

Tugas Latex Aplikasi Komputer



Vikram Zaky Ardianto

22305144028

Matematika E 2022

**PRODI MATEMATIKA
DEPARTEMEN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

DAFTAR ISI

1 KB Pekan 2 (Belajar Menggunakan Software EMT)	2
2 KB Pekan 3: Menggunakan EMT untuk menyelesaikan masalah-masalah Aljabar	18
3 KB Pekan 4: Menggunakan EMT untuk menggambar grafik 2 dimensi (2D)	72
4 KB Pekan 5: Menggunakan EMT untuk menggambar grafik 3 dimensi (3D)	150
5 KB Pekan 6-7: Menggunakan EMT untuk kalkulus	216
6 KB Pekan 8: Menggunakan EMT untuk Geometri	262
7 KB Pekan 10; Menggunakan EMT untuk Statistika	360

BAB 1

KB PEKAN 2 (BELAJAR MENGGUNAKAN SOFTWARE EMT)

article

eumat

Pendahuluan dan Pengenalan Cara Kerja EMT

Selamat datang! Ini adalah pengantar pertama ke Euler Math Toolbox (disingkat EMT atau Euler). EMT adalah sistem terintegrasi yang merupakan perpaduan kernel numerik Euler dan program komputer aljabar Maxima.

- Bagian numerik, GUI, dan komunikasi dengan Maxima telah dikembangkan oleh R. Grothmann, seorang profesor matematika di Universitas Eichstätt, Jerman. Banyak algoritma numerik dan pustaka software open source yang digunakan di dalamnya.

- Maxima adalah program open source yang matang dan sangat kaya untuk perhitungan simbolik dan aritmatika tak terbatas. Software ini dikelola oleh sekelompok pengembang di internet.

- Beberapa program lain (LaTeX, Povray, Tiny C Compiler, Python) dapat digunakan di Euler untuk memungkinkan perhitungan yang lebih cepat maupun tampilan atau grafik yang lebih baik.

Yang sedang Anda baca (jika dibaca di EMT) ini adalah berkas notebook di EMT. Notebook aslinya bawaan EMT (dalam bahasa Inggris) dapat dibuka melalui menu File, kemudian pilih "Open Tutorials and Example", lalu pilih file "00 First Steps.en". Perhatikan, file notebook EMT memiliki ekstensi ".en". Melalui notebook ini Anda akan belajar menggunakan software Euler untuk menyelesaikan berbagai masalah matematika.

Panduan ini ditulis dengan Euler dalam bentuk notebook Euler, yang berisi teks (deskriptif), baris-baris perintah, tampilan hasil perintah (numerik, ekspresi matematika, atau gambar/plot), dan gambar yang disisipkan dari file gambar.

Untuk menambah jendela EMT, Anda dapat menekan [F11]. EMT akan menampilkan jendela grafik di layar desktop Anda. Tekan [F11] lagi untuk kembali ke tata letak favorit Anda. Tata letak disimpan untuk sesi berikutnya.

Anda juga dapat menggunakan [Ctrl]+[G] untuk menyembunyikan jendela grafik. Selanjutnya Anda dapat beralih antara grafik dan teks dengan tombol [TAB].

Seperti yang Anda baca, notebook ini berisi tulisan (teks) berwarna hijau, yang dapat Anda edit dengan meng-klik kanan teks atau tekan menu Edit -> Edit Comment atau tekan [F5], dan juga baris perintah EMT yang ditandai dengan ">" dan berwarna merah. Anda dapat menyisipkan baris perintah baru dengan cara menekan tiga tombol bersamaan: [Shift]+[Ctrl]+[Enter].

Komentar (Teks Uraian)

Komentar atau teks penjelasan dapat berisi beberapa "markup" dengan sintaks sebagai berikut.

- * Judul
- ** Sub-Judul
- latex: $F(x) = \int_a^x f(t) dt$
- mathjax: $\frac{x^2-1}{x-1} = x+1$
- maxima: $\int x^3 dx = \frac{x^4}{4} + C$
- http://www.euler-math-toolbox.de
- See: http://www.google.de | Google
- image: MU.jpg
- ---

Hasil sintaks-sintaks di atas (tanpa diawali tanda strip) adalah sebagai berikut.

Judul

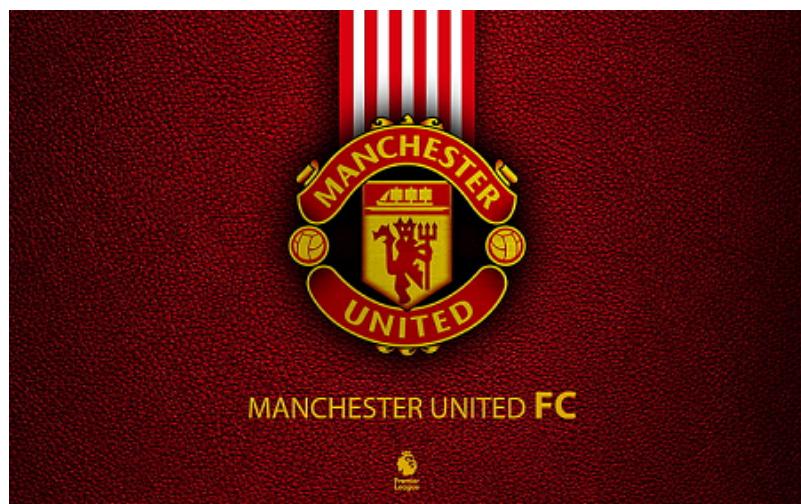
Sub-Judul

$$F(x) = \int_a^x f(t) dt$$

$$\frac{x^2 - 1}{x - 1} = x + 1$$

$$\int x^3 dx = \frac{x^4}{4} + C$$

<http://www.euler-math-toolbox.de>
See: <http://www.google.de> | Google



Gambar diambil dari folder images di tempat file notebook berada dan tidak dapat dibaca dari Web. Untuk "See:", tautan (URL)web lokal dapat digunakan.

Paragraf terdiri atas satu baris panjang di editor. Pergantian baris akan memulai baris baru. Paragraf harus dipisahkan dengan baris kosong.

```
>/> baris perintah diawali dengan >, komentar (keterangan) diawali dengan //
```

Baris Perintah

Mari kita tunjukkan cara menggunakan EMT sebagai kalkulator yang sangat canggih.

EMT berorientasi pada baris perintah. Anda dapat menuliskan satu atau lebih perintah dalam satu baris perintah. Setiap perintah harus diakhiri dengan koma atau titik koma.

- Titik koma menyembunyikan output (hasil) dari perintah.
- Sebuah koma mencetak hasilnya.
- Setelah perintah terakhir, koma diasumsikan secara otomatis (boleh tidak ditulis).

Dalam contoh berikut, kita mendefinisikan variabel r yang diberi nilai 1,25. Output dari definisi ini adalah nilai variabel. Tetapi karena tanda titik koma, nilai ini tidak ditampilkan. Pada kedua perintah di belakangnya, hasil kedua perhitungan tersebut ditampilkan.

```
>r=1.25; pi*r^2, 2*pi*r
```

```
4.90873852123  
7.85398163397
```

Latihan untuk Anda

- Sisipkan beberapa baris perintah baru
- Tulis perintah-perintah baru untuk melakukan suatu perhitungan yang Anda inginkan, boleh menggunakan variabel, boleh tanpa variabel.

Jawab :

```
>x=36; y=5; z=20; (x+y)*z
```

```
820
```

```
>x=14; y=22; z=30; (x+y)/z
```

```
1.2
```

```
>v=19; z=150; a=6; (v*z+56)/a
```

484.33333333

```
>a=7; b=45; c=30; (b-a)*c*2
```

2280

```
>p=9; q=25; (p+q)^3
```

39304

Beberapa catatan yang harus Anda perhatikan tentang penulisan sintaks perintah EMT.

- Pastikan untuk menggunakan titik desimal, bukan koma desimal untuk bilangan!
- Gunakan * untuk perkalian dan ^ untuk eksponen (pangkat).
- Seperti biasa, * dan / bersifat lebih kuat daripada + atau -.
- ^ mengikat lebih kuat dari *, sehingga pi * r ^ 2 merupakan rumus luas lingkaran.
- Jika perlu, Anda harus menambahkan tanda kurung, seperti pada 2 ^ (2 ^ 3).

Perintah $r = 1.25$ adalah menyimpan nilai ke variabel di EMT. Anda juga dapat menulis $r := 1.25$ jika mau. Anda dapat menggunakan spasi sesuka Anda.

Anda juga dapat mengakhiri baris perintah dengan komentar yang diawali dengan dua garis miring (//).

```
>r := 1.25 // Komentar: Menggunakan := sebagai ganti =
```

1.25

Argumen atau input untuk fungsi ditulis di dalam tanda kurung.

```
>sin(45°), cos(pi), log(sqrt(E))
```

0.707106781187
-1
0.5

Seperti yang Anda lihat, fungsi trigonometri bekerja dengan radian, dan derajat dapat diubah dengan °. Jika keyboard Anda tidak memiliki karakter derajat tekan [F7], atau gunakan fungsi deg() untuk mengonversi.

EMT menyediakan banyak sekali fungsi dan operator matematika. Hampir semua fungsi matematika sudah tersedia di EMT. Anda dapat melihat daftar lengkap fungsi-fungsi matematika di EMT pada berkas Referensi (klik menu Help -> Reference)

Untuk membuat rangkaian komputasi lebih mudah, Anda dapat merujuk ke hasil sebelumnya dengan "%". Cara ini sebaiknya hanya digunakan untuk merujuk hasil perhitungan dalam baris perintah yang sama.

```
>(sqrt(5)+1)/2, %^2-%+1 // Memeriksa solusi x^2-x+1=0
```

1.61803398875
2

Latihan untuk Anda

- Buka berkas Reference dan baca fungsi-fungsi matematika yang tersedia di EMT.
- Sisipkan beberapa baris perintah baru.
- Lakukan contoh-contoh perhitungan menggunakan fungsi-fungsi matematika di EMT.

Jawab :

```
>sqrt(1296)/sqrt(36)+7
```

13

```
>(cos(90°)+sin(90°))/cos(45°)
```

1.41421356237

```
>sqrt(1764)+sqrt(49)
```

49

```
> sqrt(256)/4, ((%*4)^2)*2 // Memeriksa solusi ((x*4)^2)*2=0
```

4
512

Satuan

EMT dapat mengubah unit satuan menjadi sistem standar internasional (SI). Tambahkan satuan di belakang angka untuk konversi sederhana.

```
>1miles // 1 mil = 1609,344 m
```

1609.344

Beberapa satuan yang sudah dikenal di dalam EMT adalah sebagai berikut. Semua unit diakhiri dengan tanda dolar (\$), namun boleh tidak perlu ditulis dengan mengaktifkan easyunits.

```
kilometer$:=1000;  
km$:=kilometer$;  
cm$:=0.01;  
mm$:=0.001;  
minute$:=60;  
min$:=minute$;  
minutes$:=minute$;  
hour$:=60*minute$;
```

```
h$:=hour$;
hours$:=hour$;
day$:=24*hour$;
days$:=day$;
d$:=day$;
year$:=365.2425*day$;
years$:=year$;
y$:=year$;
inch$:=0.0254;
in$:=inch$;
feet$:=12*inch$;
foot$:=feet$;
ft$:=feet$;
yard$:=3*feet$;
yards$:=yard$;
yd$:=yard$;
mile$:=1760*yard$;
miles$:=mile$;
kg$:=1;
sec$:=1;
ha$:=10000;
Ar$:=100;
Tagwerk$:=3408;
Acre$:=4046.8564224;
pt$:=0.376mm;
```

Untuk konversi ke dan antar unit, EMT menggunakan operator khusus, yakni ->.

```
>4km -> miles, 4inch -> " mm"
```

```
2.48548476895
101.6 mm
```

Format Tampilan Nilai

Akurasi internal untuk nilai bilangan di EMT adalah standar IEEE, sekitar 16 digit desimal. Aslinya, EMT tidak mencetak semua digit suatu bilangan. Ini untuk menghemat tempat dan agar terlihat lebih baik. Untuk mengatramilan satu bilangan, operator berikut dapat digunakan.

```
>pi
```

```
3.14159265359
```

```
>longest pi
```

```
3.141592653589793
```

```
>long pi
```

```
3.14159265359
```

```
>short pi
```

```
3.1416
```

```
>shortest pi
```

```
3.1
```

```
>fraction pi
```

```
312689/99532
```

```
>short 1200*1.03^10, long E, longest pi
```

```
1612.7
```

```
2.71828182846
```

```
3.141592653589793
```

Format aslinya untuk menampilkan nilai menggunakan sekitar 10 digit. Format tampilan nilai dapat diatur secara global atau hanya untuk satu nilai.

Anda dapat mengganti format tampilan bilangan untuk semua perintah selanjutnya. Untuk mengembalikan ke format aslinya dapat digunakan perintah "deformat" atau "reset".

```
>longestformat; pi, deformat; pi
```

```
3.141592653589793
```

```
3.14159265359
```

Kernel numerik EMT bekerja dengan bilangan titik mengambang (floating point) dalam presisi ganda IEEE (berbeda dengan bagian simbolik EMT). Hasil numerik dapat ditampilkan dalam bentuk pecahan.

```
>1/7+1/4, fraction %
```

```
0.392857142857
```

```
11/28
```

Perintah Multibaris

Perintah multi-baris membentang di beberapa baris yang terhubung dengan "..." di setiap akhir baris, kecuali baris terakhir. Untuk menghasilkan tanda pindah baris tersebut, gunakan tombol [Ctrl]+[Enter]. Ini akan menyambung perintah ke baris berikutnya dan menambahkan "..." di akhir baris sebelumnya. Untuk menggabungkan suatu baris ke baris sebelumnya, gunakan [Ctrl]+[Backspace].

Contoh perintah multi-baris berikut dapat dijalankan setiap kali kursor berada di salah satu barisnya. Ini juga menunjukkan bahwa ... harus berada di akhir suatu baris meskipun baris tersebut memuat komentar.

```
>a=4; b=15; c=2; // menyelesaikan  $a*x^2+b*x+c=0$  secara manual ...
>D=sqrt(b^2/(a^2*4)-c/a); ...
>-b/(2*a) + D, ...
>-b/(2*a) - D
```

```
-0.138444501319
-3.61155549868
```

Menampilkan Daftar Variabel

Untuk menampilkan semua variabel yang sudah pernah Anda definisikan sebelumnya (dan dapat dilihat kembali nilainya), gunakan perintah "listvar".

```
>listvar
```

r	1.25
a	4
b	15
c	2
D	1.73655549868123

Perintah listvar hanya menampilkan variabel buatan pengguna. Dimungkinkan untuk menampilkan variabel lain, dengan menambahkan string termuat di dalam nama variabel yang diinginkan.

Perlu Anda perhatikan, bahwa EMT membedakan huruf besar dan huruf kecil. Jadi variabel "d" berbeda dengan variabel "D".

Contoh berikut ini menampilkan semua unit yang diakhiri dengan "m" dengan mencari semua variabel yang berisi "m\$".

```
>listvar m$
```

km\$	1000
cm\$	0.01
mm\$	0.001
nm\$	1853.24496
gram\$	0.001
m\$	1
hquantum\$	6.62606957e-34
atm\$	101325

Untuk menghapus variabel tanpa harus memulai ulang EMT gunakan perintah "remvalue".

```
>remvalue a,b,c,D
>D
```

```
Variable D not found!
Error in:
D ...
^
```

Menampilkan Panduan

Untuk mendapatkan panduan tentang penggunaan perintah atau fungsi di EMT, buka jendela panduan dengan menekan [F1] dan cari fungsinya. Anda juga dapat mengklik dua kali pada fungsi yang tertulis di baris perintah atau di teks untuk membuka jendela panduan.

Coba klik dua kali pada perintah "intrandom" berikut ini!

```
>intrandom(10, 6)
```

```
[4, 2, 6, 2, 4, 2, 3, 2, 2, 6]
```

Di jendela panduan, Anda dapat mengklik kata apa saja untuk menemukan referensi atau fungsi.

Misalnya, coba klik kata "random" di jendela panduan. Kata tersebut boleh ada dalam teks atau di bagian "See:" pada panduan. Anda akan menemukan penjelasan fungsi "random", untuk menghasilkan bilangan acak berdistribusi uniform antara 0,0 dan 1,0. Dari panduan untuk "random" Anda dapat menampilkan panduan untuk fungsi "normal", dll.

```
>random(10)
```

```
[0.270906, 0.704419, 0.217693, 0.445363, 0.308411, 0.914541, 0.193585,  
0.463387, 0.095153, 0.595017]
```

```
>normal(10)
```

```
[-0.495418, 1.6463, -0.390056, -1.98151, 3.44132, 0.308178, -0.733427,  
-0.526167, 1.10018, 0.108453]
```

Matriks dan Vektor

EMT merupakan suatu aplikasi matematika yang mengerti "bahasa matriks". Artinya, EMT menggunakan vektor dan matriks untuk perhitungan-perhitungan tingkat lanjut. Suatu vektor atau matriks dapat didefinisikan dengan tanda kurung siku. Elemen-elemennya dituliskan di dalam tanda kurung siku, antar elemen dalam satu baris dipisahkan oleh koma(), antar baris dipisahkan oleh titik koma();.

Vektor dan matriks dapat diberi nama seperti variabel biasa.

```
>v=[4,5,6,3,2,1]
```

```
[4, 5, 6, 3, 2, 1]
```

```
>A=[1,2,3;4,5,6;7,8,9]
```

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Karena EMT mengerti bahasa matriks, EMT memiliki kemampuan yang sangat canggih untuk melakukan perhitungan matematis untuk masalah-masalah aljabar linier, statistika, dan optimisasi.

Vektor juga dapat didefinisikan dengan menggunakan rentang nilai dengan interval tertentu menggunakan tanda titik dua (:), seperti contoh berikut ini.

```
>c=1:5
```

```
[1, 2, 3, 4, 5]
```

```
>w=0:0.1:1
```

```
[0, 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, 1]
```

```
>mean(w^2)
```

```
0.35
```

Bilangan Kompleks

EMT juga dapat menggunakan bilangan kompleks. Tersedia banyak fungsi untuk bilangan kompleks di EMT. Bilangan imaginer

$$i = \sqrt{-1}$$

dituliskan dengan huruf I (huruf besar I), namun akan ditampilkan dengan huruf i (i kecil).

```
re(x) : bagian riil pada bilangan kompleks x.  
im(x) : bagian imaginer pada bilangan kompleks x.  
complex(x) : mengubah bilangan riil x menjadi bilangan kompleks.  
conj(x) : Konjugat untuk bilangan bilangan komplkes x.  
arg(x) : argumen (sudut dalam radian) bilangan kompleks x.  
real(x) : mengubah x menjadi bilangan riil.
```

Apabila bagian imaginer x terlalu besar, hasilnya akan menampilkan pesan kesalahan.

```
>sqrt(-1) // Error!  
>sqrt(complex(-1))
```

```
>z=2+3*I, re(z), im(z), conj(z), arg(z), deg(arg(z)), deg(arctan(3/2))
```

```
2+3i  
2  
3  
2-3i  
0.982793723247  
56.309932474  
56.309932474
```

```
>deg(arg(I)) // 90°
```

```
>sqrt(-1)
```

```
Floating point error!
Error in sqrt
Error in:
sqrt(-1) ...
^
```

```
>sqrt(complex(-1))
```

```
0+1i
```

EMT selalu menganggap semua hasil perhitungan berupa bilangan riil dan tidak akan secara otomatis mengubah ke bilangan kompleks.

Jadi akar kuadrat -1 akan menghasilkan kesalahan, tetapi akar kuadrat kompleks didefinisikan untuk bidang koordinat dengan cara seperti biasa. Untuk mengubah bilangan riil menjadi kompleks, Anda dapat menambahkan 0i atau menggunakan fungsi "complex".

```
>complex(-1), sqrt(%)
```

```
-1+0i
0+1i
```

Matematika Simbolik

EMT dapat melakukan perhitungan matematika simbolis (eksak) dengan bantuan software Maxima. Software Maxima otomatis sudah terpasang di komputer Anda ketika Anda memasang EMT. Meskipun demikian, Anda dapat juga memasang software Maxima tersendiri (yang terpisah dengan instalasi Maxima di EMT).

Pengguna Maxima yang sudah mahir harus memperhatikan bahwa terdapat sedikit perbedaan dalam sintaks antara sintaks asli Maxima dan sintaks ekspresi simbolik di EMT.

Untuk melakukan perhitungan matematika simbolis di EMT, awali perintah Maxima dengan tanda "&". Setiap ekspresi yang dimulai dengan "&" adalah ekspresi simbolis dan dikerjakan oleh Maxima.

```
>& (a+b)^2
```

$$(b + a)^2$$

```
>&expand((a+b)^2), &factor(x^2+5*x+6)
```

$$b^2 + 2ab + a^2$$

$$(x + 2)(x + 3)$$

```
>& solve(a*x^2+b*x+c, x) // rumus abc
```

$$[x = \frac{(-\sqrt{b^2 - 4ac}) - b}{2a}, x = \frac{\sqrt{b^2 - 4ac} - b}{2a}]$$

```
>& (a^2-b^2)/(a+b), &ratsimp(%); // ratsimp menyederhanakan bentuk pecahan
```

$$\frac{a^2 - b^2}{b + a}$$

$$a^2 - b^2$$

```
>10! // nilai faktorial (modus EMT)
```

3628800

```
>&10! // nilai faktorial (simbolik dengan Maxima)
```

3628800

Untuk menggunakan perintah Maxima secara langsung (seperti perintah pada layar Maxima) awali perintahnya dengan tanda ":" pada baris perintah EMT. Sintaks Maxima disesuaikan dengan sintaks EMT (disebut "modus kompatibilitas").

```
>factor(1000) // mencari semua faktor 1000 (EMT)
```

[2, 2, 2, 5, 5]

```
>:: factor(1000) // faktorisasi prima 1000 (dengan Maxima)
```

$$\frac{3}{2}^3 \cdot 5^3$$

```
>::: factor(20!)
```

```
18   8   4   2  
2     3   5   7   11  13  17  19
```

Jika Anda sudah mahir menggunakan Maxima, Anda dapat menggunakan sintaks asli perintah Maxima dengan menggunakan tanda ":::" untuk mengawali setiap perintah Maxima di EMT. Perhatikan, harus ada spasi antara ":::" dan perintahnya.

```
>::: binomial(5,2); // nilai C(5,2)
```

```
10
```

```
>::: binomial(m,4); // C(m,4)=m!/(4!(m-4)!)
```

$$\frac{(m - 3)(m - 2)(m - 1)m}{24}$$

```
>::: trigexpand(cos(x+y)); // rumus cos(x+y)=cos(x) cos(y)-sin(x) sin(y)
```

$$\cos(x) \cos(y) - \sin(x) \sin(y)$$

```
>::: trigexpand(sin(x+y));
```

$$\cos(x) \sin(y) + \sin(x) \cos(y)$$

```
>::: trigsimp(((1-sin(x)^2)*cos(x))/cos(x)^2+tan(x)*sec(x)^2) //menyederhanakan fungsi tri
```

$$\frac{\sin^4(x) + \cos^4(x)}{\cos^3(x)}$$

Untuk menyimpan ekspresi simbolik ke dalam suatu variabel digunakan tanda "&=".

```
>p1 &= (x^3+1) / (x+1)
```

$$\begin{array}{r} 3 \\ x + 1 \\ \hline x + 1 \end{array}$$

```
>&ratsimp(p1)
```

$$x^2 - x + 1$$

Untuk mensubstitusikan suatu nilai ke dalam variabel dapat digunakan perintah "with".

```
>&p1 with x=3 // (3^3+1) / (3+1)
```

7

```
>&p1 with x=a+b, &ratsimp(%) //substitusi dengan variabel baru
```

$$\begin{array}{r} 3 \\ (b + a) + 1 \\ \hline b + a + 1 \end{array}$$

$$b^2 + (2a - 1)b + a^2 - a + 1$$

```
>&diff(p1,x) //turunan p1 terhadap x
```

$$\begin{array}{r} 2 \quad 3 \\ 3x^2 - x^3 + 1 \\ \hline x^2 - (x + 1)^2 \end{array}$$

```
>&integrate(p1,x) // integral p1 terhadap x
```

$$\begin{array}{r} 3 \quad 2 \\ 2x^3 - 3x^2 + 6x \\ \hline 6 \end{array}$$

Tampilan Matematika Simbolik dengan LaTeX

Anda dapat menampilkan hasil perhitungan simbolik secara lebih bagus menggunakan LaTeX. Untuk melakukan hal ini, tambahkan tanda dolar (\$) di depan tanda & pada setiap perintah Maxima. Perhatikan, hal ini hanya dapat menghasilkan tampilan yang diinginkan apabila komputer Anda sudah terpasang software LaTeX.

```
>$& (a+b)^2  
>$&expand((a+b)^2), $&factor(x^2+5*x+6)  
>$&solve(a*x^2+b*x+c,x) // rumus abc  
>$& (a^2-b^2)/(a+b), $&ratsimp(%)
```

Selamat Belajar dan Berlatih!

Baik, itulah sekilas pengantar penggunaan software EMT. Masih banyak kemampuan EMT yang akan Anda pelajari dan praktikkan.

Sebagai latihan untuk memperlancar penggunaan perintah-perintah EMT yang sudah dijelaskan di atas, silakan Anda lakukan hal-hal sebagai berikut.

- Carilah soal-soal matematika dari buku-buku Matematika.
 - Tambahkan beberapa baris perintah EMT pada notebook ini.
 - Selesaikan soal-soal matematika tersebut dengan menggunakan EMT.
- Pilih soal-soal yang sesuai dengan perintah-perintah yang sudah dijelaskan dan dicontohkan di atas.

