{R}^3 \perp (-1, -2, 1)$ . Busquem  $(x_1, x_2, x_3) \in \mathbb{R}^n$  tal que  $\langle (x_1, x_2, x_3), (-1, -2, 1) \rangle = 0 \Leftrightarrow -x_1 - 2x_2 + x_3 = 0$ . ■

## 2.1 Boles a $\mathbb{R}^n$

Si  $n=2$  la bola de centre  $(x_0, y_0)$  i radi  $R$  és  $\{(x, y) \in \mathbb{R}^2 : \|(x, y) - (x_0, y_0)\| < R\} = (\text{disc}) = \{(x, y) \in \mathbb{R}^2 : (x - x_0)^2 + (y - y_0)^2 < R^2\}$ . Això és una bola oberta, denotada per

**Notació.** Fem servir  $\mathfrak{B}_R(x_0, y_0, \dots)$  la bola oberta ( $< R$ ) i  $\overline{\mathfrak{B}_R}(x_0, y_0, \dots)$  la tancada ( $\leq R$ ). Es farà servir més la bola oberta.

■ **Definició:** Sigui  $A \subset \mathbb{R}^n$ , definim  $\overset{\circ}{A} = \{\vec{x} \in \mathbb{R}^n : R > 0 | \mathfrak{B}_R(\vec{x}) \subset A\}$

■ **Exemple** 1.  $A = \{(x, y) : x \geq 0\}$ , llavors  $\overset{\circ}{A} = \{(x, y) : x > 0\}$

2.  $A = \{(x, y, z) : -a \leq x \leq a, -b \leq y \leq b, -c \leq z \leq c\}$ , llavors  
 $\overset{\circ}{A} = \{(x, y, z) : -a < x < a, -b < y < b, -c < z < c\}$

■

■ **Definició:** Un conjunt  $A \subset \mathbb{R}^n$  es diu obert si  $A = \overset{\circ}{A}$ , és a dir, si tot punt del conjunt  $A$  és també un punt d' $\overset{\circ}{A}$ .

---

---

# Algorítmia i Combinatòria en Grafs. Mètodes Heurístics

---

---

---

# Probabilitat

---

---

---

# Càlcul Numèric

---