#### МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

# Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Московский Авиационный Институт» (Национальный Исследовательский Университет)

Институт: №8 «Информационные технологии и прикладная математика»

Кафедра: 806 «Вычислительная математика и программирование»

Группа	М8О-109Б-22
Студент	Моравская В.И.
Преподаватель	Сысоев М.А.
Оценка	
Дата	

# Задание

Составить программу на Си с процедурами решения трансцендентных алгебраических уравнений резличными численными методами (итераций, Ньютона и половинного деления — дихотомии). Нелинейные уравнения оформить как параметры-функции, разрешив относительно неизвестной величины в случае необходимости. Применить каждую процедуру к решению двух уравнений, заданных двумя строками таблицы, начиная с варианта с заданным номером. Если метод неприменим, дать математическое обоснование и графическую иллюстрацию, например, с использованием gnuplot.

## Вариант

1			_ =	l	1	
	6	$x + \cos(x^{0.52} + 2) = 0$	[0.5, 1]	итераций	0.9892	
	7	$3 \ln^2 x + 6 \ln x - 5 = 0$	[1, 3]	Ньютона	1.8832	
- 1						[7

## Теоретическая часть

#### 2. Метод итераций.

Идея метода заключается в замене исходного уравнения F(x) = 0 уравнением вида x = f(x).

Достаточное условие сходимости метода:  $|f'(x)| < 1, x \in [a,b]$ . Это условие необходимо проверить перед началом решения задачи, так как функция f(x) может быть выбрана неоднозначно, причем в случае неверного выбора указанной функции метод расходится.

Начальное приближение корня:  $x^{(0)} = (a+b)/2$  (середина исходного отрезка).

Итерационный процесс:  $x^{(k+1)} = f(x^{(k)})$ .

Условие окончания:  $|x^{(k)} - x^{(k-1)}| < \varepsilon$ .

Приближенное значение корня:  $x^* \approx x^{(конечное)}$ .

#### 3. Метод Ньютона.

Метод Ньютона является частным случаем метода итераций.

Условие сходимости метода:  $|F(x) \cdot F''(x)| < (F'(x))^2$  на отрезке [a,b].

Итерационный процесс:  $x^{(k+1)} = x^{(k)} - F(x^{(k)}) / F'(x^{(k)})$ .

Более совершенное с программистской точки зрения решение задачи может быть получено с помощью изучаемого в курсе «Языки программирования» (II семестр) процедурного типа данных. В этом случае

различные уравнения и методы как переменные процедурного типа подставляются в качестве фактических параметров соответствующих подпрограмм. Решение задачи на языке Си, фактически базирующееся на указателях на функции, близко к этому.

# Алгоритм решения

В целом, методы решения обоими методами довольно похожи. Для метода итераций надо преобразовать уравнение вида x = f(x), а затем найти для этого уравнения производную. Для метода же Ньютона преобразовывать уравнение не надо, но нужно найти производные первого и второго порядка. Для каждого из методов прописываем команду проверки на сходимость, а затем и сам способ нахождения корня (условия прописаны в самом задании). Ну и выводим результаты.

# Используемые переменные

Название	Тип	Смысл переменной
переменной	переменной	
check_I	int	Проверка на сходимость метода
		итерации
check_N	int	Проверка на сходимость метода
		Ньютона
step	long double	Шаг при проверке на сходимость
x0	long double	Временная переменная для
		хранения значения х при расчете
		методом
x1	long double	Результат работы методов
a	long double	Начало отрезка
b	long double	Конец отрезка

### Код программы

```
#include <stdio.h>
#include <float.h>
#include <math.h>
long double var6(long double x) {
  return (-\cos l(powl(x,0.52)+2));
}
long double var6 der(long double x) {
  return ((13*\sin^2(y_0,0.52)+2))/25/powl(x,0.52);
}
int var6 conv(long double a, long double b) {
  int check I = 1;
  long double step = (b - a) / 100;
  for (long double x = a; x \le b; x += step) {
     if (var6 der(x) \ge 1) {
       check I = 0;
  return check I;
long double Iteration(long double a, long double b) {
  long double x0 = (a + b) / 2;
  long double x1 = var6(x0);
  while (fabsl(x1 - x0) >= LDBL EPSILON) {
     x0 = x1;
     x1 = var6(x0);
  return x1;
}
long double var7(long double x) {
  return (3*logl(x)*logl(x) + 6*logl(x) - 5);
}
```

```
long double var7 der1(long double x) {
  return ( (6*logl(x)+6)/x );
long double var7 der2(long double x) {
  return ( (-6*logl(x))/x/x );
int var7 conv(long double a, long double b) {
  int check N = 1;
  long double step = (b - a) / 100;
  for (long double x = a; x \le b; x += step) {
     if (fabsl(var7(x) * var7_der2(x)) \ge powl(var7_der1(x), 2)) {
       check N = 0;
  return check N;
long double Newton(long double a, long double b) {
  long double x0 = (a + b) / 2;
  long double x1 = x0 - var7(x0) / var7 der1(x0);
  while (fabsl(x1 - x0) \ge LDBL EPSILON) {
     x0 = x1;
     x1 = x0 - var7(x0) / var7 der1(x0);
  return x1;
}
int main() {
  long double a = 0.5, b = 1;
  printf("Variant 6 (Iteration): \t x + \cos(x^0.52 + 2) \n");
  if (var6 conv(a, b)) {
     printf("Convergent:\tYes\n");
     long double root = Iteration(a, b);
```

```
printf("Root:\t%.10Lf\n", root);
  long double result = root + cosl(powl(root, 0.52)+2);
  printf("Veryfy:\t%.10Lf\n\n", result);
} else {
  printf("Convergent:\tNo\n\n");
a = 1;
b = 3;
printf("Variant 7 (Newton):\t 3(\ln(x))^2 + 6\ln(x) - 5 \ln");
if (var7 conv(a, b)) {
  printf("Convergent:\tYes\n");
  long double root = Newton(a, b);
  printf("Root:\t%.10Lf\n", root);
  long double result = var7(root);
  printf("Veryfy:\t%.10Lf\n", result);
} else {
  printf("Convergent:\tNo\n\n");
```

## Входные данные

Отсутствуют

}

### Выходные данные

```
Variant 6 (Iteration): x+cos(x^0.52 + 2)
Convergent: Yes
Root: 0.9891807350
Veryfy: 0.00000000000

(Variant 7 (Newton): 3(ln(x))^2 + 6ln(x) - 5
Convergent: Yes
Root: 1.8832389908
Veryfy: 0.00000000000

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.
```

# Вывод

Благодаря этому заданию я глубже изучила язык программирования Си, улучшила свои знания в области методов решения трансцендентных алгебраических уравнений.

Также благодаря этой работе, я поняла, что Code::Blocks – довольно плохая программа-компилятор, ибо он отказывался правильно запускать мою программу, хотя в онлайн компиляторе все сработало нормально. Я потратила из-за этого пару часов, ища несуществующую ошибку. Но это многому меня научило.