Soal 1

5. $-5 \times (7 + 9) = \dots\dots\dots$



```
>-5*(7+9)
```

Soal 2

$$\begin{array}{l} \text{c. } -25 \times (-2) \times (-4) \\ \text{d. } 72 : (-36) : (-2) \end{array}$$

$$> 72 / (-36) / (-2)$$

1

Soal 3

$$1. (\sqrt{2} + \sqrt{3})^2 =$$

$$> (\sqrt{2} + \sqrt{3})^2$$

9.89897948557

Soal 4

$$3. (\sqrt{5} + \sqrt{3}) \times (\sqrt{5} - \sqrt{3}) =$$



$$> (\sqrt{5} + \sqrt{3}) * (\sqrt{5} - \sqrt{3})$$

2

BAB 2

KB PEKAN 3: MENGGUNAKAN EMT UNTUK MENYELESAIKAN MASALAH-MASALAH ALJABAR

article
eumat

Nama : Vikram Zaky Ardianto
Kelas : Matematika E
NIM : 22305144028

EMT untuk Perhitungan Aljabar

Pada notebook ini Anda belajar menggunakan EMT untuk melakukan berbagai perhitungan terkait dengan materi atau topik dalam Aljabar. Kegiatan yang harus Anda lakukan adalah sebagai berikut:

- Membaca secara cermat dan teliti notebook ini;
- Menerjemahkan teks bahasa Inggris ke bahasa Indonesia;
- Mencoba contoh-contoh perhitungan (perintah EMT) dengan cara meng ENTER setiap perintah EMT yang ada (pindahkan kursor ke baris perintah)
- Jika perlu Anda dapat memodifikasi perintah yang ada dan memberikan keterangan/penjelasan tambahan terkait hasilnya.
- Menyisipkan baris-baris perintah baru untuk mengerjakan soal-soal Aljabar dari file PDF yang saya berikan;
- Memberi catatan hasilnya.
- Jika perlu tuliskan soalnya pada teks notebook (menggunakan format LaTeX).
- Gunakan tampilan hasil semua perhitungan yang eksak atau simbolik dengan format LaTeX. (Seperti contoh-contoh pada notebook ini.)

Contoh pertama

Menyederhanakan bentuk aljabar:

$$6x^{-3}y^5 \times -7x^2y^{-9}$$

```
> $& 6*x^(-3)*y^5*-7*x^2*y^(-9)
```

Menyederhanakan fungsi :

$$2y^2 + 2x^2 - 3y^2 + 2x^2$$

```
> $& 2*y^2+2*x^2-3*y^2+2*x^2
```

Menjabarkan:

$$(6x^{-3} + y^5)(-7x^2 - y^{-9})$$

```
> $& showev('expand((6*x^(-3)+y^5)*(-7*x^2-y^(-9))))
```

Baris Perintah

Baris perintah Euler terdiri dari satu atau beberapa perintah Euler diikuti dengan titik koma ";" atau koma ",". Titik koma mencegah pencetakan hasil. Koma setelah perintah terakhir dapat dihilangkan.

Baris perintah berikut hanya akan mencetak hasil ekspresi, bukan tugas atau perintah format.

```
>r:=8; h:=5; pi*r^2*h^2
```

5026.54824574

Perintah harus dipisahkan dengan yang kosong. Baris perintah berikut mencetak dua hasilnya.

```
>pi*r^2*h, %+2*pi*r*h^3 // Ingat tanda % menyatakan hasil perhitungan terakhir sebelumnya
```

251.327412287

6534.51271947

Baris perintah dieksekusi dalam urutan yang ditekan pengguna kembali. Jadi Anda mendapatkan nilai baru setiap kali Anda menjalankan baris kedua.

```
>x := 7;  
>x := cos(x) // nilai cosinus (x dalam radian)
```

0.753902254343

```
>x := cos(x)
```

0.729023376891

Jika dua garis terhubung dengan "..." kedua garis akan selalu dieksekusi secara bersamaan.

```
>x := 5.5; ...
>x := (x+15/x^2)/2, x := (x+15/x^2)/2, x := (x+15/x^2)/2,
```

2.9979338843
2.33344930442
2.54413874904

Ini juga merupakan cara yang baik untuk menyebarkan perintah panjang pada dua atau lebih baris. Anda dapat menekan Ctrl+Return untuk membagi garis menjadi dua pada posisi kursor saat ini, atau Ctrl+Back untuk menggabungkan garis.

Untuk melipat semua multi-garis tekan Ctrl + L. Kemudian garis-garis berikutnya hanya akan terlihat, jika salah satunya memiliki fokus. Untuk melipat satu multi-baris, mulailah baris pertama dengan "%+".

```
>%+ x=7+7; ...
```

Garis yang dimulai dengan %% tidak akan terlihat sama sekali.

196

```
>
```

Euler mendukung loop di baris perintah, selama mereka masuk ke dalam satu baris atau multi-baris. Dalam program, pembatasan ini tidak berlaku, tentu saja. Untuk informasi lebih lanjut lihat pengantar berikut.

```
>y=9; for i=1 to 10; y := (y+2/x^3)/y, end; // menghitung akar 2
```

1.00008098477
1.00072880395
1.00072833216
1.00072833251
1.00072833251
1.00072833251
1.00072833251
1.00072833251
1.00072833251
1.00072833251

Tidak apa-apa untuk menggunakan multi-line. Pastikan baris diakhiri dengan "...".

```
>x := 5.5; // comments go here before the ...
>repeat xnew:=(x/x+2)/2; until xnew~=:x; ...
>  x := xnew; ...
>end; ...
>x,
```

1.5

Struktur bersyarat juga berfungsi.

```
>if E^pi>pi^E; then "Thought so!", endif;
```

Thought so!

Saat Anda menjalankan perintah, kursor dapat berada di posisi mana pun di baris perintah. Anda dapat kembali ke perintah sebelumnya atau melompat ke perintah berikutnya dengan tombol panah. Atau Anda dapat mengklik ke bagian komentar di atas perintah untuk menuju ke perintah.

Saat Anda menggerakkan kursor di sepanjang garis, pasangan tanda kurung atau kurung buka dan tutup akan disorot. Juga, perhatikan baris status. Setelah kurung buka fungsi `sqrt()`, baris status akan menampilkan teks bantuan untuk fungsi tersebut. Jalankan perintah dengan tombol kembali.

```
>sqrt(cos(45°)/cos(0°))
```

0.840896415254

Untuk melihat bantuan untuk perintah terbaru, buka jendela bantuan dengan F1. Di sana, Anda dapat memasukkan teks untuk dicari. Pada baris kosong, bantuan untuk jendela bantuan akan ditampilkan. Anda dapat menekan escape untuk menghapus garis, atau untuk menutup jendela bantuan.

Anda dapat mengklik dua kali pada perintah apa pun untuk membuka bantuan untuk perintah ini. Coba klik dua kali perintah `exp` di bawah ini di baris perintah.

```
>exp(log(67.8))
```

67.8

Anda dapat menyalin dan menempel di Euler ke. Gunakan Ctrl-C dan Ctrl-V untuk ini. Untuk menandai teks, seret mouse atau gunakan shift bersama dengan tombol kursor apa pun. Selain itu, Anda dapat menyalin tanda kurung yang disorot.

Sintaks Dasar

Euler tahu fungsi matematika biasa. Seperti yang Anda lihat di atas, fungsi trigonometri bekerja dalam radian atau derajat. Untuk mengonversi ke derajat, tambahkan simbol derajat (dengan tombol F7) ke nilainya, atau gunakan fungsi `rad(x)`. Fungsi akar kuadrat disebut kuadrat dalam Euler. Tentu saja, $x^{(1/2)}$ juga dimungkinkan.

Untuk menyetel variabel, gunakan `=` atau `:=`. Demi kejelasan, pengantar ini menggunakan bentuk yang terakhir. Spasi tidak masalah. Tapi ruang antara perintah diharapkan.

Beberapa perintah dalam satu baris dipisahkan dengan `,` atau `;`. Titik koma menekan output dari perintah. Di akhir baris perintah `,` diasumsikan, jika `;` hilang.

```
>z:=10.1; y:=9.5; 1/2*z^3*y
```

4893.92975

EMT menggunakan sintaks pemrograman untuk ekspresi. Memasuki

$$e^2 \cdot \left(\frac{1}{3 + 4 \log(0.6)} + \frac{1}{7} \right)$$

Anda harus mengatur tanda kurung yang benar dan menggunakan / untuk pecahan. Perhatikan tanda kurung yang disorot untuk bantuan. Perhatikan bahwa konstanta Euler e diberi nama E dalam EMT.

```
>E^2*(1/(8+9*log(0.8))+3/9)
```

3.69623234287

Untuk menghitung ekspresi rumit seperti

$$\left(\frac{\frac{1}{7} + \frac{1}{8} + 2}{\frac{1}{3} + \frac{1}{2}} \right)^2 \pi$$

Anda harus memasukkannya dalam bentuk baris.

```
>((8/7 + 1/3 + 2 + 1/9) / (1/2 + 1/8))^3 * pi^2
```

1866.22224762

Letakkan tanda kurung dengan hati-hati di sekitar sub-ekspresi yang perlu dihitung terlebih dahulu. EMT membantu Anda dengan menyorot ekspresi bahwa braket penutup selesai. Anda juga harus memasukkan nama "pi" untuk huruf Yunani pi.

Hasil dari perhitungan ini adalah bilangan floating point. Secara default dicetak dengan akurasi sekitar 12 digit. Di baris perintah berikut, kita juga belajar bagaimana kita bisa merujuk ke hasil sebelumnya dalam baris yang sama.

```
>2/4+3/8, fraction %
```

0.875
7/8

Perintah Euler dapat berupa ekspresi atau perintah primitif. Ekspresi terbuat dari operator dan fungsi. Jika perlu, itu harus berisi tanda kurung untuk memaksa urutan eksekusi yang benar. Jika ragu, memasang braket adalah ide yang bagus. Perhatikan bahwa EMT menunjukkan tanda kurung buka dan tutup saat mengedit baris perintah.

```
>(sin(pi/4)^2)*2*(cos(pi/4)^2)*2
```

1

Operator numerik Euler meliputi

- + unary atau operator plus
- unary atau operator minus
- *, /
- . produk matriks
- a^b daya untuk positif a atau bilangan bulat b ($a**b$ juga berfungsi)
- $n!$ operator faktorial

dan masih banyak lagi.

Berikut adalah beberapa fungsi yang mungkin Anda butuhkan. Ada banyak lagi.

```
sin,cos,tan,atan,asin,acos,rad,deg  
log,exp,log10,sqrt,logbase  
bin,logbin,logfac,mod,lantai,ceil,bulat,abs,tanda  
conj,re,im,arg,conj,nyata,kompleks  
beta,betai,gamma,complexgamma,ellrf,ellf,ellrd,elle  
bitand, bitor, bitxor, bitnot
```

Beberapa perintah memiliki alias, mis. Untuk log.

```
>ln(E^2), arctan(tan(0.)), logbase(60,30)
```

```
2  
0  
1.20379504709
```

```
>sin(90°)
```

```
1
```

Pastikan untuk menggunakan tanda kurung (kurung bulat), setiap kali ada keraguan tentang urutan eksekusi! Berikut ini tidak sama dengan $(2^3)^4$, yang merupakan default untuk 2^3^4 di EMT (beberapa sistem numerik melakukannya dengan cara lain).

```
>8^3^4, (9^3)^5, 2^(2^4)
```

```
1.41347765182e+73  
2.05891132095e+14  
65536
```

Bilangan Asli

Tipe data utama dalam Euler adalah bilangan real. Real direpresentasikan dalam format IEEE dengan akurasi sekitar 16 digit desimal.

```
>longest 4/3
```

```
1.3333333333333333
```

```
>longest 1/8
```

```
0.125
```

Representasi ganda internal membutuhkan 8 byte.

```
>printdual(13/3)
```

```
1.0001010101010101010101010101010101010101010101010101010101010101*2^2
```

```
>printhex(1/2)
```

```
8.000000000000000*16^-1
```

```
>printdual(2/9)
```

```
1.1100011100011100011100011100011100011100011100011100011100011100011100*2^-3
```

```
>printhex(7/9)
```

```
C.71C71C71C71C8*16^-1
```

```
>
```

String

Sebuah string dalam Euler didefinisikan dengan "...".

```
>"A string can contain anything."
```

```
A string can contain anything.
```

String dapat digabungkan dengan | atau dengan +. Ini juga berfungsi dengan angka, yang dikonversi menjadi string dalam kasus itu.

```
>"The area of the circle with radius " + 2 + " cm is " + pi*4 + " cm^2."
```

```
The area of the circle with radius 2 cm is 12.5663706144 cm^2.
```

Fungsi print juga mengonversi angka menjadi string. Ini dapat mengambil sejumlah digit dan sejumlah tempat (0 untuk keluaran padat), dan secara optimal satu unit.

```
>"Golden Ratio : " + print((1+sqrt(5))/2,5,0)
```

```
Golden Ratio : 1.61803
```

Ada string khusus tidak ada, yang tidak dicetak. Itu dikembalikan oleh beberapa fungsi, ketika hasilnya tidak masalah. (Ini dikembalikan secara otomatis, jika fungsi tidak memiliki pernyataan pengembalian.)

```
>none
```

Untuk mengonversi string menjadi angka, cukup evaluasi saja. Ini juga berfungsi untuk ekspresi (lihat di bawah).

```
>"1234.5"()
```

1234.5

Untuk mendefinisikan vektor string, gunakan notasi vektor [...].

```
>v := ["affe", "charlie", "bravo"]
```

```
affe  
charlie  
bravo
```

Vektor string kosong dilambangkan dengan [none]. Vektor string dapat digabungkan.

```
>w := [none]; w | v | v
```

```
affe  
charlie  
bravo  
affe  
charlie  
bravo
```

String dapat berisi karakter Unicode. Secara internal, string ini berisi kode UTF-8. Untuk menghasilkan string seperti itu, gunakan u"..." dan salah satu entitas HTML.

String Unicode dapat digabungkan seperti string lainnya.

```
>u"&alpha; = " + 45 + u"&deg;" // pdfLaTeX mungkin gagal menampilkan secara benar
```

= 45°

I

Dalam komentar, entitas yang sama seperti alpha;, beta; dll dapat digunakan. Ini mungkin alternatif cepat untuk Lateks. (Lebih detail di komentar di bawah).

Ada beberapa fungsi untuk membuat atau menganalisis string unicode. Fungsi strtochar() akan mengenali string Unicode, dan menerjemahkannya dengan benar.

```
>v= strtochar(u"&Auml; is a German letter")
```

```
[196, 32, 105, 115, 32, 97, 32, 71, 101, 114, 109, 97, 110,  
32, 108, 101, 116, 116, 101, 114]
```

Hasilnya adalah vektor angka Unicode. Fungsi kebalikannya adalah chartoutf().

```
>v[1]=strtochar(u"&Uuml;")[1]; chartoutf(v)
```

Ü is a German letter

Fungsi utf() dapat menerjemahkan string dengan entitas dalam variabel menjadi string Unicode.

```
>s="We have &alpha;=&beta; ."; utf(s) // pdfLaTeX mungkin gagal menampilkan secara benar
```

We have =.

Dimungkinkan juga untuk menggunakan entitas numerik.

```
>u" hnliches"
```

 hnliches

Nilai Boolean

Nilai Boolean direpresentasikan dengan 1=true atau 0=false dalam Euler. String dapat dibandingkan, seperti halnya angka.

```
>7<8, "biji anggur"<"biji nangka"
```

```
1  
1
```

"dan" adalah operator "&&" dan "atau" adalah operator "||", seperti dalam bahasa C. (Kata-kata "dan" dan "atau" hanya dapat digunakan dalam kondisi untuk "jika".)

```
>2<E && E<3
```

```
1
```

Operator Boolean mematuhi aturan bahasa matriks.

```
>(1:10)>5, nonzeros(%)
```

```
[0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1]  
[6, 7, 8, 9, 10]
```

Anda dapat menggunakan fungsi bukan nol() untuk mengekstrak elemen tertentu dari vektor. Dalam contoh, kami menggunakan isprime bersyarat(n).

```
>N=2|3:2:99 // N berisi elemen 2 dan bilangan2 ganjil dari 3 s.d. 99
```

```
[2, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29,
31, 33, 35, 37, 39, 41, 43, 45, 47, 49, 51, 53, 55, 57,
59, 61, 63, 65, 67, 69, 71, 73, 75, 77, 79, 81, 83, 85,
87, 89, 91, 93, 95, 97, 99]
```

```
>N[nonzeros(isprime(N))] //pilih anggota2 N yang prima
```

```
[2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47,
53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97]
```

Format Keluaran

Format output default EMT mencetak 12 digit. Untuk memastikan bahwa kami melihat default, kami mengatur ulang format.

```
>defformat; pi
```

```
3.14159265359
```

Secara internal, EMT menggunakan standar IEEE untuk bilangan ganda dengan sekitar 16 digit desimal. Untuk melihat jumlah digit penuh, gunakan perintah "format terpanjang", atau kita gunakan operator "terpanjang" untuk menampilkan hasil dalam format terpanjang.

```
>longest pi
```

```
3.141592653589793
```

Berikut adalah representasi heksadesimal internal dari bilangan ganda.

```
>printhex(pi)
```

```
3.243F6A8885A30*16^0
```

Format output dapat diubah secara permanen dengan perintah format.

```
>format(12,5); 1/3, pi, sin(1)
```

```
0.33333
3.14159
0.84147
```

Standarnya adalah format (12).

```
>format(12); 1/3
```

```
0.333333333333
```

Fungsi seperti "shortestformat", "shortformat", "longformat" bekerja untuk vektor dengan cara berikut.

```
>shortestformat; random(3,8)
```

```
0.66    0.2    0.89    0.28    0.53    0.31    0.44    0.3  
0.28    0.88    0.27    0.7     0.22    0.45    0.31    0.91  
0.19    0.46    0.095   0.6     0.43    0.73    0.47    0.32
```

Format default untuk skalar adalah format (12). Tapi ini bisa diubah.

```
>setscalarformat(5); pi
```

```
3.1416
```

Fungsi "format terpanjang" mengatur format skalar juga.

```
>longestformat; pi
```

```
3.141592653589793
```

Untuk referensi, berikut adalah daftar format output yang paling penting.

```
format terpendek format pendek format panjang, format terpanjang  
format(panjang,digit) format baik(panjang)  
fracformat (panjang)  
mengubah bentuk
```

Akurasi internal EMT adalah sekitar 16 tempat desimal, yang merupakan standar IEEE. Angka disimpan dalam format internal ini.

Tetapi format output EMT dapat diatur dengan cara yang fleksibel.

```
>longestformat; pi,
```

```
3.141592653589793
```

```
>format(10,5); pi
```

```
3.14159
```

Standarnya adalah deformat().

```
>deformat; // default
```

Ada operator pendek yang hanya mencetak satu nilai. Operator "terpanjang" akan mencetak semua digit angka yang valid.

```
>longest pi^2/2
```

4.934802200544679

Ada juga operator pendek untuk mencetak hasil dalam format pecahan. Kami sudah menggunakannya di atas.

```
>fraction 1+1/2+1/3+1/4
```

25/12

Karena format internal menggunakan cara biner untuk menyimpan angka, nilai 0,1 tidak akan direpresentasikan dengan tepat. Kesalahan bertambah sedikit, seperti yang Anda lihat dalam perhitungan berikut.

```
>longest 0.1+0.1+0.1+0.1+0.1+0.1+0.1+0.1+0.1+0.1-1
```

-1.110223024625157e-16

Tetapi dengan "format panjang" default Anda tidak akan melihat ini. Untuk kenyamanan, output dari angka yang sangat kecil adalah 0.

```
>0.1+0.1+0.1+0.1+0.1+0.1+0.1+0.1+0.1-1
```

0

Ekspresi

String atau nama dapat digunakan untuk menyimpan ekspresi matematika, yang dapat dievaluasi oleh EMT. Untuk ini, gunakan tanda kurung setelah ekspresi. Jika Anda bermaksud menggunakan string sebagai ekspresi, gunakan konvensi untuk menamakannya "fx" atau "fxy" dll. Ekspresi lebih diutamakan daripada fungsi. Variabel global dapat digunakan dalam evaluasi.

```
>r:=3; fx:="pi*2*r^2"; longest fx()
```

56.54866776461628

Parameter ditetapkan ke x, y, dan z dalam urutan itu. Parameter tambahan dapat ditambahkan menggunakan parameter yang ditetapkan.

```
>fx:="2*a*sin(x)^2"; fx(4,a=3)
```

3.43650010143

Perhatikan bahwa ekspresi akan selalu menggunakan variabel global, bahkan jika ada variabel dalam fungsi dengan nama yang sama. (Jika tidak, evaluasi ekspresi dalam fungsi dapat memberikan hasil yang sangat membingungkan bagi pengguna yang memanggil fungsi tersebut.)

```
>at:=4; function f(expr,x,at) := expr(x); ...
>f("at*x^2",3,5) // computes 4*3^2 not 5*3^2
```

36

Jika Anda ingin menggunakan nilai lain untuk "at" daripada nilai global, Anda perlu menambahkan "at=value".

```
>at:=4; function f(expr,x,a) := expr(x,at=a); ...
>f("at*x^2",3,5)
```

45

Untuk referensi, kami berkomentar bahwa koleksi panggilan (dibahas di tempat lain) dapat berisi ekspresi. Jadi kita bisa membuat contoh di atas sebagai berikut.

```
>at:=4; function f(expr,x) := expr(x); ...
>f({{"at*x^2",at=5}},3)
```

45

Ekspresi dalam x sering digunakan seperti fungsi.

Perhatikan bahwa mendefinisikan fungsi dengan nama yang sama seperti ekspresi simbolik global menghapus variabel ini untuk menghindari kebingungan antara ekspresi simbolik dan fungsi.

```
>f &= 6*x;
>f(15)
```

90

Dengan cara konvensi, ekspresi simbolik atau numerik harus diberi nama fx, fxy dll. Skema penamaan ini tidak boleh digunakan untuk fungsi.

```
>fx &= diff(x^x,x); $&fx
```

Bentuk khusus dari ekspresi memungkinkan variabel apa pun sebagai parameter tanpa nama untuk evaluasi ekspresi, bukan hanya "x", "y" dll. Untuk ini, mulai ekspresi dengan "@(variabel) ...".

```
>"@(a,b) a^2+b^2", %(4,5)
```

@(a,b) a^2+b^2

41

Ini memungkinkan untuk memanipulasi ekspresi dalam variabel lain untuk fungsi EMT yang membutuhkan ekspresi dalam "x".

Cara paling dasar untuk mendefinisikan fungsi sederhana adalah dengan menyimpan rumusnya dalam ekspresi simbolis atau numerik. Jika variabel utama adalah x, ekspresi dapat dievaluasi seperti fungsi.

Seperti yang Anda lihat dalam contoh berikut, variabel global terlihat selama evaluasi.

```
>fx &= x^3-a*x; ...  
>a=1.2; fx(0.5)
```

-0.475

Semua variabel lain dalam ekspresi dapat ditentukan dalam evaluasi menggunakan parameter yang ditetapkan.

```
>fx(0.5,a=1.1)
```

-0.425

Sebuah ekspresi tidak perlu simbolis. Ini diperlukan, jika ekspresi berisi fungsi, yang hanya diketahui di kernel numerik, bukan di Maxima.

Matematika Simbolik

EMT melakukan matematika simbolis dengan bantuan Maxima. Untuk detailnya, mulailah dengan tutorial berikut, atau telusuri referensi untuk Maxima. Para ahli di Maxima harus mencatat bahwa ada perbedaan sintaks antara sintaks asli Maxima dan sintaks default ekspresi simbolik di EMT.

Matematika simbolik terintegrasi dengan mulus ke dalam Euler dengan &. Ekspresi apa pun yang dimulai dengan & adalah ekspresi simbolis. Itu dievaluasi dan dicetak oleh Maxima.

Pertama-tama, Maxima memiliki aritmatika "tak terbatas" yang dapat menangani angka yang sangat besar.

```
>$&44!
```

Dengan cara ini, Anda dapat menghitung hasil yang besar dengan tepat. Mari kita hitung lateks: $C(44,10) = \frac{44!}{34!} \cdot 10!$

```
>$& 44!/ (34!*10!) // nilai C(44,10)
```

Tentu saja, Maxima memiliki fungsi yang lebih efisien untuk ini (seperti halnya bagian numerik dari EMT).

```
>$binomial(44,10) //menghitung C(44,10) menggunakan fungsi binomial()
```

Untuk mempelajari lebih lanjut tentang fungsi tertentu klik dua kali di atasnya. Misalnya, coba klik dua kali pada "&binomial" di baris perintah sebelumnya. Ini membuka dokumentasi Maxima seperti yang disediakan oleh penulis program itu.

Anda akan belajar bahwa yang berikut ini juga berfungsi.

$$C(x, 3) = \frac{x!}{(x-3)!3!} = \frac{(x-2)(x-1)x}{6}$$

```
>$binomial(x, 3) // C(x, 3)
```

Jika Anda ingin mengganti x dengan nilai tertentu, gunakan "dengan".

```
>$&binomial(x, 3) with x=10 // substitusi x=10 ke C(x, 3)
```

Dengan begitu Anda dapat menggunakan solusi persamaan dalam persamaan lain.

Ekspresi simbolik dicetak oleh Maxima dalam bentuk 2D. Alasan untuk ini adalah bendera simbolis khusus dalam string.

Seperti yang akan Anda lihat pada contoh sebelumnya dan berikut, jika Anda telah menginstal LaTeX, Anda dapat mencetak ekspresi simbolis dengan Lateks. Jika tidak, perintah berikut akan mengeluarkan pesan kesalahan.

Untuk mencetak ekspresi simbolis dengan LaTeX, gunakan \$ di depan & (atau Anda dapat menghilangkan & sebelum perintah. Jangan menjalankan perintah Maxima dengan \$, jika Anda tidak menginstal LaTeX.

```
>$ (3+x) / (x^2+1)
```

Ekspresi simbolik diuraikan oleh Euler. Jika Anda membutuhkan sintaks yang kompleks dalam satu ekspresi, Anda dapat menyertakan ekspresi dalam "...". Untuk menggunakan lebih dari ekspresi sederhana adalah mungkin, tetapi sangat tidak disarankan.

```
>&"v := 5; v^2"
```

25

Untuk kelengkapan, kami menyatakan bahwa ekspresi simbolik dapat digunakan dalam program, tetapi perlu diapit dalam tanda kutip. Selain itu, jauh lebih efektif untuk memanggil Maxima pada waktu kompilasi jika memungkinkan.

```
>$&expand((1+x)^4), $&factor(diff(% ,x)) // diff: turunan, factor: faktor
```

Sekali lagi, % mengacu pada hasil sebelumnya.

Untuk mempermudah, kami menyimpan solusi ke variabel simbolik. Variabel simbolik didefinisikan dengan "&=".

```
>fx &= (x+1) / (x^4+1); $fx
```

Ekspresi simbolik dapat digunakan dalam ekspresi simbolik lainnya.

```
>$&factor(diff(fx,x))
```

Masukan langsung dari perintah Maxima juga tersedia. Mulai baris perintah dengan "::". Sintaks Maxima disesuaikan dengan sintaks EMT (disebut "mode kompatibilitas").

```
>&factor(20!)
```

```
2432902008176640000
```

```
>::: factor(10!)
```

$$\begin{matrix} 8 & 4 & 2 \\ 2 & 3 & 5 & 7 \end{matrix}$$

```
>::: factor(20!)
```

$$\begin{matrix} 18 & 8 & 4 & 2 \\ 2 & 3 & 5 & 7 & 11 & 13 & 17 & 19 \end{matrix}$$

Jika Anda ahli dalam Maxima, Anda mungkin ingin menggunakan sintaks asli Maxima. Anda dapat melakukannya dengan "::".

```
>::: av:g$ av^2;
```

$$g^2$$

```
>fx &= x^3*exp(x), $fx
```

$$\begin{matrix} 3 & x \\ x & E \end{matrix}$$

Variabel tersebut dapat digunakan dalam ekspresi simbolik lainnya. Perhatikan, bahwa dalam perintah berikut sisi kanan &= dievaluasi sebelum penugasan ke Fx.

```
>&(fx with x=5), $%, &float(%)
```

5
125 E

18551.64488782208

```
>fx(5)
```

18551.6448878

Untuk evaluasi ekspresi dengan nilai variabel tertentu, Anda dapat menggunakan operator "with". Baris perintah berikut juga menunjukkan bahwa Maxima dapat mengevaluasi ekspresi secara numerik dengan float().

```
>&(fx with x=10)-(fx with x=5), &float(%)
```

10
1000 E - 125 E

2.20079141499189e+7

```
>$factor(diff(fx,x,2))
```

Untuk mendapatkan kode Lateks untuk ekspresi, Anda dapat menggunakan perintah tex.

```
>tex(fx)
```

$x^3 \cdot e^x$

Ekspresi simbolik dapat dievaluasi seperti ekspresi numerik.

```
>fx(0.5)
```

0.206090158838

Dalam ekspresi simbolis, ini tidak berfungsi, karena Maxima tidak mendukungnya. Sebagai gantinya, gunakan sintaks "with" (bentuk yang lebih bagus dari perintah at(...) dari Maxima).

```
>${fx} with x=1/2
```

Penugasan juga bisa bersifat simbolis.

```
>${fx} with x=1+t
```

Perintah solve memecahkan ekspresi simbolik untuk variabel di Maxima. Hasilnya adalah vektor solusi.

```
>${solve(x^2+x=4,x)}
```

Bandingkan dengan perintah numerik "selesaikan" di Euler, yang membutuhkan nilai awal, dan secara opsional nilai target.

```
>solve("x^2+x",1,y=4)
```

1.56155281281

Nilai numerik dari solusi simbolik dapat dihitung dengan evaluasi hasil simbolis. Euler akan membaca tugas $x = \dots$. Jika Anda tidak memerlukan hasil numerik untuk perhitungan lebih lanjut, Anda juga dapat memberikan Maxima menemukan nilai numerik.

```
>sol &= solve(x^2+2*x=4,x); ${sol, sol(), $float(sol)}
```

[-3.23607, 1.23607]

Untuk mendapatkan solusi simbolis tertentu, seseorang dapat menggunakan "with" dan index.

```
>${solve(x^2+x=1,x), x2 &= x with %[2]; ${x2}}
```

Untuk menyelesaikan sistem persamaan, gunakan vektor persamaan. Hasilnya adalah vektor solusi.

```
>sol &= solve([x+y=3,x^2+y^2=5],[x,y]); ${sol, ${x*y with sol[1]}}
```

Ekspresi simbolis dapat memiliki bendera, yang menunjukkan perlakuan khusus di Maxima. Beberapa flag dapat digunakan sebagai perintah juga, yang lain tidak. Bendera ditambahkan dengan "|" (bentuk yang lebih bagus dari "ev(...,flags)")

```
>${ diff((x^3-1)/(x+1),x) //turunan bentuk pecahan
>${ diff((x^3-1)/(x+1),x) | ratsimp //menyederhanakan pecahan
>${factor(%)
```

Fungsi

Dalam EMT, fungsi adalah program yang didefinisikan dengan perintah "fungsi". Ini bisa berupa fungsi satu baris atau fungsi multibaris.

Fungsi satu baris dapat berupa numerik atau simbolis. Fungsi satu baris numerik didefinisikan oleh ":=".

```
>function f(x) := x*sqrt(x^2+1)
```

Untuk gambaran umum, kami menunjukkan semua kemungkinan definisi untuk fungsi satu baris. Suatu fungsi dapat dievaluasi sama seperti fungsi Euler bawaan lainnya.

```
>f(2)
```

4.472135955

Fungsi ini akan bekerja untuk vektor juga, dengan mematuhi bahasa matriks Euler, karena ekspresi yang digunakan dalam fungsi divektorkan.

```
>f(0:0.1:1)
```

```
[0, 0.100499, 0.203961, 0.313209, 0.430813, 0.559017, 0.699714,  
0.854459, 1.0245, 1.21083, 1.41421]
```

Fungsi dapat diplot. Alih-alih ekspresi, kita hanya perlu memberikan nama fungsi.

Berbeda dengan ekspresi simbolik atau numerik, nama fungsi harus diberikan dalam string.

```
>solve("f",1,y=1)
```

0.786151377757

Secara default, jika Anda perlu menimpa fungsi bawaan, Anda harus menambahkan kata kunci "menimpa". Menimpa fungsi bawaan berbahaya dan dapat menyebabkan masalah untuk fungsi lain tergantung pada fungsi tersebut.

Anda masih dapat memanggil fungsi bawaan sebagai "...", jika itu adalah fungsi di inti Euler.

```
>function overwrite sin (x) := _sin(x°) // redine sine in degrees  
>sin(45)
```

0.707106781187

Lebih baik kita menghapus redefinisi dosa ini.

```
>forget sin; sin(pi/4)
```

0.707106781187

Parameter Default

Fungsi numerik dapat memiliki parameter default.

```
>function f(x,a=1) := a*x^2
```

Menghilangkan parameter ini menggunakan nilai default.

```
>f(4)
```

16

Menyetelnya akan menimpa nilai default.

```
>f(4,5)
```

80

Parameter yang ditetapkan menimpanya juga. Ini digunakan oleh banyak fungsi Euler seperti plot2d, plot3d.

```
>f(4,a=1)
```

16

Jika suatu variabel bukan parameter, itu harus global. Fungsi satu baris dapat melihat variabel global.

```
>function f(x) := a*x^2  
>a=6; f(2)
```

24

Tetapi parameter yang ditetapkan menimpa nilai global.

Jika argumen tidak ada dalam daftar parameter yang telah ditentukan sebelumnya, argumen tersebut harus dideklarasikan dengan ":="!

```
>f(2,a:=5)
```

20

Fungsi simbolis didefinisikan dengan "&=". Mereka didefinisikan dalam Euler dan Maxima, dan bekerja di kedua dunia. Ekspresi yang mendefinisikan dijalankan melalui Maxima sebelum definisi.

```
>function g(x) &= x^3-x*exp(-x); $&g(x)
```

Fungsi simbolik dapat digunakan dalam ekspresi simbolik.

```
>${&diff(g(x),x), ${&% with x=4/3}
```

Mereka juga dapat digunakan dalam ekspresi numerik. Tentu saja, ini hanya akan berfungsi jika EMT dapat menginterpretasikan semua yang ada di dalam fungsi tersebut.

```
>g(5+g(1))
```

178.635099908

Mereka dapat digunakan untuk mendefinisikan fungsi atau ekspresi simbolik lainnya.

```
>function G(x) &= factor(integrate(g(x),x)); ${&G(c) // integrate: mengintegralkan  
>solve(&g(x),0.5)
```

0.703467422498

Berikut ini juga berfungsi, karena Euler menggunakan ekspresi simbolis dalam fungsi g, jika tidak menemukan variabel simbolik g, dan jika ada fungsi simbolis g.

```
>solve(&g,0.5)
```

0.703467422498

```
>function P(x,n) &= (2*x-1)^n; ${&P(x,n)  
>function Q(x,n) &= (x+2)^n; ${&Q(x,n)  
>${&P(x,4), ${&expand(%)}  
>P(3,4)
```

625

```
>${&P(x,4)+Q(x,3), ${&expand(%)}  
>${&P(x,4)-Q(x,3), ${&expand(%), ${&factor(%)}  
>${&P(x,4)*Q(x,3), ${&expand(%), ${&factor(%)}  
>${&P(x,4)/Q(x,1), ${&expand(%), ${&factor(%)}  
>function f(x) &= x^3-x; ${&f(x)}
```

Dengan &= fungsinya simbolis, dan dapat digunakan dalam ekspresi simbolik lainnya.

```
>${&integrate(f(x),x)
```

Dengan := fungsinya numerik. Contoh yang baik adalah integral tak tentu seperti

$$f(x) = \int_1^x t^t dt,$$

yang tidak dapat dinilai secara simbolis.

Jika kita mendefinisikan kembali fungsi dengan kata kunci "peta" dapat digunakan untuk vektor x. Secara internal, fungsi dipanggil untuk semua nilai x satu kali, dan hasilnya disimpan dalam vektor.

```
>function map f(x) := integrate("x^x",1,x)
>f(0:0.5:2)
```

```
[-0.783431, -0.410816, 0, 0.676863, 2.05045]
```

Fungsi dapat memiliki nilai default untuk parameter.

```
>function mylog (x,base=10) := ln(x)/ln(base);
```

Sekarang fungsi dapat dipanggil dengan atau tanpa parameter "basis".

```
>mylog(100), mylog(2^6.7,2)
```

```
2
6.7
```

Selain itu, dimungkinkan untuk menggunakan parameter yang ditetapkan.

```
>mylog(E^2,base=E)
```

```
2
```

Seringkali, kita ingin menggunakan fungsi untuk vektor di satu tempat, dan untuk elemen individual di tempat lain. Ini dimungkinkan dengan parameter vektor.

```
>function f([a,b]) &= a^2+b^2-a*b+b; $&f(a,b), $&f(x,y)
```

Fungsi simbolik seperti itu dapat digunakan untuk variabel simbolik.

Tetapi fungsinya juga dapat digunakan untuk vektor numerik.

```
>v=[3,4]; f(v)
```

```
17
```

Ada juga fungsi simbolis murni, yang tidak dapat digunakan secara numerik.

```
>function lapl(expr,x,y) &&= diff(expr,x,2)+diff(expr,y,2)//turunan parsial kedua
```

```
diff(expr, y, 2) + diff(expr, x, 2)
```

```
> $&realpart ((x+I*y)^4), $&lapl(%, x, y)
```

Tetapi tentu saja, mereka dapat digunakan dalam ekspresi simbolik atau dalam definisi fungsi simbolik.

```
>function f(x, y) &= factor(lapl((x+y^2)^5, x, y)); $&f(x, y)
```

Untuk meringkas

- &= mendefinisikan fungsi simbolis,
- := mendefinisikan fungsi numerik,
- &&= mendefinisikan fungsi simbolis murni.

Memecahkan Ekspresi

Ekspresi dapat diselesaikan secara numerik dan simbolis.

Untuk menyelesaikan ekspresi sederhana dari satu variabel, kita dapat menggunakan fungsi solve(). Perlu nilai awal untuk memulai pencarian. Secara internal, solve() menggunakan metode secant.

```
>solve ("x^2-2", 1)
```

1.41421356237

Ini juga berfungsi untuk ekspresi simbolis. Ambil fungsi berikut.

```
>$&solve (x^2=2, x)
>$&solve (x^2-2, x)
>$&solve (a*x^2+b*x+c=0, x)
>$&solve ([a*x+b*y=c, d*x+e*y=f], [x, y])
>px &= 4*x^8+x^7-x^4-x; $&px
```

Sekarang kita mencari titik, di mana polinomialnya adalah 2. Dalam solve(), nilai target default $y=0$ dapat diubah dengan variabel yang ditetapkan.

Kami menggunakan $y=2$ dan memeriksa dengan mengevaluasi polinomial pada hasil sebelumnya.

```
>solve (px, 1, y=2), px(%)
```

0.966715594851
2

Memecahkan ekspresi simbolis dalam bentuk simbolis mengembalikan daftar solusi. Kami menggunakan pemecah simbolik solve() yang disediakan oleh Maxima.

```
>sol &= solve (x^2-x-1, x); $&sol
```

Cara termudah untuk mendapatkan nilai numerik adalah dengan mengevaluasi solusi secara numerik seperti ekspresi.

```
>longest sol()
```

```
-0.6180339887498949      1.618033988749895
```

Untuk menggunakan solusi secara simbolis dalam ekspresi lain, cara termudah adalah "dengan".

```
>${&x^2 with sol[1], $&expand(x^2-x-1 with sol[2])}
```

Memecahkan sistem persamaan secara simbolis dapat dilakukan dengan vektor persamaan dan solver simbolis solve(). Jawabannya adalah daftar daftar persamaan.

```
>${&solve([x+y=2, x^3+2*y+x=4], [x, y])}
```

Fungsi f() dapat melihat variabel global. Namun seringkali kita ingin menggunakan parameter lokal.
lateks: $a^x - x^a = 0.1$
dengan $a=3$.

```
>function f(x,a) := x^a-a^x;
```

Salah satu cara untuk meneruskan parameter tambahan ke f() adalah dengan menggunakan daftar dengan nama fungsi dan parameter (sebaliknya adalah parameter titik koma).

```
>solve({{"f", 3}}, 2, y=0.1)
```

```
2.54116291558
```

Ini juga bekerja dengan ekspresi. Tapi kemudian, elemen daftar bernama harus digunakan. (Lebih lanjut tentang daftar di tutorial tentang sintaks EMT).

```
>solve({{"x^a-a^x", a=3}}, 2, y=0.1)
```

```
2.54116291558
```

Menyelesaikan Pertidaksamaan

Untuk menyelesaikan pertidaksamaan, EMT tidak akan dapat melakukannya, melainkan dengan bantuan Maxima, artinya secara eksak (simbolik). Perintah Maxima yang digunakan adalah fourier_elim(), yang harus dipanggil dengan perintah "load(fourier_elim)" terlebih dahulu.

```
>&load(fourier_elim)
```

```
C:/Program Files/Euler x64/maxima/share/maxima/5.35.1/share/f\
ourier_elim/fourier_elim.lisp
```

```

>$&fourier_elim([x^2 - 1>0],[x]) // x^2-1 > 0
>$&fourier_elim([x^2 - 1<0],[x]) // x^2-1 < 0
>$&fourier_elim([x^2 - 1 # 0],[x]) // x^2-1 <> 0
>$&fourier_elim([x # 6],[x])
>$&fourier_elim([x < 1, x > 1],[x]) // tidak memiliki penyelesaian
>$&fourier_elim([minf < x, x < inf],[x]) // solusinya R
>$&fourier_elim([x^3 - 1 > 0],[x])
>$&fourier_elim([cos(x) < 1/2],[x]) // ??? gagal
>$&fourier_elim([y-x < 5, x - y < 7, 10 < y],[x,y]) // sistem pertidaksamaan
>$&fourier_elim([y-x < 5, x - y < 7, 10 < y],[y,x])
>$&fourier_elim((x + y < 5) and (x - y > 8),[x,y])
>$&fourier_elim(((x + y < 5) and x < 1) or (x - y > 8),[x,y])
>&fourier_elim([max(x,y) > 6, x # 8, abs(y-1) > 12],[x,y])

```

[6 < x, x < 8, y < - 11] or [8 < x, y < - 11]
or [x < 8, 13 < y] or [x = y, 13 < y] or [8 < x, x < y, 13 < y]
or [y < x, 13 < y]

```
>$&fourier_elim([(x+6)/(x-9) <= 6],[x])
```

Bahasa Matriks

Dokumentasi inti EMT berisi diskusi terperinci tentang bahasa matriks Euler.

Vektor dan matriks dimasukkan dengan tanda kurung siku, elemen dipisahkan dengan koma, baris dipisahkan dengan titik koma.

```
>A=[1,2;3,4]
```

1	2
3	4

Produk matriks dilambangkan dengan titik.

```
>b=[3;4]
```

3
4

```
>b' // transpose b
```

```
[3, 4]
```

```
>inv(A) //inverse A
```

```
-2          1  
1.5        -0.5
```

```
>A.b //perkalian matriks
```

```
11  
25
```

```
>A.inv(A)
```

```
1          0  
0          1
```

Poin utama dari bahasa matriks adalah bahwa semua fungsi dan operator bekerja elemen untuk elemen.

```
>A.A
```

```
7          10  
15         22
```

```
>A^2 //perpangkatan elemen2 A
```

```
1          4  
9          16
```

```
>A.A.A
```

```
37         54  
81         118
```

```
>power(A, 3) //perpangkatan matriks
```

```
37         54  
81         118
```

```
>A/A //pembagian elemen-elemen matriks yang seletak
```

```
1          1  
1          1
```

```
>A/b //pembagian elemen2 A oleh elemen2 b kolom demi kolom (karena b vektor kolom)
```

```
0.333333  0.666667  
0.75       1
```

```
>A\b // hasil kali invers A dan b, A^(-1)b
```

```
-2  
2.5
```

```
>inv(A).b
```

```
-2  
2.5
```

```
>A\A // A^(-1)A
```

```
1 0  
0 1
```

```
>inv(A).A
```

```
1 0  
0 1
```

```
>A*A // perkalian elemen-elemen matriks seletak
```

```
1 4  
9 16
```

Ini bukan produk matriks, tetapi perkalian elemen demi elemen. Hal yang sama berlaku untuk vektor.

```
>b^2 // perpangkatan elemen-elemen matriks/vektor
```

```
9  
16
```

Jika salah satu operan adalah vektor atau skalar, itu diperluas secara alami.

```
>2*A
```

```
2 4  
6 8
```

Misalnya, jika operan adalah vektor kolom, elemennya diterapkan ke semua baris A.

```
>[1,2]*A
```

```
1 4  
3 8
```

Jika itu adalah vektor baris, itu diterapkan ke semua kolom A.

```
>A* [2, 3]
```

2	6
6	12

Seseorang dapat membayangkan perkalian ini seolah-olah vektor baris v telah digandakan untuk membentuk matriks dengan ukuran yang sama dengan A.

```
>dup ([1,2], 2) // dup: menduplikasi/menggandakan vektor [1,2] sebanyak 2 kali (baris)
```

1	2
1	2

```
>A*dup ([1,2], 2)
```

1	4
3	8

Ini juga berlaku untuk dua vektor di mana satu adalah vektor baris dan yang lainnya adalah vektor kolom. Kami menghitung i^*j untuk i,j dari 1 hingga 5. Caranya adalah dengan mengalikan 1:5 dengan transposnya. Bahasa matriks Euler secara otomatis menghasilkan tabel nilai.

```
>(1:5)*(1:5)' // hasil kali elemen-elemen vektor baris dan vektor kolom
```

1	2	3	4	5
2	4	6	8	10
3	6	9	12	15
4	8	12	16	20
5	10	15	20	25

Sekali lagi, ingat bahwa ini bukan produk matriks!

```
>(1:5).(1:5)' // hasil kali vektor baris dan vektor kolom
```

55

```
>sum((1:5)*(1:5)) // sama hasilnya
```

55

Bahkan operator seperti < atau == bekerja dengan cara yang sama.

```
>(1:10)<6 // menguji elemen-elemen yang kurang dari 6
```

[1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0]

Misalnya, kita dapat menghitung jumlah elemen yang memenuhi kondisi tertentu dengan fungsi sum().

```
>sum((1:10)<6) // banyak elemen yang kurang dari 6
```

5

Euler memiliki operator perbandingan, seperti "==" yang memeriksa kesetaraan.

Kami mendapatkan vektor 0 dan 1, di mana 1 berarti benar.

```
>t=(1:10)^2; t==25 //menguji elemen2 t yang sama dengan 25 (hanya ada 1)
```

[0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0]

Dari vektor seperti itu, "bukan nol" memilih elemen bukan nol.

Dalam hal ini, kami mendapatkan indeks semua elemen lebih besar dari 50.

```
>nonzeros(t>50) //indeks elemen2 t yang lebih besar daripada 50
```

[8, 9, 10]

Tentu saja, kita dapat menggunakan vektor indeks ini untuk mendapatkan nilai yang sesuai dalam t.

```
>t[nonzeros(t>50)] //elemen2 t yang lebih besar daripada 50
```

[64, 81, 100]

Sebagai contoh, mari kita cari semua kuadrat dari angka 1 hingga 1000, yaitu 5 modulo 11 dan 3 modulo 13.

```
>t=1:1000; nonzeros(mod(t^2,11)==5 && mod(t^2,13)==3)
```

[4, 48, 95, 139, 147, 191, 238, 282, 290, 334, 381, 425, 433, 477, 524, 568, 576, 620, 667, 711, 719, 763, 810, 854, 862, 906, 953, 997]

EMT tidak sepenuhnya efektif untuk perhitungan bilangan bulat. Ini menggunakan titik mengambang presisi ganda secara internal. Namun, seringkali sangat berguna.

Kita dapat memeriksa keutamaan. Mari kita cari tahu, berapa banyak kuadrat ditambah 1 adalah bilangan prima.

```
>t=1:1000; length(nonzeros(isprime(t^2+1)))
```

112

Fungsi bukan nol() hanya berfungsi untuk vektor. Untuk matriks, ada nnz()

```
>seed(2); A=random(3,4)
```

0.765761	0.401188	0.406347	0.267829
0.13673	0.390567	0.495975	0.952814
0.548138	0.006085	0.444255	0.539246

Ini mengembalikan indeks elemen, yang bukan nol.

```
>k=mnonzeros(A<0.4) //indeks elemen2 A yang kurang dari 0,4
```

1	4
2	1
2	2
3	2

Indeks ini dapat digunakan untuk mengatur elemen ke beberapa nilai.

```
>mset(A,k,0) //mengganti elemen2 suatu matriks pada indeks tertentu
```

0.765761	0.401188	0.406347	0
0	0	0.495975	0.952814
0.548138	0	0.444255	0.539246

Fungsi mset() juga dapat mengatur elemen pada indeks ke entri dari beberapa matriks lainnya.

```
>mset(A,k,-random(size(A)))
```

0.765761	0.401188	0.406347	-0.126917
-0.122404	-0.691673	0.495975	0.952814
0.548138	-0.483902	0.444255	0.539246

Dan dimungkinkan untuk mendapatkan elemen dalam vektor.

```
>mget(A,k)
```

[0.267829, 0.13673, 0.390567, 0.006085]

Fungsi lain yang berguna adalah ekstrem, yang mengembalikan nilai minimal dan maksimal di setiap baris matriks dan posisinya.

```
>ex=extrema(A)
```

0.267829	4	0.765761	1
0.13673	1	0.952814	4
0.006085	2	0.548138	1

Kita dapat menggunakan ini untuk mengekstrak nilai maksimal di setiap baris.

```
>ex[,3]'
```

[0.765761, 0.952814, 0.548138]

Ini, tentu saja, sama dengan fungsi max().

```
>max (A) '
```

```
[ 0.765761,  0.952814,  0.548138]
```

Tetapi dengan mget(), kita dapat mengekstrak indeks dan menggunakan informasi ini untuk mengekstrak elemen pada posisi yang sama dari matriks lain.

```
>j=(1:rows (A))'|ex[,4], mget (-A, j)
```

```
1          1  
2          4  
3          1  
[-0.765761, -0.952814, -0.548138]
```

Fungsi Matriks Lainnya (Membangun Matriks)

Untuk membangun matriks, kita dapat menumpuk satu matriks di atas yang lain. Jika keduanya tidak memiliki jumlah kolom yang sama, kolom yang lebih pendek akan diisi dengan 0.

```
>v=1:3; v_v
```

```
1          2          3  
1          2          3
```

Demikian juga, kita dapat melampirkan matriks ke yang lain secara berdampingan, jika keduanya memiliki jumlah baris yang sama.

```
>A=random(3,4); A|v'
```

```
0.032444  0.0534171  0.595713  0.564454  1  
0.83916   0.175552   0.396988  0.83514   2  
0.0257573  0.658585  0.629832  0.770895  3
```

Jika mereka tidak memiliki jumlah baris yang sama, matriks yang lebih pendek diisi dengan 0.

Ada pengecualian untuk aturan ini. Bilangan real yang dilampirkan pada matriks akan digunakan sebagai kolom yang diisi dengan bilangan real tersebut.

```
>A|1
```

```
0.032444  0.0534171  0.595713  0.564454  1  
0.83916   0.175552   0.396988  0.83514   1  
0.0257573  0.658585  0.629832  0.770895  1
```

Dimungkinkan untuk membuat matriks vektor baris dan kolom.

```
> [v; v]
```

1	2	3
1	2	3

```
> [v', v']
```

1	1
2	2
3	3

Tujuan utama dari ini adalah untuk menafsirkan vektor ekspresi untuk vektor kolom.

```
>"[x, x^2]"(v')
```

1	1
2	4
3	9

Untuk mendapatkan ukuran A, kita dapat menggunakan fungsi berikut.

```
>C=zeros(2,4); rows(C), cols(C), size(C), length(C)
```

2	1
4	4
[2, 4]	
4	

Untuk vektor, ada panjang().

```
>length(2:10)
```

9

Ada banyak fungsi lain, yang menghasilkan matriks.

```
>ones(2,2)
```

1	1
1	1

Ini juga dapat digunakan dengan satu parameter. Untuk mendapatkan vektor dengan angka selain 1, gunakan yang berikut ini.

```
>ones(5)*6
```

[6, 6, 6, 6, 6]

Juga matriks bilangan acak dapat dihasilkan dengan acak (distribusi seragam) atau normal (distribusi Gau).

```
>random(2,2)
```

```
0.66566      0.831835  
0.977      0.544258
```

Berikut adalah fungsi lain yang berguna, yang merestrukturisasi elemen matriks menjadi matriks lain.

```
>redim(1:9,3,3) // menyusun elemen2 1, 2, 3, ..., 9 ke bentuk matriks 3x3
```

```
1          2          3  
4          5          6  
7          8          9
```

Dengan fungsi berikut, kita dapat menggunakan ini dan fungsi dup untuk menulis fungsi rep(), yang mengulang vektor n kali.

```
>function rep(v,n) := redim(dup(v,n),1,n*cols(v))
```

Mari kita uji.

```
>rep(1:3,5)
```

```
[1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3]
```

Fungsi multdup() menduplikasi elemen vektor.

```
>multdup(1:3,5), multdup(1:3,[2,3,2])
```

```
[1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 3]  
[1, 1, 2, 2, 2, 3, 3]
```

Fungsi flipx() dan flipy() mengembalikan urutan baris atau kolom matriks. Yaitu, fungsi flipx() membalik secara horizontal.

```
>flipx(1:5) //membalik elemen2 vektor baris
```

```
[5, 4, 3, 2, 1]
```

Untuk rotasi, Euler memiliki rotleft() dan rotright().

```
>rotleft(1:5) // memutar elemen2 vektor baris
```

```
[2, 3, 4, 5, 1]
```

Sebuah fungsi khusus adalah drop(v,i), yang menghilangkan elemen dengan indeks di i dari vektor v.

```
>drop(10:20,3)
```

```
[10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20]
```

Perhatikan bahwa vektor i di drop(v,i) mengacu pada indeks elemen di v, bukan nilai elemen. Jika Anda ingin menghapus elemen, Anda harus menemukan elemennya terlebih dahulu. Fungsi indexof(v,x) dapat digunakan untuk mencari elemen x dalam vektor terurut v.

```
>v=primes(50), i=indexof(v,10:20), drop(v,i)
```

```
[2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47]
[0, 5, 0, 6, 0, 0, 7, 0, 8, 0]
[2, 3, 5, 7, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47]
```

Seperti yang Anda lihat, tidak ada salahnya untuk memasukkan indeks di luar rentang (seperti 0), indeks ganda, atau indeks yang tidak diurutkan.

```
>drop(1:10,shuffle([0,0,5,5,7,12,12]))
```

```
[1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10]
```

Ada beberapa fungsi khusus untuk mengatur diagonal atau untuk menghasilkan matriks diagonal. Kita mulai dengan matriks identitas.

```
>A=id(5) // matriks identitas 5x5
```

1	0	0	0	0
0	1	0	0	0
0	0	1	0	0
0	0	0	1	0
0	0	0	0	1

Kemudian kita atur diagonal bawah (-1) menjadi 1:4.

```
>setdiag(A,-1,1:4) //mengganti diagonal di bawah diagonal utama
```

1	0	0	0	0
1	1	0	0	0
0	2	1	0	0
0	0	3	1	0
0	0	0	4	1

Perhatikan bahwa kami tidak mengubah matriks A. Kami mendapatkan matriks baru sebagai hasil dari setdiag().

Berikut adalah fungsi, yang mengembalikan matriks tri-diagonal.

```
>function tridiag (n,a,b,c) := setdiag(setdiag(b*id(n),1,c),-1,a); ...
>tridiag(5,1,2,3)
```

2	3	0	0	0
1	2	3	0	0
0	1	2	3	0
0	0	1	2	3
0	0	0	1	2

Diagonal suatu matriks juga dapat diekstraksi dari matriks tersebut. Untuk mendemonstrasikan ini, kami merestrukturisasi vektor 1:9 menjadi matriks 3x3.

```
>A=redim(1:9, 3, 3)
```

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Sekarang kita dapat mengekstrak diagonal.

```
>d=getdiag(A, 0)
```

[1, 5, 9]

Misalnya. Kita dapat membagi matriks dengan diagonalnya. Bahasa matriks memperhatikan bahwa vektor kolom d diterapkan ke matriks baris demi baris.

```
>fraction A/d'
```

1	2	3
4/5	1	6/5
7/9	8/9	1

Vektorisasi

Hampir semua fungsi di Euler juga berfungsi untuk input matriks dan vektor, kapan pun ini masuk akal. Misalnya, fungsi `sqrt()` menghitung akar kuadrat dari semua elemen vektor atau matriks.

```
>sqrt(1:3)
```

[1, 1.41421, 1.73205]

Jadi Anda dapat dengan mudah membuat tabel nilai. Ini adalah salah satu cara untuk memplot suatu fungsi (alternatifnya menggunakan ekspresi).

```
>x=1:0.01:5; y=log(x)/x^2; // terlalu panjang untuk ditampilkan
```

Dengan ini dan operator titik dua a:delta:b, vektor nilai fungsi dapat dihasilkan dengan mudah.

Pada contoh berikut, kita membangkitkan vektor nilai `t[i]` dengan spasi 0,1 dari -1 hingga 1. Kemudian kita membangkitkan vektor nilai fungsi

lateks: $s = t^3 - t$

```
>t=-1:0.1:1; s=t^3-t
```

```
[0, 0.171, 0.288, 0.357, 0.384, 0.375, 0.336, 0.273, 0.192,  
0.099, 0, -0.099, -0.192, -0.273, -0.336, -0.375, -0.384,  
-0.357, -0.288, -0.171, 0]
```

EMT memperluas operator untuk skalar, vektor, dan matriks dengan cara yang jelas.

Misalnya, vektor kolom dikalikan vektor baris menjadi matriks, jika operator diterapkan. Berikut ini, v' adalah vektor yang ditransposisikan (vektor kolom).

```
>shortest (1:5)*(1:5)'
```

1	2	3	4	5
2	4	6	8	10
3	6	9	12	15
4	8	12	16	20
5	10	15	20	25

Perhatikan, bahwa ini sangat berbeda dari produk matriks. Produk matriks dilambangkan dengan titik "." di EMT.

```
>(1:5).(1:5)'
```

55

Secara default, vektor baris dicetak dalam format yang ringkas.

```
>[1,2,3,4]
```

```
[1, 2, 3, 4]
```

Untuk matriks operator khusus . menunjukkan perkalian matriks, dan A' menunjukkan transpos. Matriks 1×1 dapat digunakan seperti bilangan real.

```
>v:=[1,2]; v.v', %^2
```

```
5  
25
```

Untuk mentranspos matriks kita menggunakan apostrof.

```
>v=1:4; v'
```

```
1  
2  
3  
4
```

Jadi kita dapat menghitung matriks A kali vektor b.

```
>A=[1,2,3,4;5,6,7,8]; A.v'
```

```
30  
70
```

Perhatikan bahwa v masih merupakan vektor baris. Jadi $v' \cdot v$ berbeda dari $v \cdot v'$.

```
>v' .v
```

1	2	3	4
2	4	6	8
3	6	9	12
4	8	12	16

$v \cdot v'$ menghitung norma v kuadrat untuk vektor baris v. Hasilnya adalah vektor 1×1 , yang bekerja seperti bilangan real.

```
>v.v'
```

```
30
```

Ada juga fungsi norma (bersama dengan banyak fungsi lain dari Aljabar Linier).

```
>norm(v)^2
```

```
30
```

Operator dan fungsi mematuhi bahasa matriks Euler.

Berikut ringkasan aturannya.

- Fungsi yang diterapkan ke vektor atau matriks diterapkan ke setiap elemen.
- Operator yang beroperasi pada dua matriks dengan ukuran yang sama diterapkan berpasangan ke elemen matriks.
- Jika kedua matriks memiliki dimensi yang berbeda, keduanya diperluas dengan cara yang masuk akal, sehingga memiliki ukuran yang sama.

Misalnya, nilai skalar kali vektor mengalikan nilai dengan setiap elemen vektor. Atau matriks kali vektor (dengan *, bukan .) memperluas vektor ke ukuran matriks dengan menduplikasinya.

Berikut ini adalah kasus sederhana dengan operator ^.

```
>[1,2,3]^2
```

```
[1, 4, 9]
```

Berikut adalah kasus yang lebih rumit. Vektor baris dikalikan dengan vektor kolom mengembang keduanya dengan menduplikasi.

```
>v:=[1,2,3]; v*v'
```

1	2	3
2	4	6
3	6	9

Perhatikan bahwa produk skalar menggunakan produk matriks, bukan *!

```
>v.v'
```

14

Ada banyak fungsi matriks. Kami memberikan daftar singkat. Anda harus berkonsultasi dengan dokumentasi untuk informasi lebih lanjut tentang perintah ini.

```
sum,prod menghitung jumlah dan produk dari baris  
cumsum,cumprod melakukan hal yang sama secara kumulatif  
menghitung nilai ekstrem dari setiap baris  
extrema mengembalikan vektor dengan informasi ekstrim  
diag(A,i) mengembalikan diagonal ke-i  
setdiag(A,i,v) mengatur diagonal ke-i  
id(n) matriks identitas  
det(A) penentu  
charpoly(A) polinomial karakteristik  
nilai eigen(A) nilai eigen
```

```
>v*v, sum(v*v), cumsum(v*v)
```

```
[1, 4, 9]  
14  
[1, 5, 14]
```

Operator : menghasilkan vektor baris spasi yang sama, opsional dengan ukuran langkah.

```
>1:4, 1:2:10
```

```
[1, 2, 3, 4]  
[1, 3, 5, 7, 9]
```

Untuk menggabungkan matriks dan vektor ada operator "|" dan "_" .

```
>[1,2,3] | [4,5], [1,2,3]_1
```

```
[1, 2, 3, 4, 5]  
1 2 3  
1 1 1
```

Unsur-unsur matriks disebut dengan "A[i,j]" .

```
>A:=[1,2,3;4,5,6;7,8,9]; A[2,3]
```

6

Untuk vektor baris atau kolom, v[i] adalah elemen ke-i dari vektor. Untuk matriks, ini mengembalikan baris ke-i lengkap dari matriks.

```
>v:=[2,4,6,8]; v[3], A[3]
```

```
6  
[7, 8, 9]
```

Indeks juga bisa menjadi vektor baris dari indeks. : menunjukkan semua indeks.

```
>v[1:2], A[:,2]
```

```
[2, 4]  
2  
5  
8
```

Bentuk singkat untuk : adalah menghilangkan indeks sepenuhnya.

```
>A[,2:3]
```

```
2 3  
5 6  
8 9
```

Untuk tujuan vektorisasi, elemen matriks dapat diakses seolah-olah mereka adalah vektor.

```
>A[4]
```

```
4
```

Matriks juga dapat diratakan, menggunakan fungsi redim(). Ini diimplementasikan dalam fungsi flatten().

```
>redim(A,1,prod(size(A))), flatten(A)
```

```
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]  
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
```

Untuk menggunakan matriks untuk tabel, mari kita reset ke format default, dan menghitung tabel nilai sinus dan kosinus. Perhatikan bahwa sudut dalam radian secara default.

```
>defformat; w=0°:45°:360°; w=w'; deg(w)
```

```
0  
45  
90  
135  
180  
225  
270  
315  
360
```

Sekarang kita menambahkan kolom ke matriks.

```
>M = deg(w)|w|cos(w)|sin(w)
```

0	0	1	0
45	0.785398	0.707107	0.707107
90	1.5708	0	1
135	2.35619	-0.707107	0.707107
180	3.14159	-1	0
225	3.92699	-0.707107	-0.707107
270	4.71239	0	-1
315	5.49779	0.707107	-0.707107
360	6.28319	1	0

Dengan menggunakan bahasa matriks, kita dapat menghasilkan beberapa tabel dari beberapa fungsi sekaligus.

Dalam contoh berikut, kita menghitung $t[j]^i$ untuk i dari 1 hingga n . Kami mendapatkan matriks, di mana setiap baris adalah tabel t^i untuk satu i . Yaitu, matriks memiliki elemen lateks: $a_{i,j} = t_j^i$, $\quad 1 \leq j \leq 101, \quad 1 \leq i \leq n$

Fungsi yang tidak berfungsi untuk input vektor harus "divektorkan". Ini dapat dicapai dengan kata kunci "peta" dalam definisi fungsi. Kemudian fungsi tersebut akan dievaluasi untuk setiap elemen dari parameter vektor.

Integrasi numerik terintegrasi() hanya berfungsi untuk batas interval skalar. Jadi kita perlu membuat vektor.

```
>function map f(x) := integrate("x^x",1,x)
```

Kata kunci "peta" membuat vektor fungsi. Fungsinya sekarang akan bekerja untuk vektor bilangan.

```
>f([1:5])
```

```
[0, 2.05045, 13.7251, 113.336, 1241.03]
```

Sub-Matriks dan Matriks-Elemen

Untuk mengakses elemen matriks, gunakan notasi braket.

```
>A=[1,2,3;4,5,6;7,8,9], A[2,2]
```

```
1      2      3  
4      5      6  
7      8      9  
5
```

Kita dapat mengakses satu baris matriks yang lengkap.

```
>A[2]
```

```
[4, 5, 6]
```

Dalam kasus vektor baris atau kolom, ini mengembalikan elemen vektor.

```
>v=1:3; v[2]
```

2

Untuk memastikan, Anda mendapatkan baris pertama untuk matriks 1xn dan mxn, tentukan semua kolom menggunakan indeks kedua kosong.

```
>A[2, ]
```

[4, 5, 6]

Jika indeks adalah vektor indeks, Euler akan mengembalikan baris matriks yang sesuai.

Di sini kita ingin baris pertama dan kedua dari A.

```
>A[[1,2]]
```

1	2	3
4	5	6

Kita bahkan dapat menyusun ulang A menggunakan vektor indeks. Tepatnya, kami tidak mengubah A di sini, tetapi menghitung versi A yang disusun ulang.

```
>A[[3,2,1]]
```

7	8	9
4	5	6
1	2	3

Trik indeks bekerja dengan kolom juga.

Contoh ini memilih semua baris A dan kolom kedua dan ketiga.

```
>A[1:3,2:3]
```

2	3
5	6
8	9

Untuk singkatan ":" menunjukkan semua indeks baris atau kolom.

```
>A[:,3]
```

3
6
9

Atau, biarkan indeks pertama kosong.

```
>A[, 2:3]
```

2	3
5	6
8	9

Kita juga bisa mendapatkan baris terakhir dari A.

```
>A[-1]
```

[7, 8, 9]

Sekarang mari kita ubah elemen A dengan menetapkan submatriks A ke beberapa nilai. Ini sebenarnya mengubah matriks A yang disimpan.

```
>A[1, 1]=4
```

4	2	3
4	5	6
7	8	9

Kami juga dapat menetapkan nilai ke baris A.

```
>A[1]=[-1, -1, -1]
```

-1	-1	-1
4	5	6
7	8	9

Kami bahkan dapat menetapkan sub-matriks jika memiliki ukuran yang tepat.

```
>A[1:2, 1:2]=[5, 6; 7, 8]
```

5	6	-1
7	8	6
7	8	9

Selain itu, beberapa jalan pintas diperbolehkan.

```
>A[1:2, 1:2]=0
```

0	0	-1
0	0	6
7	8	9

Peringatan: Indeks di luar batas mengembalikan matriks kosong, atau pesan kesalahan, tergantung pada pengaturan sistem. Standarnya adalah pesan kesalahan. Ingat, bagaimanapun, bahwa indeks negatif dapat digunakan untuk mengakses elemen matriks yang dihitung dari akhir.

```
>A[4]
```

```
Row index 4 out of bounds!
Error in:
A[4] ...
^
```

Menyortir dan Mengacak

Fungsi sort() mengurutkan vektor baris.

```
>sort([5, 6, 4, 8, 1, 9])
```

```
[1, 4, 5, 6, 8, 9]
```

Seringkali perlu untuk mengetahui indeks dari vektor yang diurutkan dalam vektor aslinya. Ini dapat digunakan untuk menyusun ulang vektor lain dengan cara yang sama.

Mari kita mengocok vektor.

```
>v=shuffle(1:10)
```

```
[4, 5, 10, 6, 8, 9, 1, 7, 2, 3]
```

Indeks berisi urutan yang tepat dari v.

```
>{vs,ind}=sort(v); v[ind]
```

```
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]
```

Ini bekerja untuk vektor string juga.

```
>s=["a","d","e","a","aa","e"]
```

```
a  
d  
e  
a  
aa  
e
```

```
>{ss,ind}=sort(s); ss
```

```
a  
a  
aa  
d  
e  
e
```

Seperti yang Anda lihat, posisi entri ganda agak acak.

```
>ind
```

```
[4, 1, 5, 2, 6, 3]
```

Fungsi unik mengembalikan daftar elemen unik vektor yang diurutkan.

```
>intrandom(1,10,10), unique(%)
```

```
[4, 4, 9, 2, 6, 5, 10, 6, 5, 1]
[1, 2, 4, 5, 6, 9, 10]
```

Ini bekerja untuk vektor string juga.

```
>unique(s)
```

```
a
aa
d
e
```

Aljabar linier

EMT memiliki banyak fungsi untuk menyelesaikan sistem linier, sistem sparse, atau masalah regresi.

Untuk sistem linier $Ax=b$, Anda dapat menggunakan algoritma Gauss, matriks invers atau kecocokan linier. Operator $A\b$ menggunakan versi algoritma Gauss.

```
>A=[1,2;3,4]; b=[5;6]; A\b
```

```
-4
4.5
```

Untuk contoh lain, kami membuat matriks 200x200 dan jumlah barisnya. Kemudian kita selesaikan $Ax=b$ menggunakan matriks invers. Kami mengukur kesalahan sebagai deviasi maksimal semua elemen dari 1, yang tentu saja merupakan solusi yang benar.

```
>A=normal(200,200); b=sum(A); longest totalmax(abs(inv(A).b-1))
```

```
8.790745908981989e-13
```

Jika sistem tidak memiliki solusi, kecocokan linier meminimalkan norma kesalahan $Ax-b$.

```
>A=[1,2,3;4,5,6;7,8,9]
```

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Determinan matriks ini adalah 0.

```
>det (A)
```

0

Matriks Simbolik

Maxima memiliki matriks simbolis. Tentu saja, Maxima dapat digunakan untuk masalah aljabar linier sederhana seperti itu. Kita dapat mendefinisikan matriks untuk Euler dan Maxima dengan &:=, dan kemudian menggunakan dalam ekspresi simbolis. Bentuk [...] biasa untuk mendefinisikan matriks dapat digunakan di Euler untuk mendefinisikan matriks simbolik.

```
>A &= [a,1,1;1,a,1;1,1,a]; $A  
>$&det (A), &$amp;factor (%)  
>$&invert (A) with a=0  
>A &= [1,a;b,2]; $A
```

Seperti semua variabel simbolik, matriks ini dapat digunakan dalam ekspresi simbolik lainnya.

```
>$&det (A-x*ident (2)), &$amp;solve (% ,x)
```

Nilai eigen juga dapat dihitung secara otomatis. Hasilnya adalah vektor dengan dua vektor nilai eigen dan multiplisitas.

```
>$&eigenvalues ([a,1;1,a])
```

Untuk mengekstrak vektor eigen tertentu perlu pengindeksan yang cermat.

```
>$&eigenvectors ([a,1;1,a]), &%[2][1][1]
```

[1, - 1]

Matriks simbolik dapat dievaluasi dalam Euler secara numerik seperti ekspresi simbolik lainnya.

```
>A (a=4, b=5)
```

1	4
5	2

Dalam ekspresi simbolik, gunakan dengan.

```
>$&A with [a=4, b=5]
```

Akses ke baris matriks simbolik bekerja seperti halnya dengan matriks numerik.

```
> $&A[1]
```

Ekspresi simbolis dapat berisi tugas. Dan itu mengubah matriks A.

```
>&A[1,1]:=t+1; $&A
```

Ada fungsi simbolik di Maxima untuk membuat vektor dan matriks. Untuk ini, lihat dokumentasi Maxima atau tutorial tentang Maxima di EMT.

```
>v &= makelist(1/(i+j), i, 1, 3); $v
```

```
>B &:= [1,2;3,4]; $B, $&invert(B)
```

Hasilnya dapat dievaluasi secara numerik dalam Euler. Untuk informasi lebih lanjut tentang Maxima, lihat pengantar Maxima.

```
>$&invert(B)()
```

-2	1
1.5	-0.5

Euler juga memiliki fungsi xinv() yang kuat, yang membuat upaya lebih besar dan mendapatkan hasil yang lebih tepat.

Perhatikan, bahwa dengan &:= matriks B telah didefinisikan sebagai simbolik dalam ekspresi simbolik dan sebagai numerik dalam ekspresi numerik. Jadi kita bisa menggunakan di sini.

```
>longest B.xinv(B)
```

1	0
0	1

Misalnya. nilai eigen dari A dapat dihitung secara numerik.

```
>A=[1,2,3;4,5,6;7,8,9]; real(eigenvalues(A))
```

```
[16.1168, -1.11684, 0]
```

Atau secara simbolis. Lihat tutorial tentang Maxima untuk detailnya.

```
>${&eigenvalues (@A)}
```

Nilai Numerik dalam Ekspresi simbolis

Ekspresi simbolis hanyalah string yang berisi ekspresi. Jika kita ingin mendefinisikan nilai baik untuk ekspresi simbolik maupun ekspresi numerik, kita harus menggunakan "&:=".

```
>A &:= [1,pi;4,5]
```

```
1      3.14159  
4          5
```

Masih ada perbedaan antara bentuk numerik dan simbolik. Saat mentransfer matriks ke bentuk simbolis, pendekatan fraksional untuk real akan digunakan.

```
>${&A}
```

Untuk menghindarinya, ada fungsi "m xmset(variable)".

```
>m xmset (A) ; ${&A}
```

Maxima juga dapat menghitung dengan angka floating point, dan bahkan dengan angka floating besar dengan 32 digit. Namun, evaluasinya jauh lebih lambat.

```
>${&bfloat (sqrt (2))} , ${&float (sqrt (2))}
```

Ketepatan angka floating point besar dapat diubah.

```
>&fpprec:=100; &bfloat (pi)
```

```
3.14159265358979323846264338327950288419716939937510582097494\  
4592307816406286208998628034825342117068b0
```

Variabel numerik dapat digunakan dalam ekspresi simbolis apa pun menggunakan "@var".

Perhatikan bahwa ini hanya diperlukan, jika variabel telah didefinisikan dengan ":" atau "=" sebagai variabel numerik.

```
>B:=[1,pi;3,4]; ${&det (@B)}
```

Demo - Suku Bunga

Di bawah ini, kami menggunakan Euler Math Toolbox (EMT) untuk perhitungan suku bunga. Kami melakukannya secara numerik dan simbolis untuk menunjukkan kepada Anda bagaimana Euler dapat digunakan untuk memecahkan masalah kehidupan nyata.

Asumsikan Anda memiliki modal awal 5000 (katakanlah dalam dolar).

```
>K=5000
```

5000

Sekarang kita asumsikan tingkat bunga 3% per tahun. Mari kita tambahkan satu tarif sederhana dan hitung hasilnya.

```
>K*1.03
```

5150

Euler akan memahami sintaks berikut juga.

```
>K+K*3%
```

5150

Tetapi lebih mudah menggunakan faktornya

```
>q=1+3%, K*q
```

1.03
5150

Selama 10 tahun, kita cukup mengalikan faktornya dan mendapatkan nilai akhir dengan suku bunga majemuk.

```
>K*q^10
```

6719.58189672

Untuk tujuan kita, kita dapat mengatur format menjadi 2 digit setelah titik desimal.

```
>format(12,2); K*q^10
```

6719.58

Mari kita cetak yang dibulatkan menjadi 2 digit dalam kalimat lengkap.

```
>"Starting from " + K + "$ you get " + round(K*q^10,2) + "$."
```

Starting from 5000\$ you get 6719.58\$.

Bagaimana jika kita ingin mengetahui hasil antara dari tahun 1 sampai tahun 9? Untuk ini, bahasa matriks Euler sangat membantu. Anda tidak harus menulis loop, tetapi cukup masukkan

```
>K*q^(0:10)
```

Real 1 x 11 matrix

```
5000.00      5150.00      5304.50      5463.64      ...
```

Bagaimana keajaiban ini bekerja? Pertama ekspresi 0:10 mengembalikan vektor bilangan bulat.

```
>short 0:10
```

```
[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]
```

Kemudian semua operator dan fungsi dalam Euler dapat diterapkan pada elemen vektor untuk elemen. Jadi

```
>short q^(0:10)
```

```
[1, 1.03, 1.0609, 1.0927, 1.1255, 1.1593, 1.1941, 1.2299,  
1.2668, 1.3048, 1.3439]
```

adalah vektor faktor q^0 sampai q^{10} . Ini dikalikan dengan K, dan kami mendapatkan vektor nilai.

```
>VK=K*q^(0:10);
```

Tentu saja, cara realistik untuk menghitung suku bunga ini adalah dengan membulatkan ke sen terdekat setelah setiap tahun. Mari kita tambahkan fungsi untuk ini.

```
>function oneyear (K) := round(K*q, 2)
```

Mari kita bandingkan dua hasil, dengan dan tanpa pembulatan.

```
>longest oneyear(1234.57), longest 1234.57*q
```

```
1271.61  
1271.6071
```

Sekarang tidak ada rumus sederhana untuk tahun ke-n, dan kita harus mengulang selama bertahun-tahun. Euler memberikan banyak solusi untuk ini.

Cara termudah adalah iterasi fungsi, yang mengulangi fungsi tertentu beberapa kali.

```
>VKr=iterate("oneyear", 5000, 10)
```

Real 1 x 11 matrix

```
5000.00      5150.00      5304.50      5463.64      ...
```

Kami dapat mencetaknya dengan cara yang ramah, menggunakan format kami dengan tempat desimal tetap.

```
>VKr'
```

```
5000.00  
5150.00  
5304.50  
5463.64  
5627.55  
5796.38  
5970.27  
6149.38  
6333.86  
6523.88  
6719.60
```

Untuk mendapatkan elemen tertentu dari vektor, kami menggunakan indeks dalam tanda kurung siku.

```
>VKr[2], VKr[1:3]
```

```
5150.00  
5000.00      5150.00      5304.50
```

Anehnya, kita juga bisa menggunakan vektor indeks. Ingat bahwa 1:3 menghasilkan vektor [1,2,3]. Mari kita bandingkan elemen terakhir dari nilai yang dibulatkan dengan nilai penuh.

```
>VKr[-1], VK[-1]
```

```
6719.60  
6719.58
```

Perbedaannya sangat kecil.

Memecahkan Persamaan

Sekarang kita mengambil fungsi yang lebih maju, yang menambahkan tingkat uang tertentu setiap tahun.

```
>function onepay (K) := K*q+R
```

Kita tidak perlu menentukan q atau R untuk definisi fungsi. Hanya jika kita menjalankan perintah, kita harus mendefinisikan nilai-nilai ini. Kami memilih R=200.

```
>R=200; iterate("onepay",5000,10)
```

```
Real 1 x 11 matrix
```

```
5000.00      5350.00      5710.50      6081.82      ...
```

Bagaimana jika kita menghapus jumlah yang sama setiap tahun?

```
>R=-200; iterate("onepay",5000,10)
```

Real 1 x 11 matrix

5000.00	4950.00	4898.50	4845.45	...
---------	---------	---------	---------	-----

Kami melihat bahwa uang berkurang. Jelas, jika kita hanya mendapatkan 150 bunga di tahun pertama, tetapi menghapus 200, kita kehilangan uang setiap tahun.

Bagaimana kita bisa menentukan berapa tahun uang itu akan bertahan? Kita harus menulis loop untuk ini. Cara termudah adalah dengan iterasi cukup lama.

```
>VKR=iterate("onepay",5000,50)
```

Real 1 x 51 matrix

5000.00	4950.00	4898.50	4845.45	...
---------	---------	---------	---------	-----

Dengan menggunakan bahasa matriks, kita dapat menentukan nilai negatif pertama dengan cara berikut.

```
>min(nonzeros(VKR<0))
```

48.00

Alasan untuk ini adalah bahwa bukan nol(VKR<0) mengembalikan vektor indeks i, di mana VKR[i]<0, dan min menghitung indeks minimal.

Karena vektor selalu dimulai dengan indeks 1, jawabannya adalah 47 tahun.

Fungsi iterate() memiliki satu trik lagi. Itu bisa mengambil kondisi akhir sebagai argumen. Kemudian akan mengembalikan nilai dan jumlah iterasi.

```
>{x,n}=iterate("onepay",5000,till="x<0"); x, n,
```

-19.83
47.00

Mari kita coba menjawab pertanyaan yang lebih ambigu. Asumsikan kita tahu bahwa nilainya adalah 0 setelah 50 tahun. Apa yang akan menjadi tingkat bunga?

Ini adalah pertanyaan yang hanya bisa dijawab dengan angka. Di bawah ini, kita akan mendapatkan formula yang diperlukan. Kemudian Anda akan melihat bahwa tidak ada formula yang mudah untuk tingkat bunga. Tapi untuk saat ini, kami bertujuan untuk solusi numerik.

Langkah pertama adalah mendefinisikan fungsi yang melakukan iterasi sebanyak n kali. Kami menambahkan semua parameter ke fungsi ini.

```
>function f(K,R,P,n) := iterate("x*(1+P/100)+R",K,n;P,R)[-1]
```

Iterasinya sama seperti di atas

$$x_{n+1} = x_n \cdot \left(1 + \frac{P}{100}\right) + R$$

Tapi kami tidak lagi menggunakan nilai global R dalam ekspresi kami. Fungsi seperti iterate() memiliki trik khusus di Euler. Anda dapat meneruskan nilai variabel dalam ekspresi sebagai parameter titik koma. Dalam hal ini P dan R.

Selain itu, kami hanya tertarik pada nilai terakhir. Jadi kita ambil indeks [-1].

Mari kita coba tes.

```
>f(5000, -200, 3, 47)
```

-19.83

Sekarang kita bisa menyelesaikan masalah kita.

```
>solve("f(5000, -200, x, 50)", 3)
```

3.15

Rutin memecahkan memecahkan ekspresi=0 untuk variabel x. Jawabannya adalah 3,15% per tahun. Kami mengambil nilai awal 3% untuk algoritma. Fungsi solve() selalu membutuhkan nilai awal.

Kita dapat menggunakan fungsi yang sama untuk menyelesaikan pertanyaan berikut: Berapa banyak yang dapat kita keluarkan per tahun sehingga modal awal habis setelah 20 tahun dengan asumsi tingkat bunga 3% per tahun.

```
>solve("f(5000, x, 3, 20)", -200)
```

-336.08

Perhatikan bahwa Anda tidak dapat memecahkan jumlah tahun, karena fungsi kami mengasumsikan n sebagai nilai integer.

Solusi Simbolik untuk Masalah Suku Bunga

Kita dapat menggunakan bagian simbolik dari Euler untuk mempelajari masalah tersebut. Pertama kita mendefinisikan fungsi onepay() kita secara simbolis.

```
>function op(K) &= K*q+R; \$&op(K)
```

Kita sekarang dapat mengulangi ini.

```
>\$&op(op(op(op(K)))) , \$&expand(%)
```

Kami melihat sebuah pola. Setelah n periode yang kita miliki
lateks: $K_n = q^n K + R(1+q+\dots+q^{n-1}) = q^n K + \frac{q^n - 1}{q - 1} R$
Rumusnya adalah rumus untuk jumlah geometri, yang diketahui Maxima.

```
>sum(q^k, k, 0, n-1); $% = ev(% , simpsum)
```

Ini agak rumit. Jumlahnya dievaluasi dengan bendera "simpsum" untuk menguranginya menjadi hasil bagi.
Mari kita membuat fungsi untuk ini.

```
>function fs(K, R, P, n) &= (1+P/100)^n*K + ((1+P/100)^n-1)/(P/100)*R; $&fs(K, R, P, n)
```

Fungsi tersebut melakukan hal yang sama seperti fungsi f kita sebelumnya. Tapi itu lebih efektif.

```
>longest f(5000, -200, 3, 47), longest fs(5000, -200, 3, 47)
```

```
-19.82504734650985
-19.82504734652684
```

Kita sekarang dapat menggunakan untuk menanyakan waktu n. Kapan modal kita habis? Dugaan awal kami adalah 30 tahun.

```
>solve("fs(5000, -330, 3, x)", 30)
```

```
20.51
```

Jawaban ini mengatakan bahwa itu akan menjadi negatif setelah 21 tahun.

Kita juga dapat menggunakan sisi simbolis Euler untuk menghitung formula pembayaran.

Asumsikan kita mendapatkan pinjaman sebesar K, dan membayar n pembayaran sebesar R (dimulai setelah tahun pertama) meninggalkan sisa hutang sebesar Kn (pada saat pembayaran terakhir). Rumus untuk ini jelas

```
>equ &= fs(K, R, P, n)=Kn; $&equ
```

Biasanya rumus ini diberikan dalam bentuk

$$i = \frac{P}{100}$$

```
>equ &= (equ with P=100*i); $&equ
```

Kita dapat memecahkan tingkat R secara simbolis.

```
>$&solve(equ, R)
```

Seperti yang Anda lihat dari rumus, fungsi ini mengembalikan kesalahan titik mengambang untuk $i=0$. Euler tetap merencanakannya.

Tentu saja, kami memiliki batas berikut.

```
> $&limit(R(5000, 0, x, 10), x, 0)
```

Jelas, tanpa bunga kita harus membayar kembali 10 tarif 500.

Persamaan juga dapat diselesaikan untuk n. Kelihatannya lebih bagus, jika kita menerapkan beberapa penye-derhanaan untuk itu.

```
> fn &= solve(equ, n) | ratsimp; $&fn
```

BAB 3

KB PEKAN 4: MENGGUNAKAN EMT UNTUK MENGAMBAR GRAFIK 2 DIMENSI (2D)

article
eumat

Vikram Zaky Ardianto

22305144028

Matematika E

Menggambar Grafik Fungsi Satu Variabel

dalam Bentuk Ekspresi Langsung Ekspresi tunggal

Di dalam program numerik EMT, ekspresi adalah string. Jika ditandai sebagai simbolis, mereka akan mencetak melalui Maxima, jika tidak melalui EMT. Ekspresi dalam string digunakan untuk membuat plot dan banyak fungsi numerik. Untuk ini, variabel dalam ekspresi harus "x".

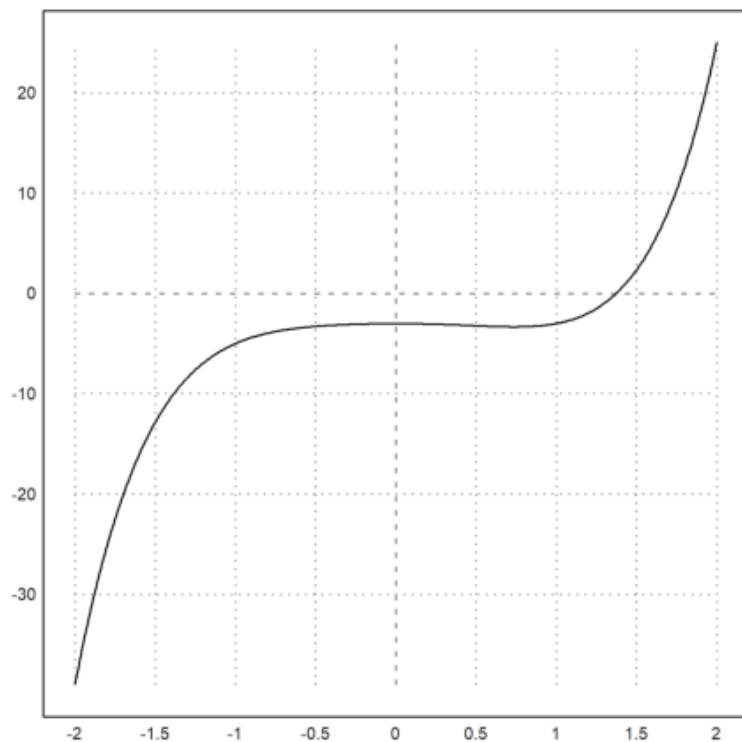
ekspresi dalam string

```
>expr := "x^5-x^2-3"
```

x^5-x^2-3

plot ekspresi

```
>plot2d(expr,-2,2) :
```

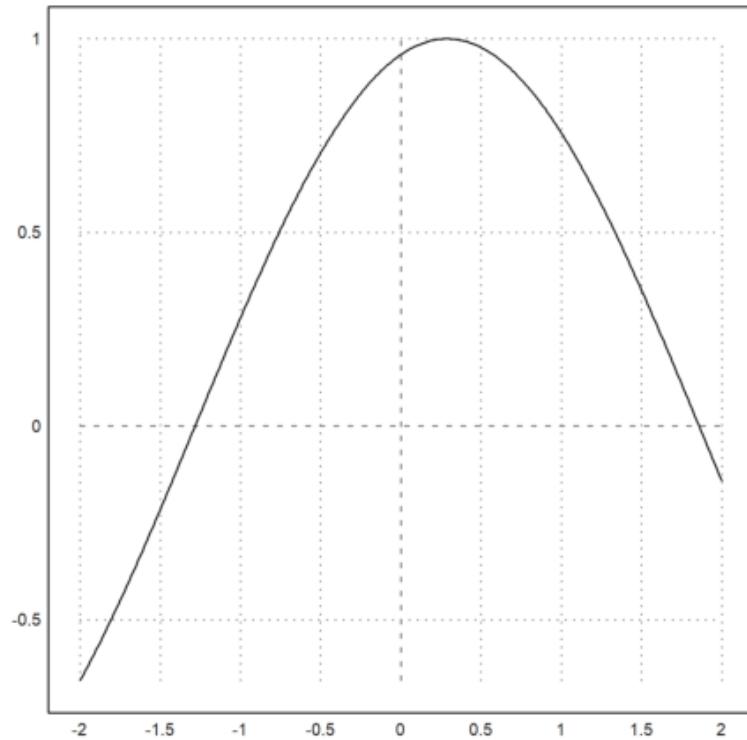


contoh 1

```
>expr := "sin (x-5)"
```

```
sin (x-5)
```

```
>aspect (1) ; plot2d(expr,-2,2) :
```



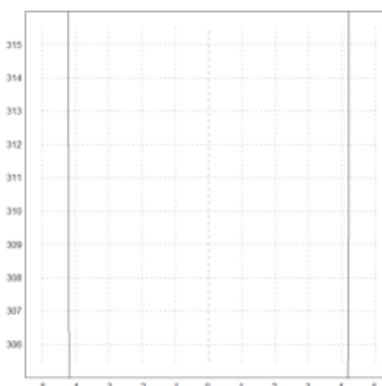
contoh 2 dan penggunaan grid

```
>aspect(1)plot2d("log(x) + 3",-0.1,2, grid=6):
```

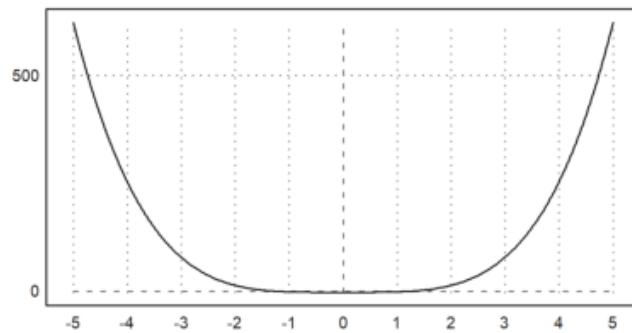
Commands must be separated by semicolon or comma!
 Found: plot2d("log(x) + 3",-0.1,2, grid=6): (character 112)
 You can disable this in the Options menu.
 Error in:
 aspect(1)plot2d("log(x) + 3",-0.1,2, grid=6): ...
 ^

contoh 3 dan penggunaan parameter square (atau >square) untuk memilih y-range secara otomatis

```
>aspect(1,1) ; plot2d("x^4-2",-5,5, >square); insimg(15)
```

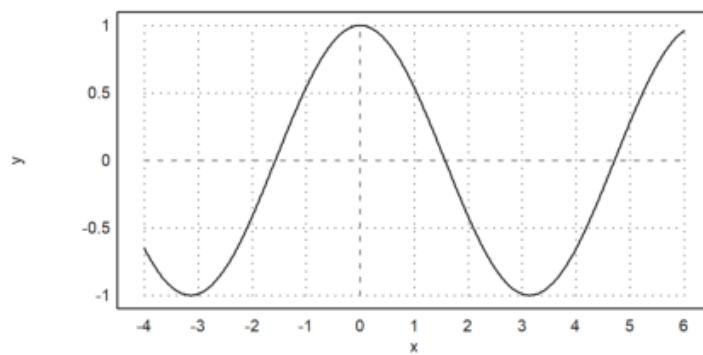


```
>aspect(2) ; plot2d("x^4-2", -5, 5) :
```



contoh 4 dan memberikan nama atau label pada garis sumbu

```
>plot2d("cos(x)", -4, 6, xl="x", yl="y") :
```



Menggambar Grafik Fungsi Satu Variabel

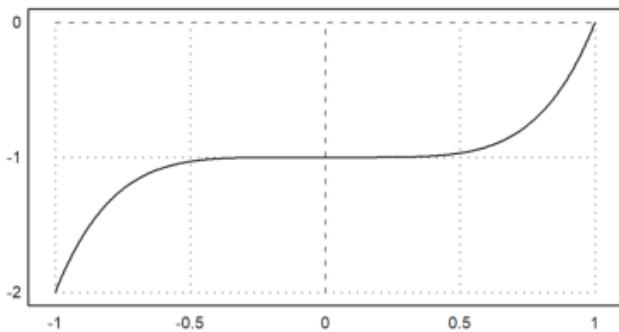
* yang Rumusnya Disimpan dalam Variabel Ekspresi
ekspresi

```
>expr &= x^5-1
```

$$x^5 - 1$$

plot dari ekspresi diatas

```
>aspect(2); plot2d(expr,-1,1):
```

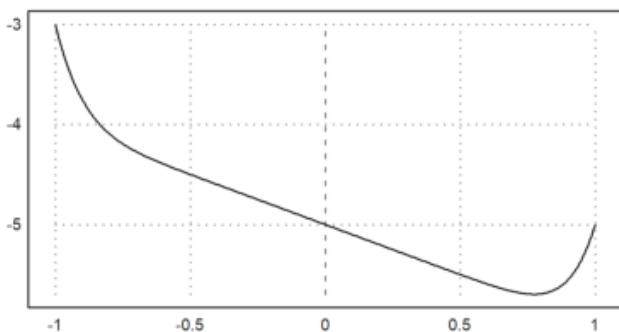


contoh 1

```
>expr := "x^10-x-5"
```

```
x^10-x-5
```

```
>aspect(2) ; plot2d(expr,-1,1):
```



menggunakan variabel lokal

Ekspresi dapat dievaluasi secara numerik. Variabel x,y,z ditetapkan secara otomatis. Variabel lain dapat ditetapkan berdasarkan parameter yang ditetapkan(variabel lokal) atau melalui variabel global. variabel global adalah variabel yang selalu bisa diakses kapan pun dan di mana pun.

```
>expr &= a*x^5
```

$$\begin{matrix} 5 \\ a \cdot x \end{matrix}$$

menggunakan variabel global

```
>a=6; expr(2.5)
```

585.9375

menggunakan variabel lokal

```
>expr(2.5,a=6)
```

585.9375

evaluasi langsung

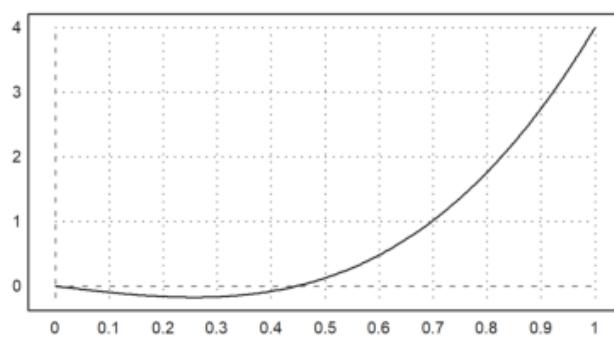
```
>"a*x^5" (3,4)
```

1458

Oleh karena itu, banyak algoritma EMT yang dapat menggunakan ekspresi dalam x , bukan fungsi. Namun jika parameter tambahan yang tidak bersifat global dilibatkan, fungsi harus diutamakan.

menggunakan variabel global "a"

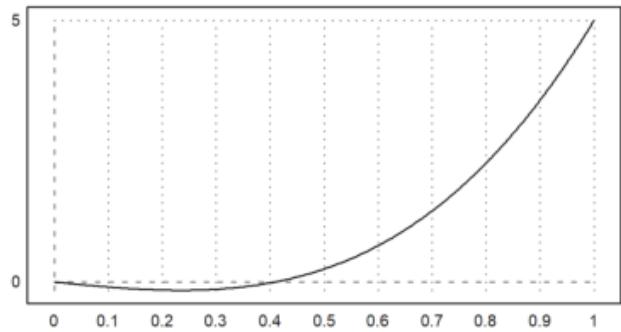
```
>a=5; plot2d("a*x^3-x",0,1):
```



```
>function f(x,a) := a*x^3-x
```

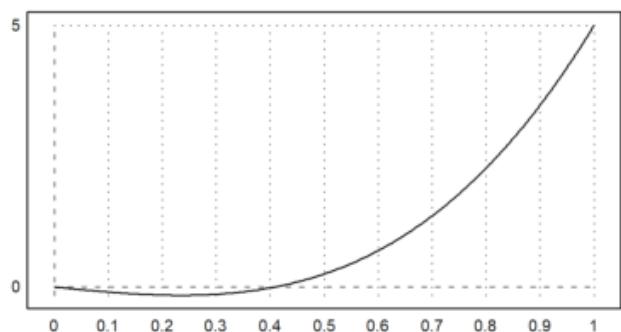
gunakan "a=6" sebagai parameter

```
>plot2d("f",0,1;6):
```



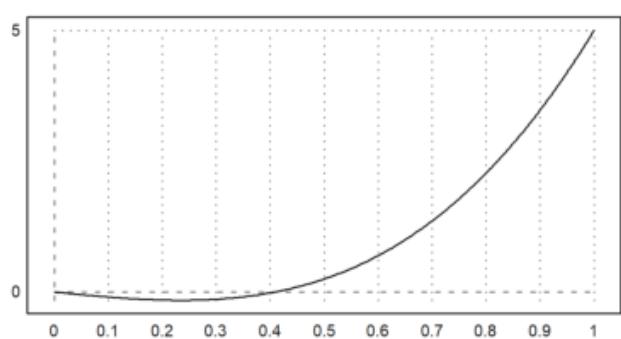
alternatif lain

```
>plot2d({{"f", 6}}, 0, 1):
```



alternatif lain

```
>plot2d("f(x, 6)", 0, 1):
```



Menggambar Fungsi Simbolik

Fungsi Plot yang paling penting untuk plot planar adalah `plot2d()`. Fungsi ini diimplementasikan dalam bahasa Euler dalam file "plot.e", yang dimuat diawal program.

`plot2d()` menerima ekspresi, fungsi, dan data.

Rentang plot diatur dengan parameter yang ditetapkan sebagai berikut

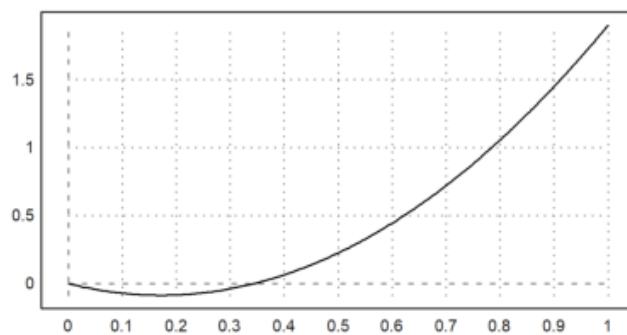
- `a,b`: rentang x (default -2,2)
- `c,d`: rentang y (default: skala dengan nilai)
- `r`: alternatifnya radius di sekitar pusat plot
- `cx,cy`: koordinat pusat plot (default 0,0)

Keterangan:(menggambar grafik fungsi satu variabel yang fungsinya didefinisikan sebagai fungsi simbolik)

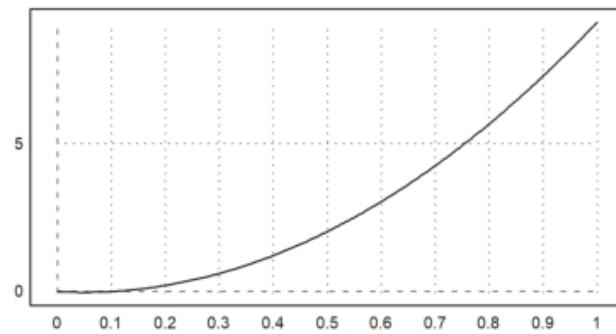
- &: untuk menampilkan variabel pada teks

Berikut adalah beberapa contoh menggunakan fungsi. Seperti biasa di EMT, fungsi yang berfungsi untuk fungsi atau ekspresi lain, jadi kita dapat meneruskan parameter tambahan (selain x) yang bukan variabel global ke fungsi dengan parameter titik koma atau dengan koleksi panggilan.

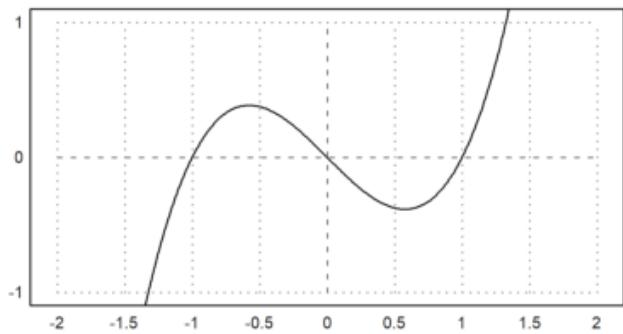
```
>plot2d("f",0,1;0.4); // plot with a=0.4
```



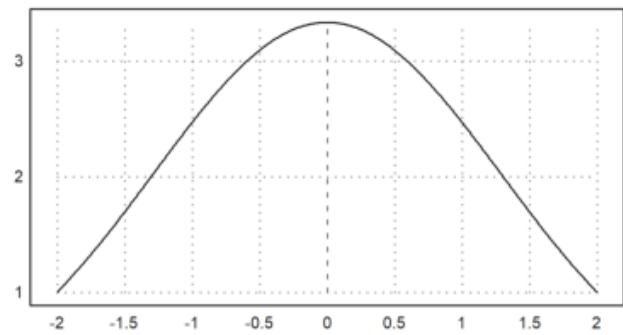
```
>plot2d({{"f",0.2}},0,1);
>plot2d({{"f(x,b)"},b=0.1}},0,1):
```



```
>function f(x) := x^3-x;...
>plot2d("f",r=1):
```



```
>plot2d("exp(-a*x^2)/a"):
```



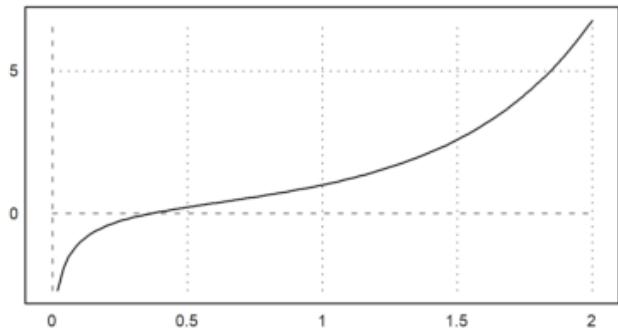
Berikut merupakan ringkasan dari fungsi yang diterima
 - ekspresi atau ekspresi simbolik dalam x
 - fungsi atau fungsi simbolis dengan nama sebagai "f"
 - fungsi simbolis hanya dengan nama f

Fungsi plot2d() juga menerima fungsi simbolis. Untuk fungsi simbolis, hanya nama saja yang berfungsi.

```
>function f(x) &= diff(x^x,x)
```

$$\frac{x^x}{x} (\log(x) + 1)$$

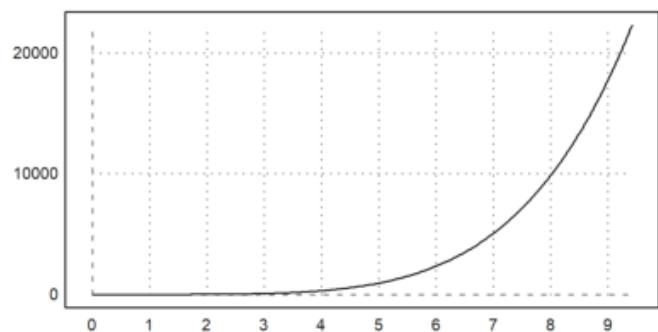
```
>plot2d(f,0,2):
```



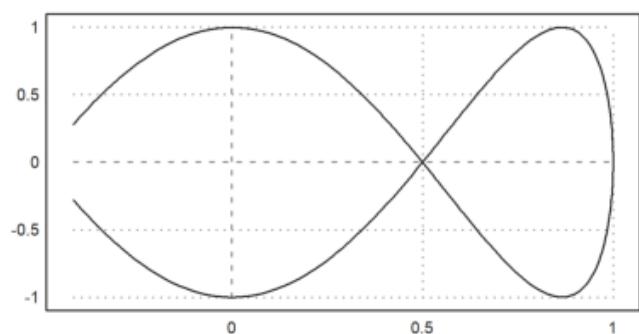
```
> $&expr = sin (x)*exp (-x)
```

$$a x^5 = e^{-x} \sin x$$

```
>plot2d(expr,0,3pi):
```



```
>plot2d("cos(x)", "sin(3*x)":
```



Menggambar Fungsi Numerik

Fungsi Numerik adalah sebuah fungsi dengan himpunan bilangan cacah sebagai domain dan himpunan men-dasar yang melibatkan hubungan matematis antara bilangan yang menjadi domain dan bilangan sebagai ko-domain.

>

Fungsi numerik memiliki 1 atau lebih variabel independen, yang sering dilambangkan sebagai "X". Variabel X adalah nilai atau parameter yang dapat berubah, dan fungsi numerik menggambarkan bagaimana variabel ini memengaruhi variabel dependen. Variabel dependen adalah hasil perhitungan atau keluaran dari fungsi numerik yang bergantung pada nilai atau perubahan dalam variabel independen.

Dalam EMT cara mendefinisikan fungsi menggunakan syntax function. untuk mendefinisikan fungsi numerik menggunakan tanda " := "

Fungsi numerik menjelaskan bagaimana bilangan dalam domain berhubungan dengan bilangan sebagai ko-domain, biasanya diberikan dalam bentuk rumus matematik(persamaan) atau aturan yang memetakan setiap domain kedalam kodomain yang sesuai. contoh:

$$f(x)=2x+3$$

>

(x)(variabel dependen) adalah fungsi yang memetakan setiap nilai x(variabel independen)kedalam nilai $2x+3$. Terdapat berbagai jenis fungsi yang termasuk ke dalam fungsi numerik, diantaranya:

Fungsi linier dengan bentuk umum

$$f(x) = ax + b$$

Fungsi kuadrat dengan bentuk umum

$$f(x) = ax^2 + bx + c$$

Fungsi eksponensial dengan bentuk umum

$$f(x) = ax$$

Fungsi logaritma dengan bentuk umum

$$f(x) = \log a(x)$$

Fungsi trigonometri dengan bentuk umum

$$f(x) = \sin(x), f(x) = \cos(x)$$

Salah satu cara yang umum digunakan untuk memvisualisasikan fungsi numerik adalah dengan menggambar grafiknya. Grafik ini menggambarkan bagaimana variabel dependen berubah seiring perubahan variabel independen dan membantu dalam memahami sifat-sifat fungsi, seperti titik ekstrim

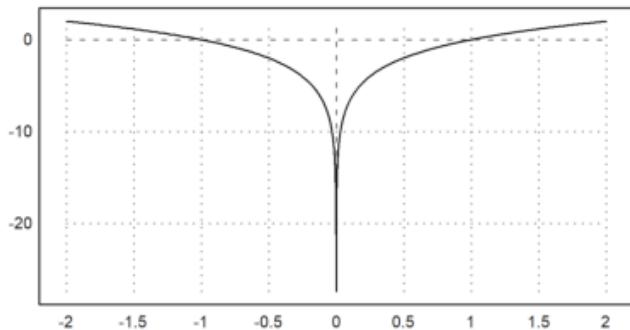
Contoh soal

```
>function r(x) := abs(x-10)
>function s(x) := abs(sin(x))
>r(-5)
```

```

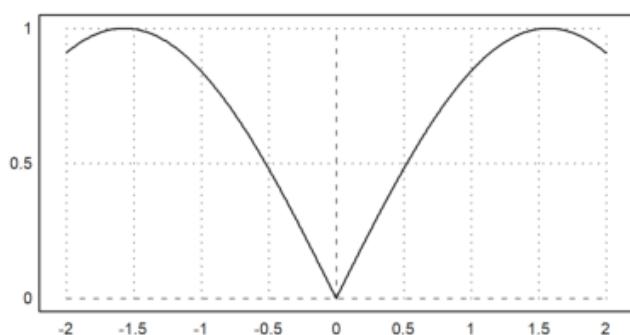
>function t(x):=log(x*(2+sin(x/1000)))
>function u(x):=integrate("(sin(x)*exp(-x^2))0,x")
>function v(x):=logbase((x^2),2)
>plot2d("v"):

```



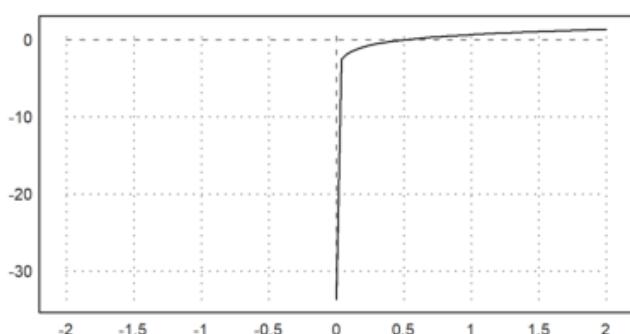
```

>plot2d("s"):
```

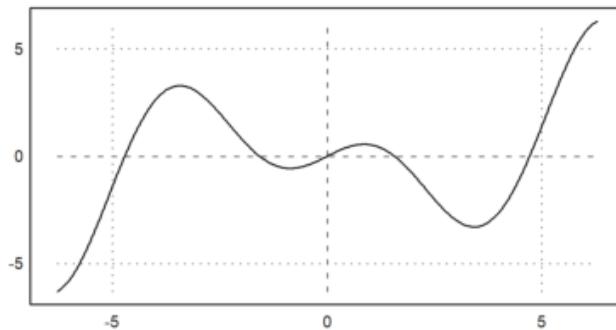


```

>plot2d("t", -2, 2):
```



```
>function P(x):=x*cos(x)
>plot2d("P",-2*pi,2*pi):
```



Fungsi `plot2d()` adalah fungsi serbaguna untuk membuat grafik dalam bidang (grafik 2D). Fungsi ini dapat digunakan untuk membuat grafik fungsi-fungsi satu variabel, grafik data, kurva-kurva dalam bidang, grafik batang (bar plots), grid dari bilangan kompleks, dan grafik implisit dari fungsi dua variabel.

Parameter

`x,y` : persamaan, fungsi, atau vektor data `a,b,c,d` : area plot (default `a=-2, b=2`)

`r` : jika `r` diatur, maka `a=cx-r, b=cx+r, c=cy-r, d=cy+r` `r` bisa berupa vektor `[rx,ry]` atau vektor `[rx1,rx2,ry1,ry2]`.

`xmin,xmax` : rentang parameter untuk kurva

`auto` : tentukan rentang y secara otomatis (default)

`square` : jika benar, mencoba menjaga rentang x-y tetap persegi `n` : jumlah interval (default adalah adaptif)

`grid` : 0 = tanpa grid dan label, 1 = hanya sumbu,

2 = grid normal (lihat di bawah untuk jumlah garis grid) 3 = di dalam sumbu

4 = tanpa grid

5 = grid penuh termasuk margin 6 = tanda di pinggiran

7 = hanya sumbu

8 = hanya sumbu, sub-ticks frame : 0 = tanpa bingkai

`framecolor`: warna bingkai dan grid

`margin` : angka antara 0 dan 0,4 untuk margin di sekitar plot color : Warna kurva. Jika ini adalah vektor warna, akan digunakan untuk setiap baris matriks plot. Dalam hal grafik titik, harus berupa vektor kolom. Jika vektor baris atau matriks penuh warna digunakan untuk grafik titik, akan digunakan untuk setiap titik data.

`thickness` : ketebalan garis untuk kurva

Nilai ini dapat lebih kecil dari 1 untuk garis yang sangat tipis.

`style`: Gaya plot untuk garis, penanda, dan isian.

Untuk titik gunakan

"[]", "<>", ".", "...", "*", "+", " ", "-", "o"

"[]", "<>", "o" (bentuk terisi)

"[]w", "<>w", "ow" (tidak transparan)

Untuk garis gunakan

"-", "--", "-.", ".-", "-.-", "->"

Untuk poligon terisi atau plot batang gunakan

"", "O", "O", "/", "", "/", "+", " ", "-", "t"

`points` : plot titik tunggal sebagai gantinya garis segmen `addpoints` : jika benar, plot segmen garis dan titik
`add` : tambahkan plot ke plot yang ada

`user` : aktifkan interaksi pengguna untuk fungsi delta : ukuran langkah untuk interaksi pengguna

`bar` : plot batang (`x` adalah batas interval, `y` adalah nilai interval) `histogram` : plot frekuensi `x` dalam `n` subinterval

`distribusi=n` : plot distribusi `x` dengan `n` subinterval even : gunakan nilai antar untuk histogram otomatis.

steps : plot fungsi sebagai fungsi langkah (steps=1,2)

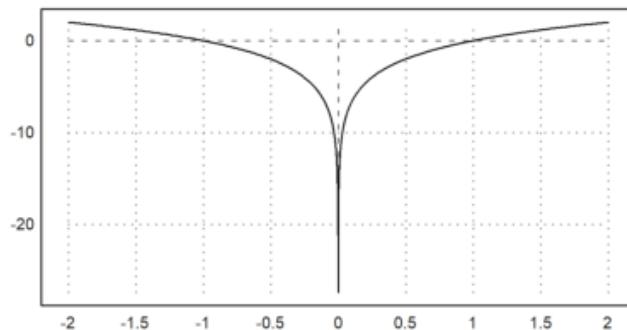
adaptive : gunakan plot adaptif (n adalah jumlah minimal langkah) level : plot garis level dari fungsi implisit dua variabel

outline : menggambar batas rentang level.

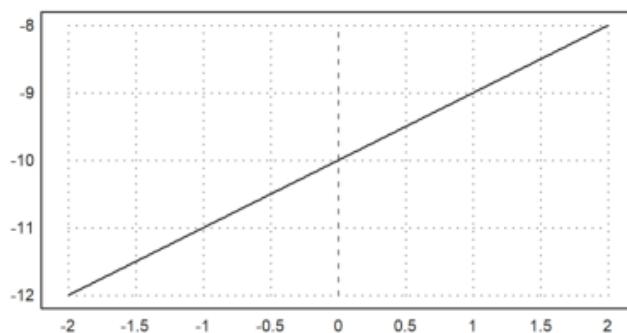
```
>function s(x):=(x-10)  
>function r(x):=abs(sin(x))  
>s(-5)
```

-15

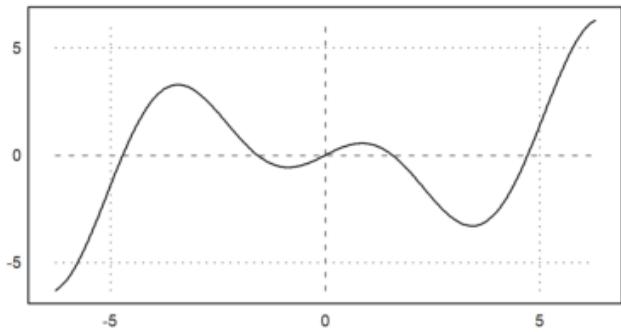
```
>function t(x):=log(x*(2+sin(x/1000)))  
>function u(x):=integrate("(sin(x)*exp(-x^2))", 0, x)  
>function v(x):=logbase((x^2), 2)  
>plot2d("v"):
```



```
>plot2d("s"):
```



```
>function P(x):=x*cos(x)  
>plot2d("P", -2*pi, 2*pi):
```



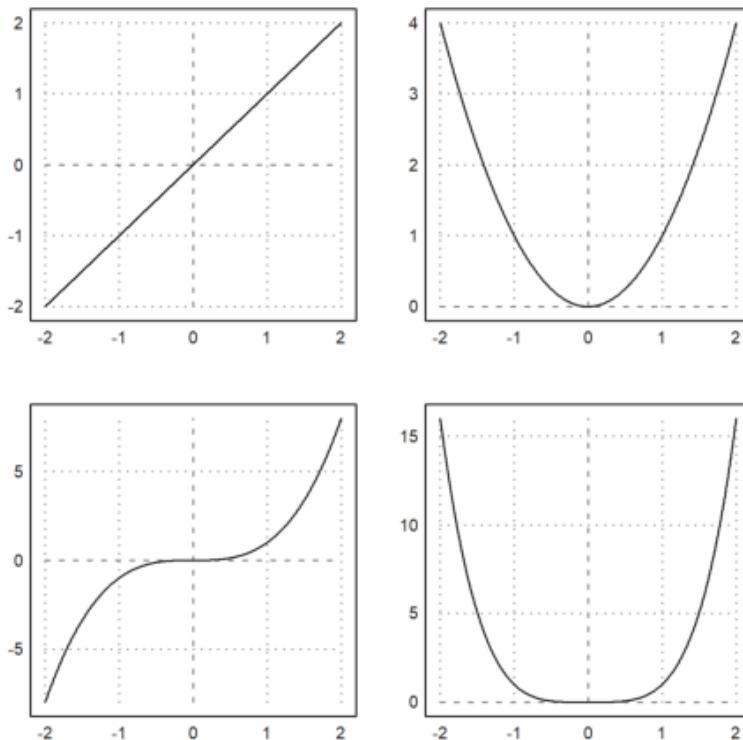
Menggambar Beberapa Kurva Sekaligus

Dalam subtopik ini, kita akan membahas mengenai cara menggambar beberapa kurva sekaligus. Dalam hal ini kita dapat menggambar beberapa kurva dalam jendela grafik yang berbeda secara bersama-sama. Untuk membuat ini kita dapat menggunakan perintah `figure()`. Berikut contoh dari menggambar beberapa kurva sekaligus

Menggambar plot fungsi

$$x^n, 1 \leq n \leq 4$$

```
>reset;
>figure(2,2);...
>for n=1 to 4; figure(n); plot2d("x^"+n); end;...
>figure(0):
```



Penjelasan sintaks dari plot fungsi

$$x^n, 1 \leq n \leq 4$$

- reset;

Perintah ini berguna untuk menghapus grafik yang telah ada sebelumnya, sehingga kita dapat memulai dari awal untuk menggambar grafik

- figure(2x2);

Perintah figure() digunakan untuk membuat jendela grafik dengan ukuran axb. Dalam kasus ini perintah figure(2,2) memiliki makna bahwa jendela grafik yang dibuat berukuran 2x2. Artinya, akan ada empat jendela grafik yang akan ditampilkan dengan tata letak 2 baris dan 2 kolom.

- for n=1 to 4;

Perintah ini digunakan untuk melakukan pengulangan (looping) perintah sebanyak empat kali, yaitu dari 1 hingga 4.

- figure(n);

Perintah ini digunakan untuk beralih dari jendela grafik satu ke jendela grafik lainnya (jendela grafik ke-n).

- plot2d("x^n");

Perintah plot2d() digunakan untuk membuat plot fungsi matematika.

Dalam hal ini fungsi yang diplot adalah x^n , di mana n adalah nilai dari variabel yang sedang diulang. Dengan kata lain, ini akan membuat

plot dari x^1, x^2, x^3 , dan x^4 dalam jendela grafik yang sesuai

- end;

Perintah ini menandakan akhir dari looping.

- figure(0);

Perintah ini digunakan untuk beralih kembali ke jendela grafik utama.

Dari sini dapat kita perhatikan untuk membuat kurva fungsi x^n (x pangkat n) perintahnya tidak ditulis dengan (x^n) melainkan ditulis dengan $("x^n")$. Tanda petik dua ("...") digunakan untuk mengidentifikasi bahwa teks tersebut merupakan ekspresi matematika.

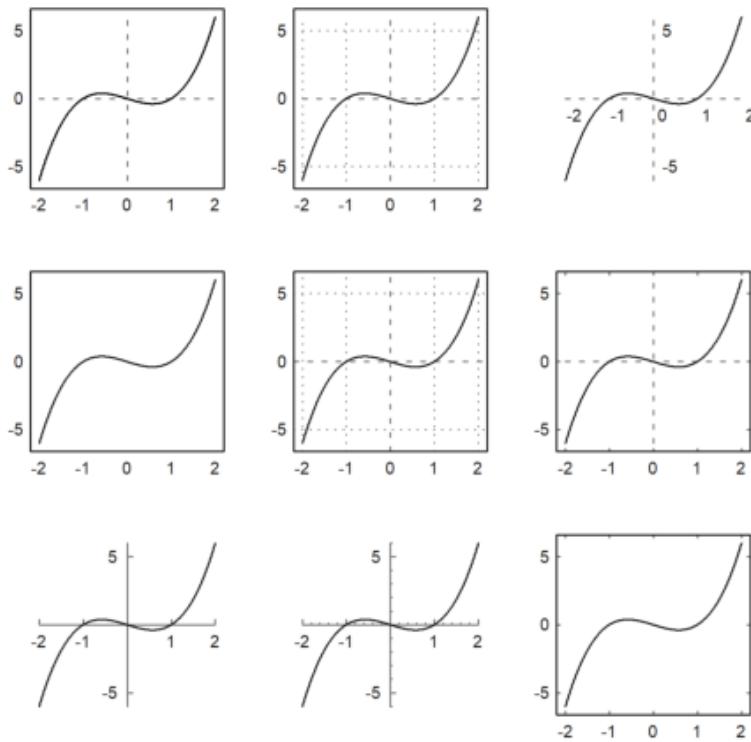
Sedangkan tanda (+) digunakan untuk menggabungkan string dengan nilai yang berubah-ubah atau variabel.

Contoh lain:

Menggambar plot fungsi

$$f(x) = x^3 - x, -2 < x < 2$$

```
>reset;
>figure(3,3);
>for k=1:9; figure(k); plot2d("x^3-x", -2, 2, grid=k); end;
>figure(0);
```



Penjelasan sintaks dari plot fungsi

$$f(x) = x^3 - x, -2 < x < 2$$

- reset;

Perintah ini berguna untuk menghapus grafik yang telah ada sebelumnya, sehingga kita dapat memulai dari awal untuk menggambar grafik

- figure (3,3);

Perintah ini digunakan untuk membuat jendela grafik dengan ukuran 3x3. Artinya, akan ada empat jendela grafik yang akan ditampilkan dengan tata letak 3 baris dan 3 kolom.

- for k=1:9;

Perintah ini digunakan untuk melakukan pengulangan (looping) perintah sebanyak sembilan kali.

- figure(n);

Perintah ini digunakan untuk beralih dari jendela grafik satu ke

jendela grafik lainnya (jendela grafik ke-n).

- plot2d("x^3-x",-2,2,grid=k);

Perintah plot2d() digunakan untuk membuat plot fungsi matematika.

Dalam hal ini fungsi yang diplot adalah $x^3 - x$, dengan batas sumbu x dari -2 hingga 2. Argumen grid=k digunakan untuk mengaktifkan grid pada jendela grafik ke-k.

- end;

Perintah ini menandakan akhir dari looping.

- figure(0);

Perintah ini digunakan untuk beralih kembali ke jendela grafik utama.

Dari contoh diatas dapat kita perhatikan bahwa tampilan plot dari yang ke-1 hingga ke-9 memiliki tampilan yang berbeda-beda. Dalam EMT memiliki berbagai gaya plot 2D yang dapat dijalankan menggunakan perintah grid=n dimana n adalah jumlah langkah minimal. Setiap nilai n memiliki tampilan plot adaptif yang berbeda dalam plot 2D, diantaranya yaitu:

- 0 : tidak ada grid (kisi), frame, sumbu, dan label, hanya kurva saja
 1 : dengan sumbu, label-label sumbu di luar frame jendela grafik
 2 : tampilan default
 3 : dengan grid pada sumbu x dan y, label-label sumbu berada di dalam jendela grafik
 4 : tidak ada grid (kisi), sumbu x dan y, dan label berada di luar frame jendela grafik
 5 : tampilan default tanpa margin di sekitar plot
 6 : hanya dengan sumbu x y dan label, tanpa grid
 7 : hanya dengan sumbu x y dan tanda-tanda pada sumbu.
 8 : hanya dengan sumbu dan tanda-tanda pada sumbu, dengan tanda-tanda yang lebih halus pada sumbu.
 9 : tampilan default dengan tanda-tanda kecil di dalam jendela
 10: hanya dengan sumbu-sumbu, tanpa tanda

Contoh lain:

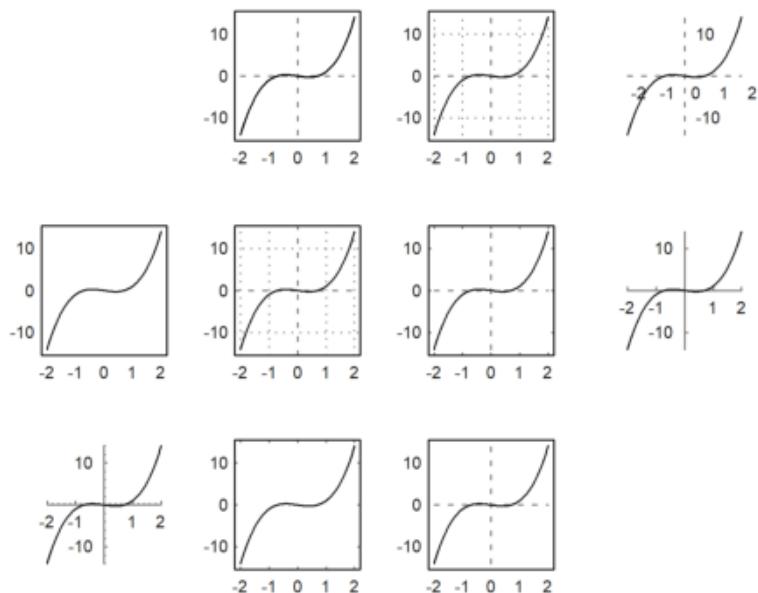
Menggambar plot fungsi

$$g(x) = 2x^3 - x$$

```

>reset;
>aspect(1.2);
>figure(3,4); ...
> figure(2); plot2d("2x^3-x",grid=1); ... // x-y-axis
> figure(3); plot2d("2x^3-x",grid=2); ... // default ticks
>figure(4); plot2d("2x^3-x",grid=3); ... // x-y- axis with labels inside
> figure(5); plot2d("2x^3-x",grid=4); ... // no ticks, only labels
>figure(6); plot2d("2x^3-x",grid=5); ... // default, but no margin
>figure(7); plot2d("2x^3-x",grid=6); ... // axes only
>figure(8); plot2d("2x^3-x",grid=7); ... // axes only, ticks at axis
>figure(9); plot2d("2x^3-x",grid=8); ... // axes only, finer ticks at axis
>figure(10); plot2d("2x^3-x",grid=9); ... // default, small ticks inside
>figure(11); plot2d("2x^3-x",grid=10); ...// no ticks, axes only
>figure(0):

```



Penjelasan sintaks dari plot fungsi

$$g(x) = 2x^3 - x$$

- aspect(1.2);

Perintah aspect() digunakan untuk mengatur rasio aspek dari jendela grafik. Hal ini berarti perintah aspect(1.2); akan menghasilkan plot dengan perbandingan rasio panjang dan lebar 2:1.

- figure(3,4);

Perintah ini digunakan untuk membuat jendela grafik dengan ukuran 3x4.

Jadi, akan ada total 12 jendela grafik yang akan ditampilkan dalam tata letak 3 baris dan 4 kolom.

- figure(1); plot2d("x^3-x",grid=0); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik pertama dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ tanpa grid, frame, atau sumbu.

- figure(2); plot2d("x^3-x",grid=1); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik kedua dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ dengan grid hanya pada sumbu x dan y.

- figure(3); plot2d("x^3-x",grid=2); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik ketiga dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ dengan tampilan default, termasuk tanda-tanda default pada sumbu.

- figure(4); plot2d("x^3-x",grid=3); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik keempat dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ dengan grid pada sumbu x dan y, serta label-label sumbu yang ada di dalam jendela.

- figure(5); plot2d("x^3-x",grid=4); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik kelima dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ tanpa tanda-tanda sumbu, hanya label-label yang ada.

- figure(6); plot2d("x^3-x",grid=5); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik keenam dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ dengan tampilan default, tetapi tanpa margin di sekitar plot.

- figure(7); plot2d("x^3-x",grid=6); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik ketujuh dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ hanya dengan sumbu-sumbu (tanpa grid atau label).

- figure(8); plot2d("x^3-x",grid=7); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik kedelapan dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ hanya dengan sumbu-sumbu dan tanda-tanda pada sumbu.

- figure(9); plot2d("x^3-x",grid=8); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik kesembilan dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ hanya dengan sumbu-sumbu dan tanda-tanda pada sumbu, dengan tanda-tanda yang lebih halus pada sumbu.

- figure(10); plot2d("x^3-x",grid=9); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik kesepuluh dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ dengan tanda-tanda default kecil di dalam jendela.

- figure(11); plot2d("x^3-x",grid=10); ...

Adalah perintah untuk beralih ke jendela grafik kesebelas dan menggambar plot dari fungsi $x^3 - x$ hanya dengan sumbu-sumbu, tanpa tanda-tanda.

- figure(0);

Adalah perintah untuk beralih kembali ke jendela grafik utama atau jendela grafik dengan nomor 0 setelah semua perintah dalam urutan selesai dieksekusi.

Dari ketiga contoh di atas, dapat kita katakan bahwa untuk menggambar beberapa kurva sekaligus itu dapat dilakukan dengan satu baris perintah ataupun dengan cara mendefinisikannya 1 per 1.

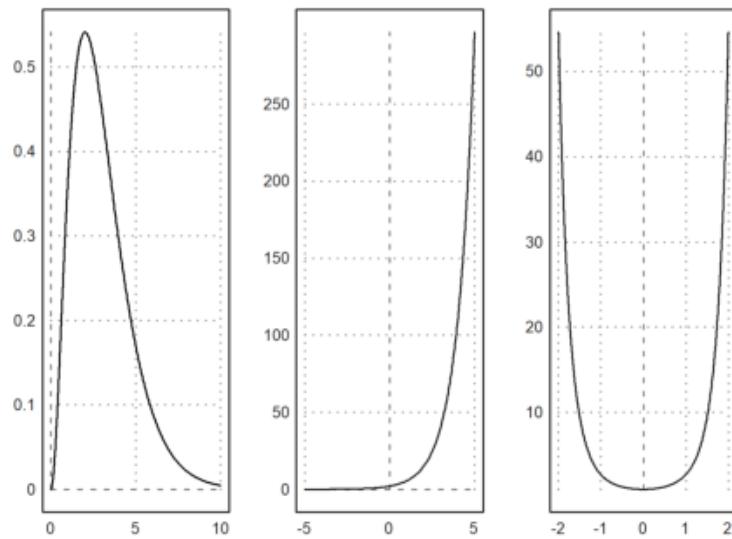
Terlihat beberapa jenis grid memiliki tampilan yang mirip atau sama, seperti 1 dan 2, 2 dan 5, 4 dan 9, 7 dan 8, untuk dapat membedakannya secara lebih jelas, ubah grid dari contoh di bawah ini.

```
>reset;  
>aspect (1.3);
```

```

>figure(1,3);...
>figure (1); plot2d("x^2*exp(-x)",0,10);...
>figure (2); plot2d("2*exp(x)",-5,5);...
>figure (3); plot2d("exp(x^2)",-2,2);...
>figure (0):

```

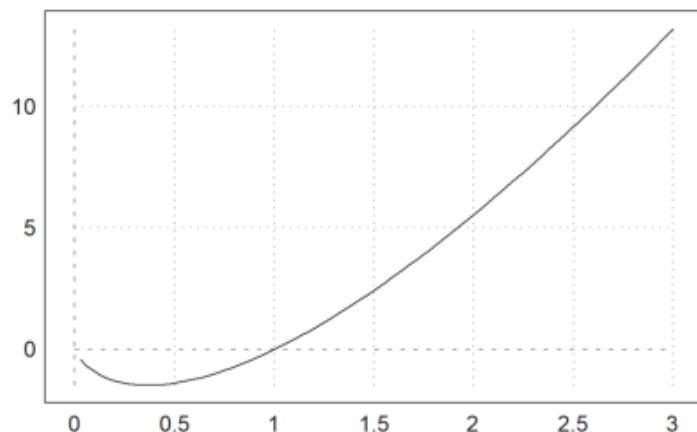
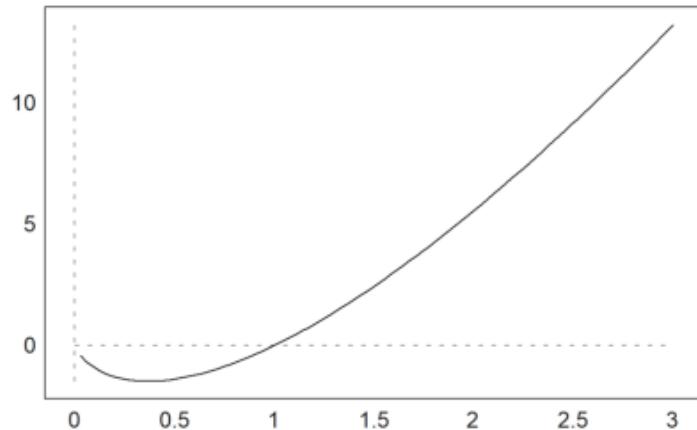


Contoh lain:

```

>reset;
>aspect (3/4);
>figure(2,1);...
>for a=1:2; figure(a); plot2d("2*x*log(x^2)",0,3,grid=a); end;...
>figure(0):

```



Menggambar Beberapa Kurva pada bidang

* koordinat yang sama

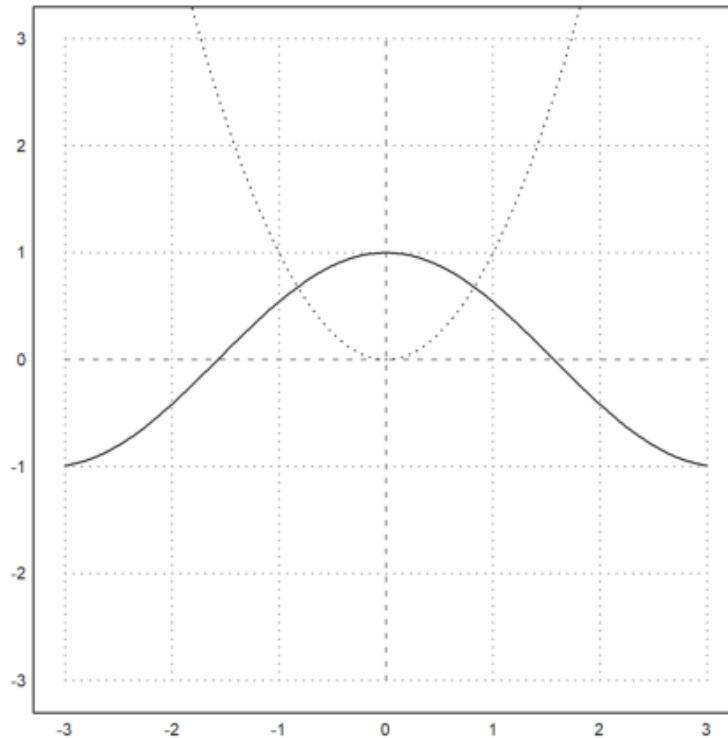
Plot lebih dari satu fungsi (multiple function) ke dalam satu jendela dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu caranya adalah menggunakan >add untuk beberapa panggilan ke plot2d secara keseluruhan, kecuali panggilan pertama.

Berikut contohnya:
menggambar kurva

$$f(x) = \cos(x)$$

$$f(x) = x^2$$

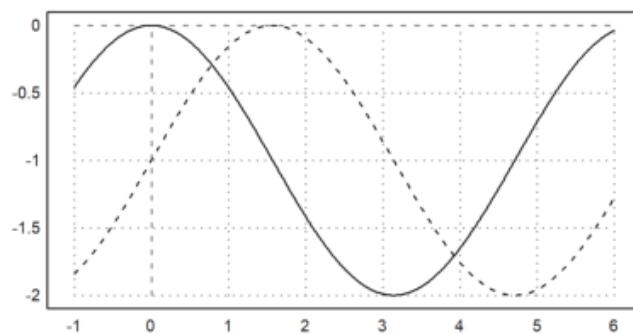
```
>aspect(); plot2d("cos(x)", r=3); plot2d("x^2", style=". ", >add):
```



$$f(x) = \cos(x) - 1$$

$$f(x) = \sin(x) - 1$$

```
>aspect(2); plot2d("cos(x)-1", -1, 6); plot2d("sin(x)-1", style="--", >add):
```



Selain menggunakan >add kita juga bisa menambahkannya secara langsung

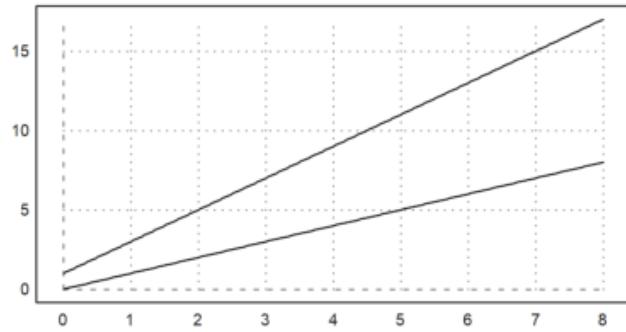
Berikut contohnya:

Menggambar kurva

$$f(x) = 2x + 1$$

$$f(x) = -2x + 1$$

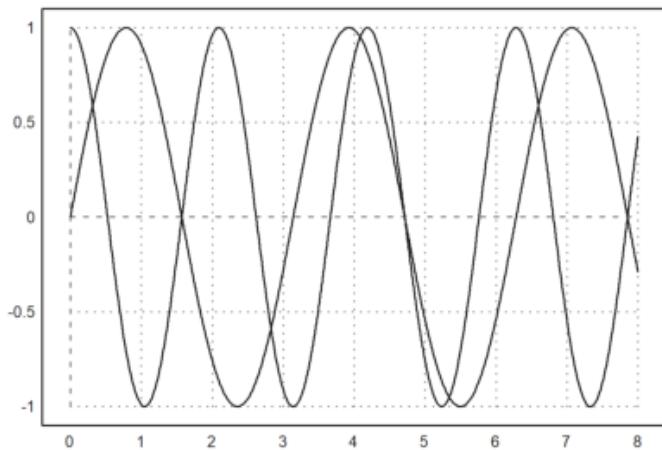
```
>plot2d(["2x+1","x"],0,8):
```



$$f(x) = \sin(2x)$$

$$f(x) = \cos(3x)$$

```
>aspect(1.5); plot2d(["sin(2x)","cos(3x)"],0,8):
```



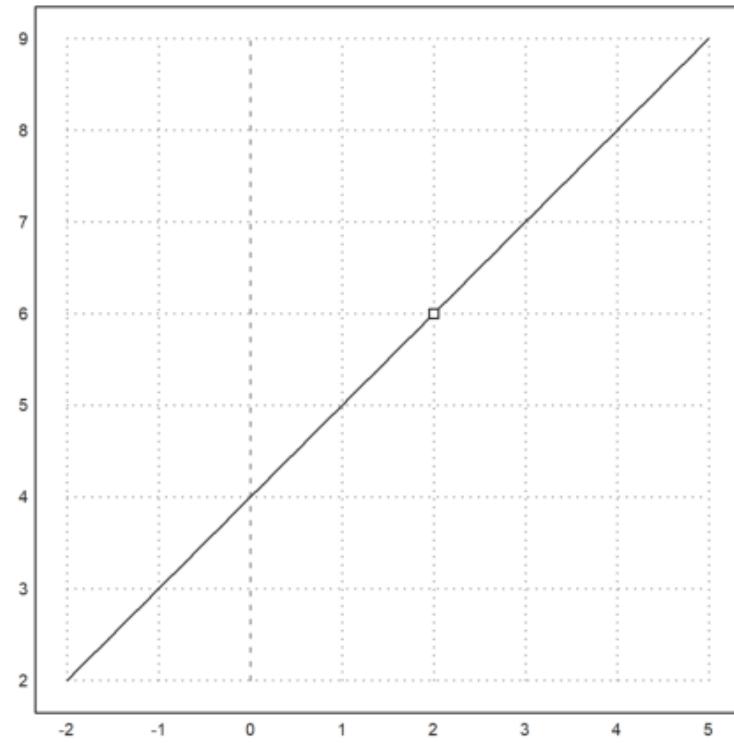
Kegunaan >add yang lain juga bisa untuk menambahkan titik pada kurva.

Berikut contohnya:

Menambahkan sebuah titik di

$$f(x) = x + 4$$

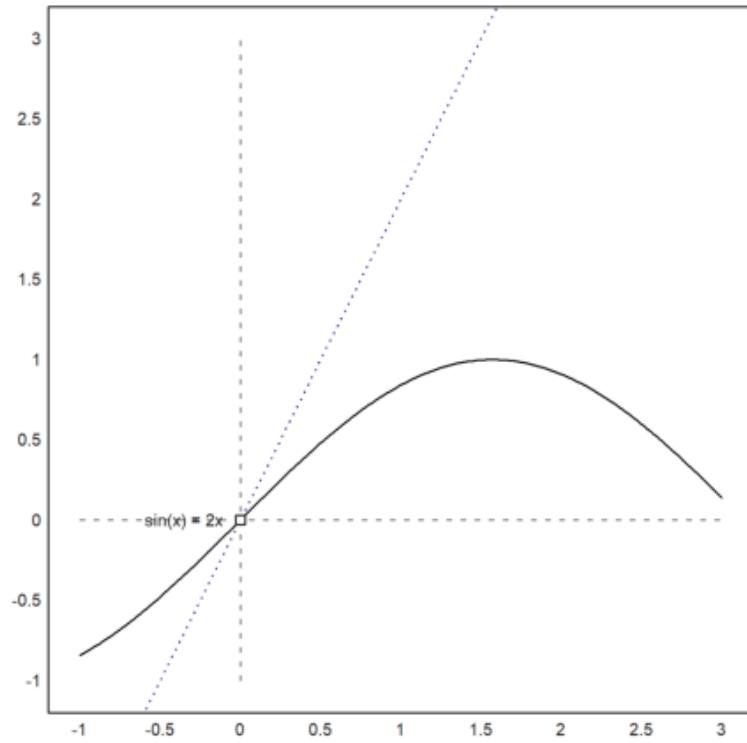
```
>aspect(); plot2d("x+4",-2,5,); plot2d(2,6,>points,>add):
```



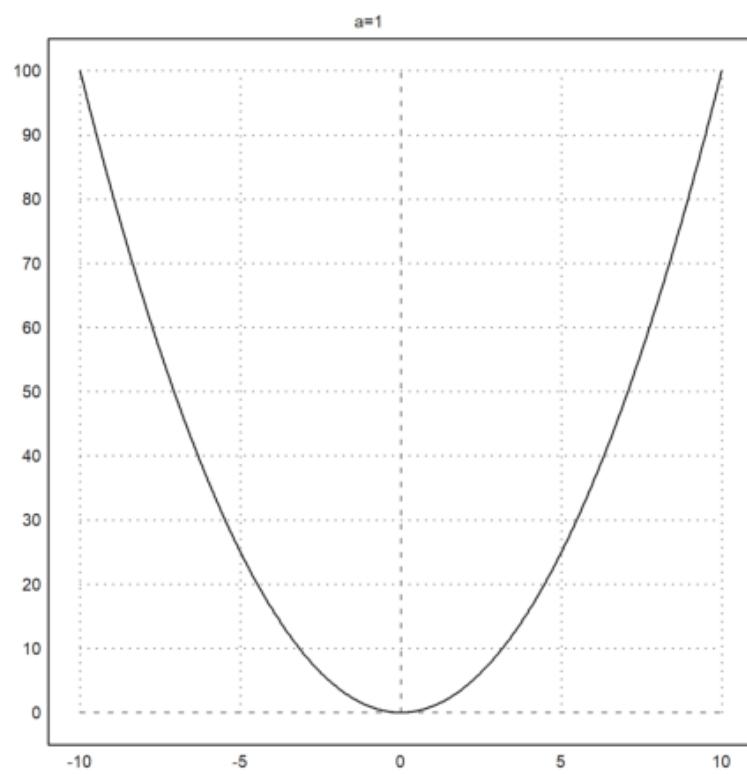
Kita juga bisa mencari titik perpotongan dengan cara berikut:

$$\sin(x) = 2x$$

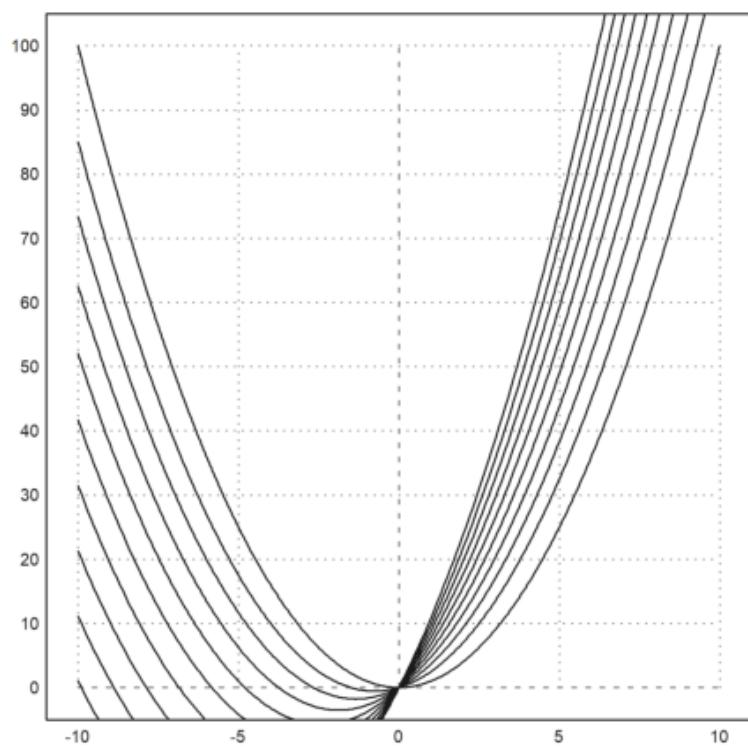
```
>plot2d(["sin(x)","2x"],r=2,cx=1,cy=1, ...
> color=[black,blue],style=["-","."], ...
> grid=1);
>x0=solve("sin(x)-2x",1); ...
> plot2d(x0,x0,>points,>add); ...
> label("sin(x) = 2x",x0,x0,pos="cl",offset=20):
```



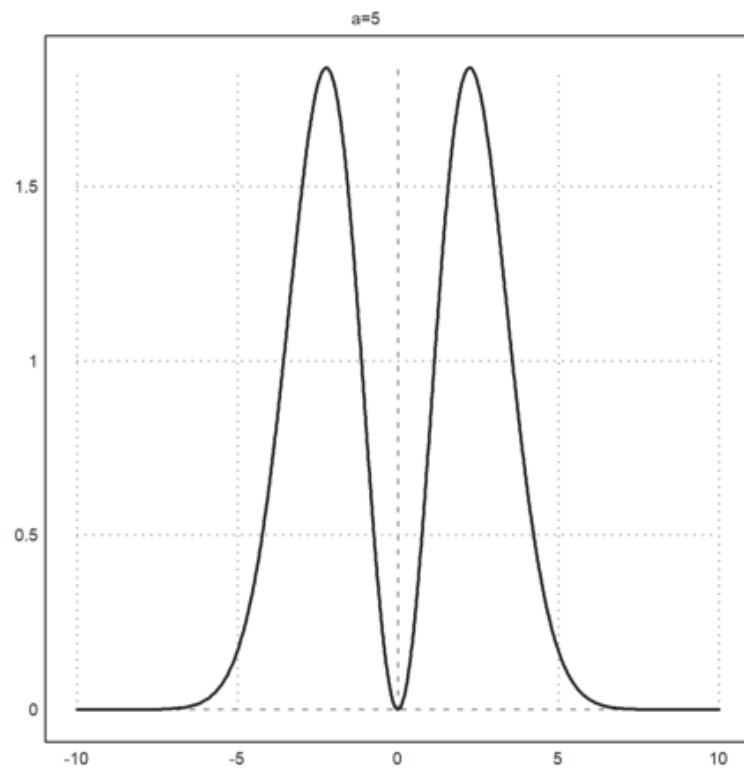
```
>function f(x,a) := x^2+a*x-x/a; ...
>plot2d("f",-10,10;1,title="a=1"):
```



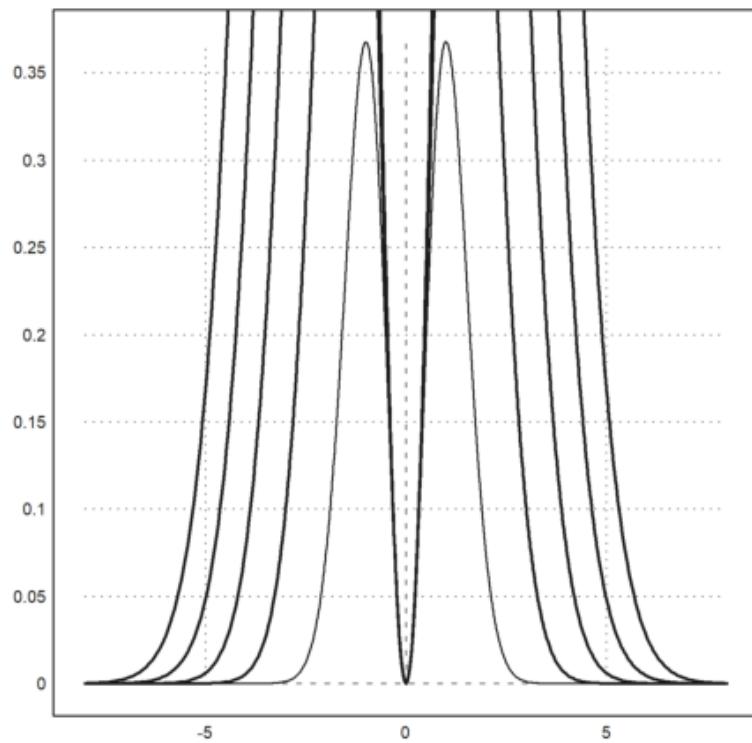
```
> plot2d({{"f",1}},-10,10); ...
>for a=1:10; plot2d({{"f",a}},>add); end;
```



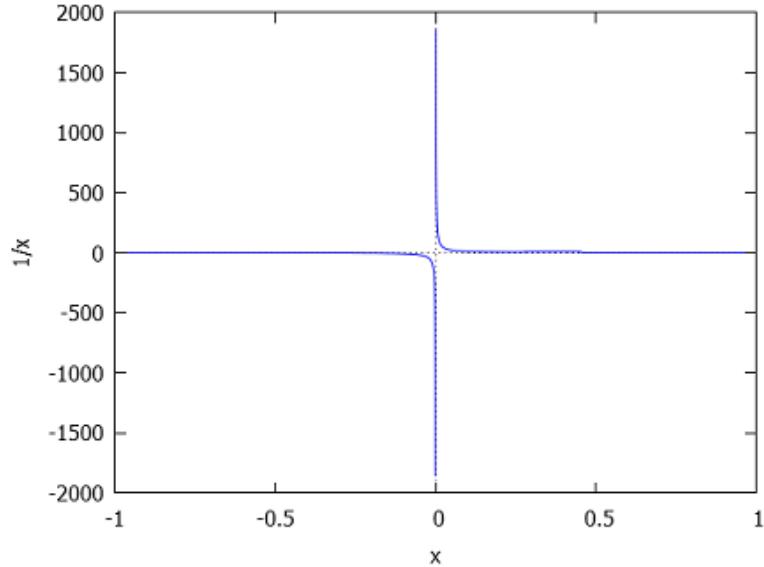
```
>function f(x,a) := x^2*exp(-x^2/a); ...
>plot2d("f",-10,10;5,thickness=2,title="a=5");
```



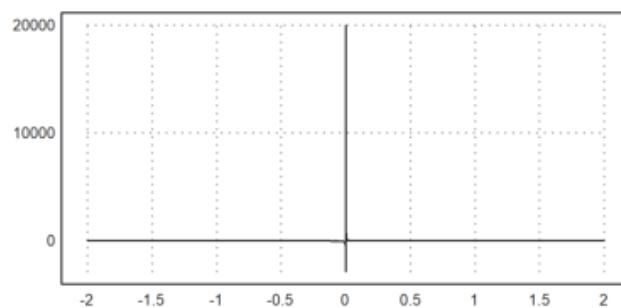
```
>plot2d({{"f",1}},-8,8); ...
>for a=2:5; plot2d({{"f",a}},>add,thickness=2); end;
```



```
>aspect(2.1); &plot2d(1/x,[x,-1,1]):
```



```
>x=linspace(-1,1,50);...
>plot2d("1/x"):
```

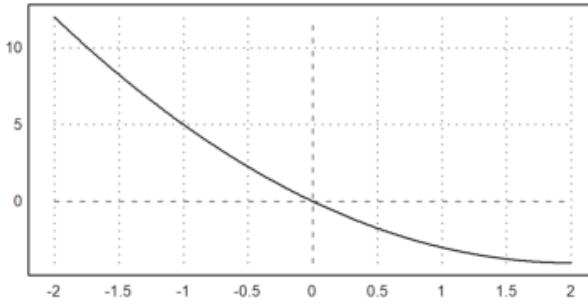


Menuliskan Label koordinat,label kurva,

* dan keterangan kurva(legend)

Dalam EMT, untuk menambahkan judul dapat dilakukan dengan title="..."
untuk menambahkan sumbu x dan sumbu y dapat dilakukan dengan x1="...", y1="..."
sebagai contoh:

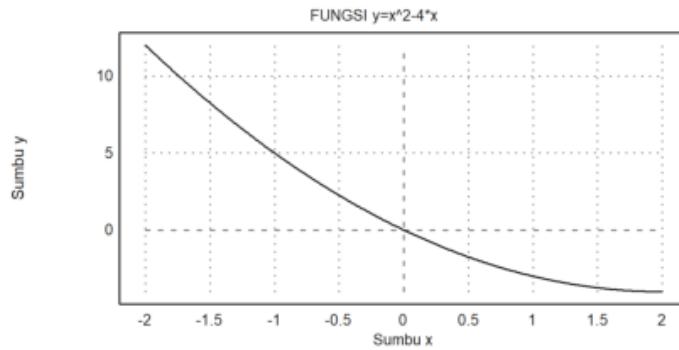
```
>plot2d("x^2-4*x"):
```



untuk menambahkan judul dapat dilakukan dengan title="..."

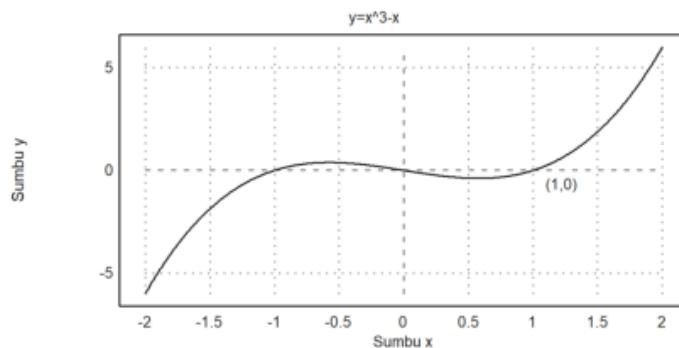
untuk menambahkan sumbu x dan sumbu y dapat dilakukan dengan x1="...", y1="..."

```
>plot2d("x^2-4*x",title="FUNGSI y=x^2-4*x",yl="Sumbu y",xl="Sumbu x"):
```



Selain itu juga dapat dengan cara lain seperti contoh berikut:

```
>expr := "x^3-x"; ...
> plot2d(expr,title="y="+expr,xl="Sumbu x",yl="Sumbu y"); ...
> label("(1,0)",1,0); label("Max",E,expr(E),pos="lc"):
```



Mengatur ukuran gambar,format(style),dan warna kurva

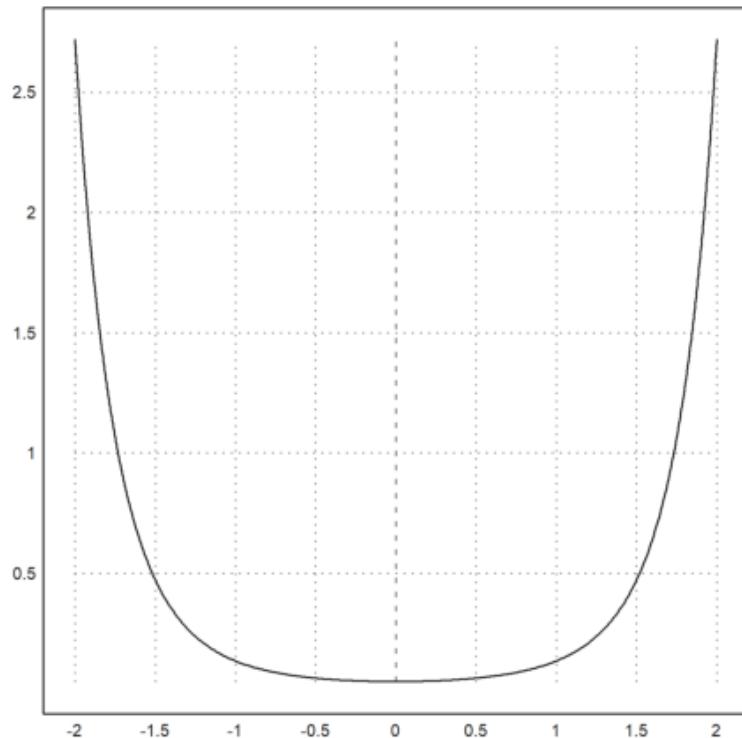
Untuk mengubah ukuran, dapat dilakukan dengan menggunakan `aspect="..."`, semakin besar nilai aspect, maka ukuran kurva akan semakin kecil, begitupun sebaliknya

untuk mengganti style, dapat dipilih dengan berbagai pilihan `style="..."`, dapat dipilih dari, misal : `"-","_","-","-.","--"`.

untuk warna dapat dipilih sebagai salah satu warna default `color="..."`, warna default= red,green,blue,yellow, dll

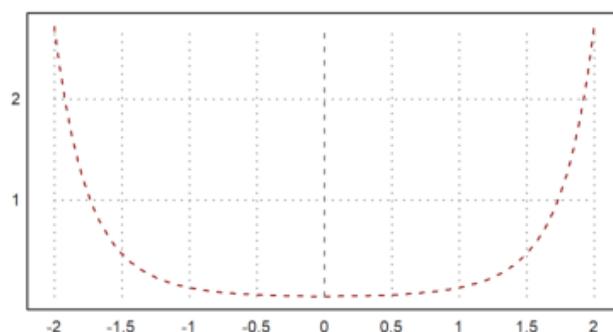
sebagai contoh:

```
>aspect(1); plot2d("exp(x^2-3)");
```



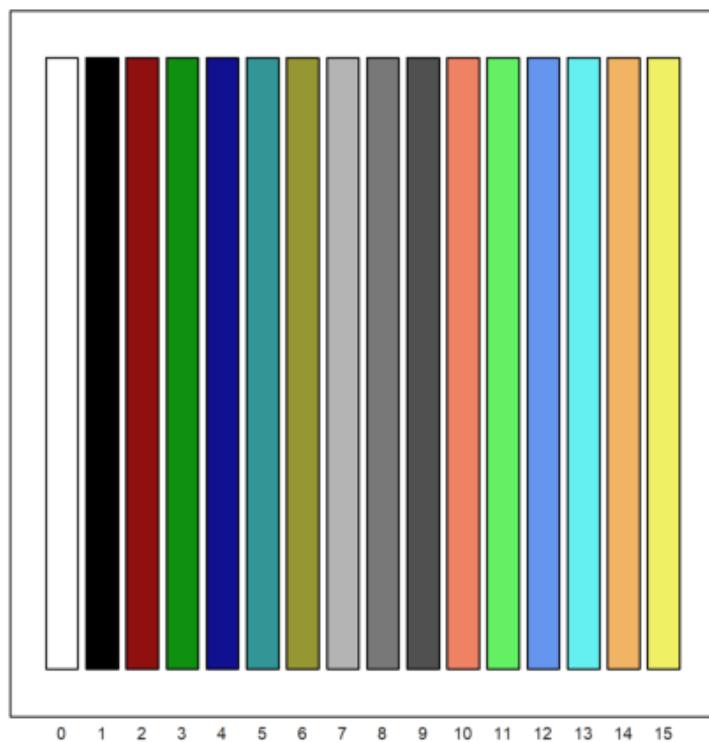
ukuran kurva dapat diganti dengan mengganti nilai `aspect="..."`, semakin besar nilai aspect, maka ukuran kurva akan semakin kecil Untuk mengganti warna dapat ditambahkan dengan `color="..."`, sedangkan untuk mengganti format(style) dapat dilakukan dengan menambahkan `style="..."`

```
>aspect(2); plot2d("exp(x^2-3)", color=red, style="--");
```



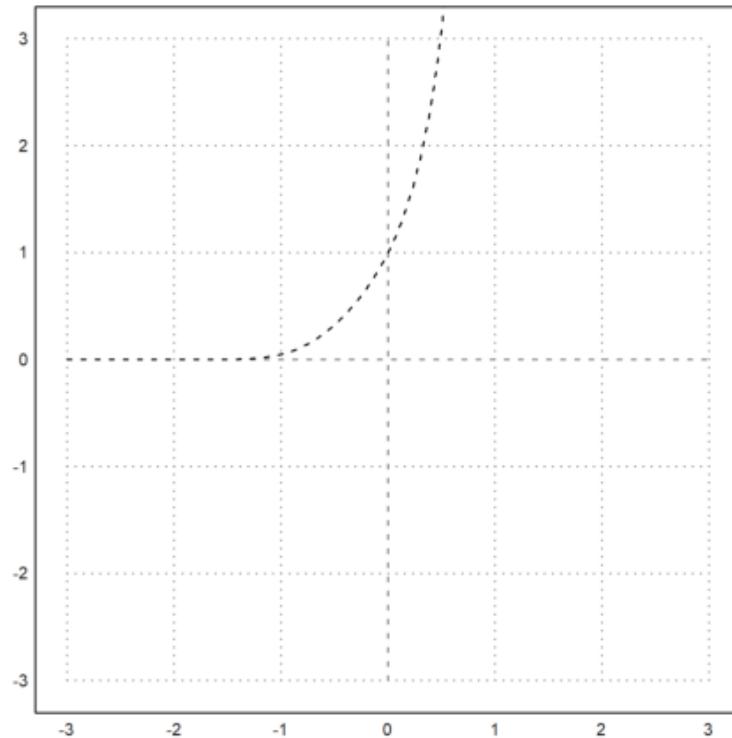
Berikut adalah tampilan warna EMT yang telah ditentukan

```
>aspect(1); columnsplot(ones(1,16), lab=0:15, grid=0, color=0:15) :
```



selain menggunakan warna default, untuk mengubah warna dapat juga dengan menggunakan kode warna di atas
sebagai contoh:

```
>aspect(1); plot2d("exp(x^3+2*x)", r=3, color=1, style="--") :
```



Membuat Gambar Kurva yang Bersifat Interaktif

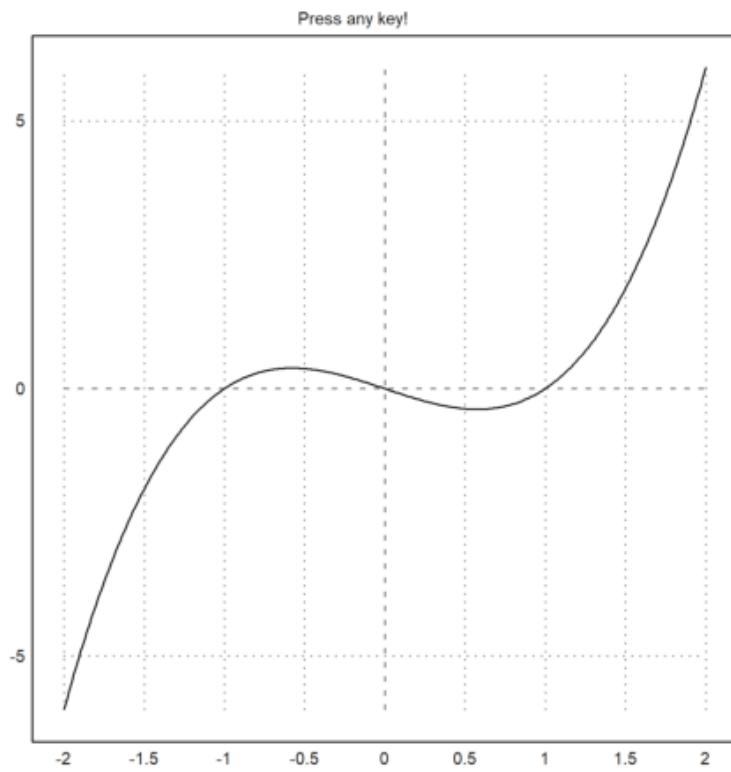
Saat memplot fungsi atau ekspresi, parameter `>user` memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan menggeser plot dengan tombol kursor atau mouse. Pengguna dapat

- perbesar dengan + atau -
- pindahkan plot dengan tombol kursor
- pilih jendela plot dengan mouse
- atur ulang tampilan dengan spasi
- keluar dengan kembali

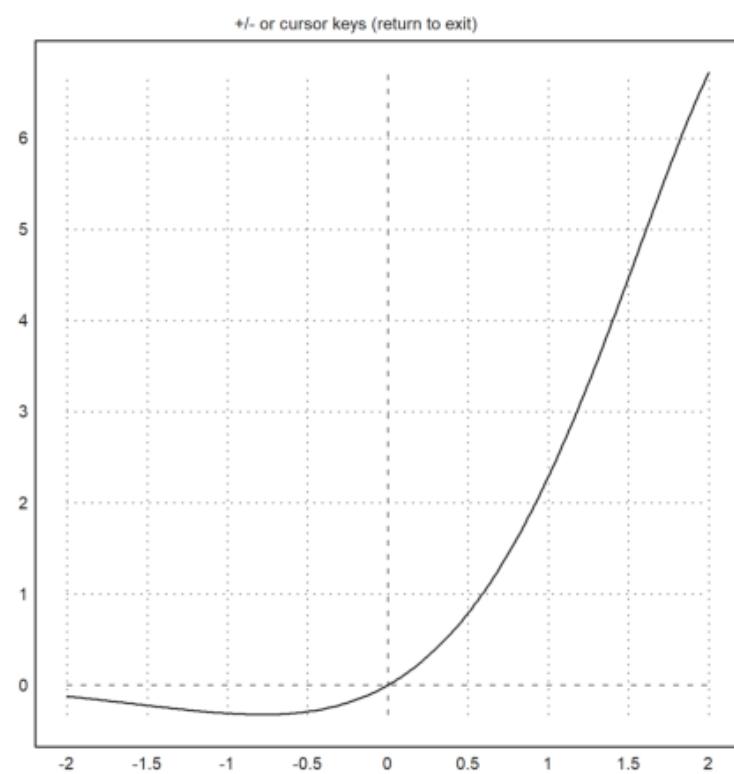
Tombol spasi akan mengatur ulang plot ke jendela plot asli.

Saat memplot data, flag `>user` hanya akan menunggu penekanan tombol.

```
>plot2d({{"x^3-a*x"}, a=1}, >user, title="Press any key!"); ...
>insimg;
```



```
>plot2d("exp(x)*sin(x)", user=true, ...
> title="+/- or cursor keys (return to exit)":
```



Berikut ini menunjukkan cara interaksi pengguna tingkat lanjut (lihat tutorial tentang pemrograman untuk detailnya).

Fungsi bawaan mousedrag() menunggu event mouse atau keyboard. Ini melaporkan mouse ke bawah, mouse dipindahkan atau mouse ke atas, dan penekanan tombol. Fungsi dragpoints() memanfaatkan ini, dan memungkinkan pengguna menyeret titik mana pun dalam plot.

Kita membutuhkan fungsi plot terlebih dahulu. Sebagai contoh, kita interpolasi dalam 5 titik dengan polinomial. Fungsi harus diplot ke area plot tetap.

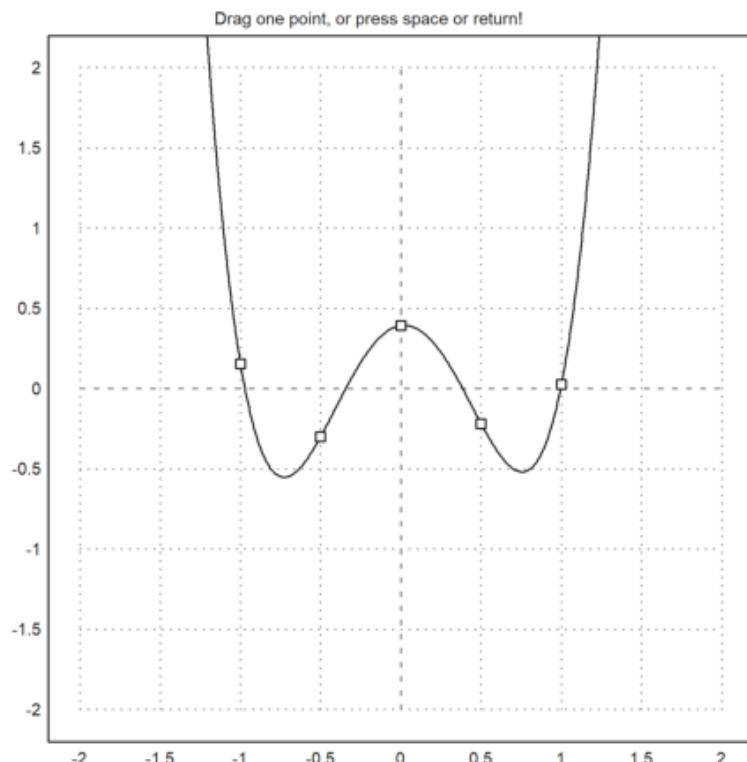
```
>function plotf(xp,yp,select) ...
```

```
d=interp(xp,yp);
plot2d("interval(xp,d,x)";d,xp,r=2);
plot2d(xp,yp,>points,>add);
if select>0 then
    plot2d(xp[select],yp[select],color=red,>points,>add);
endif;
title("Drag one point, or press space or return!");
endfunction
```

Perhatikan parameter titik koma di plot2d (d dan xp), yang diteruskan ke evaluasi fungsi interp(). Tanpa ini, kita harus menulis fungsi plotinterp() terlebih dahulu, mengakses nilai secara global.

Sekarang kita menghasilkan beberapa nilai acak, dan membiarkan pengguna menyeret poin.

```
>t=-1:0.5:1; dragpoints("plotf",t,random(size(t))-0.5):
```



Ada juga fungsi, yang memplot fungsi lain tergantung pada vektor parameter, dan memungkinkan pengguna menyesuaikan parameter ini.

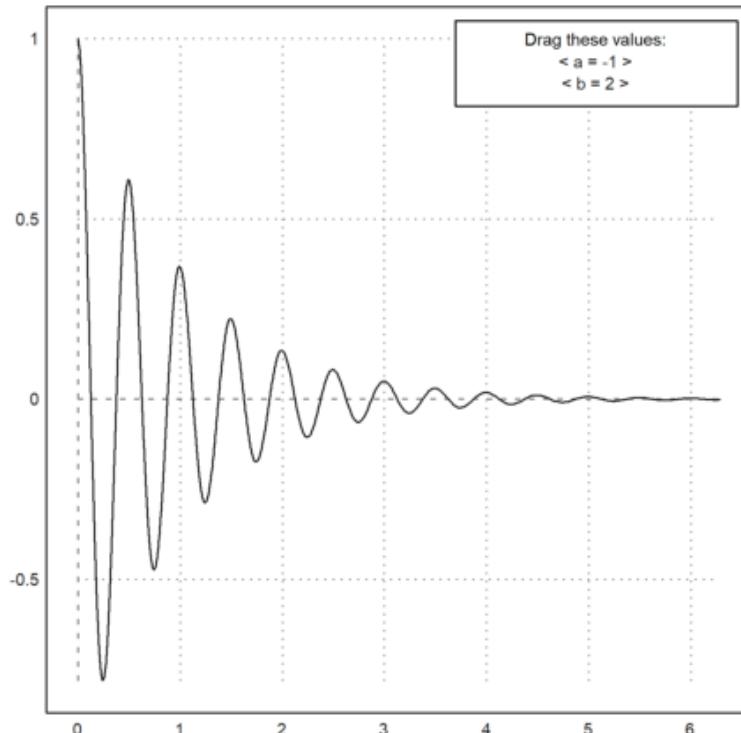
Pertama kita membutuhkan fungsi plot.

```
>function plotf([a,b]) := plot2d("exp(a*x)*cos(2pi*b*x)", 0, 2pi;a,b);
```

Kemudian kita membutuhkan nama untuk parameter, nilai awal dan matriks rentang nx2, opsional baris judul.

Ada slider interaktif, yang dapat mengatur nilai oleh pengguna. Fungsi dragvalues() menyediakan ini.

```
>dragvalues("plotf", ["a", "b"], [-1, 2], [[-2, 2]; [1, 10]], ...
> heading="Drag these values:", hcolor=black):
```



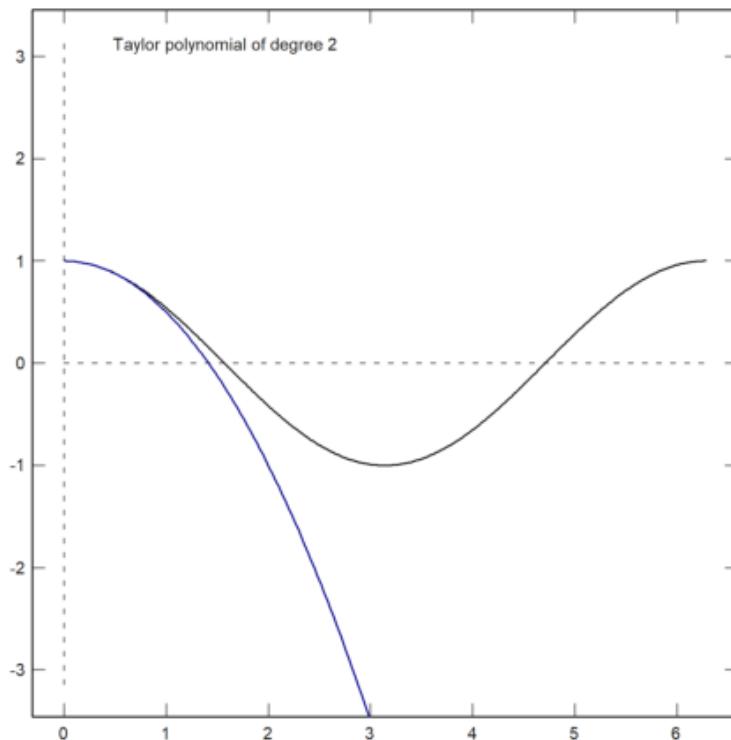
Dimungkinkan untuk membatasi nilai yang diseret ke bilangan bulat. Sebagai contoh, kita menulis fungsi plot, yang memplot polinomial Taylor derajat n ke fungsi kosinus.

```
>function plotf(n) ...
```

```
plot2d("cos(x)", 0, 2pi, >square, grid=6);
plot2d(&"taylor(cos(x),x,0,@n)", color=blue, >add);
textbox("Taylor polynomial of degree "+n, 0.1, 0.02, style="t", >left);
endfunction
```

Sekarang kami mengizinkan derajat n bervariasi dari 0 hingga 20 dalam 20 pemberhentian. Hasil dragvalues() digunakan untuk memplot sketsa dengan n ini, dan untuk memasukkan plot ke dalam buku catatan.

```
>nd=dragvalues("plotf","degree",2,[0,20],20,y=0.8, ...
>   heading="Drag the value:"); ...
>plotf(nd):
```



Berikut ini adalah demonstrasi sederhana dari fungsi tersebut. Pengguna dapat menggambar di atas jendela plot, meninggalkan jejak poin.

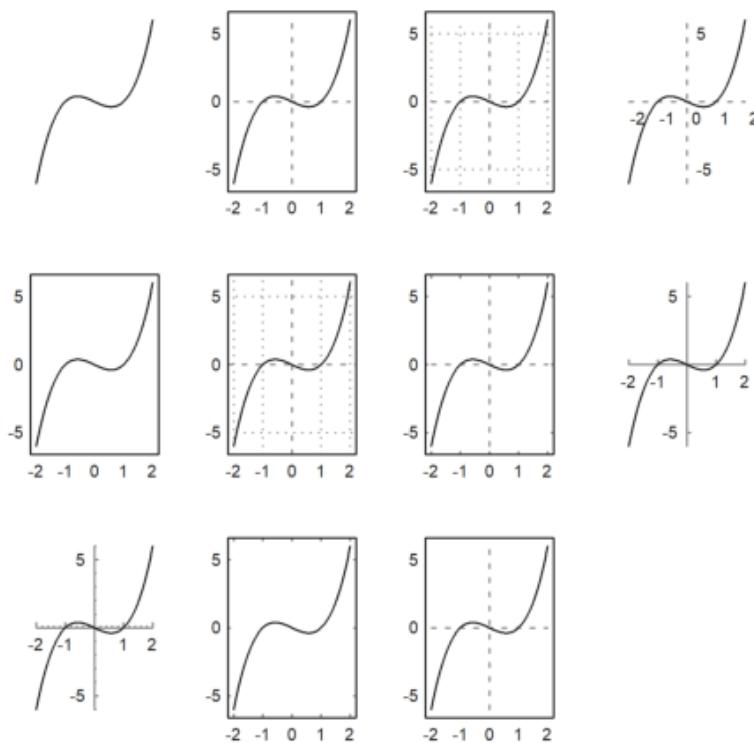
```
>function dragtest ...
plot2d(none,r=1,title="Drag with the mouse, or press any key!");
start=0;
repeat
{flag,m,time}=mousedrag();
if flag==0 then return; endif;
if flag==2 then
    hold on; mark(m[1],m[2]); hold off;
endif;
end
endfunction

>dragtest // lihat hasilnya dan cobalah lakukan!
```

Menggambar Sekumpulan Kurva dengan Satu Perintah

Secara default, EMT menghitung tick sumbu otomatis dan menambahkan label ke setiap tick. Ini dapat diubah dengan parameter grid. Gaya default sumbu dan label dapat dimodifikasi. Selain itu, label dan judul dapat ditambahkan secara manual. Untuk mengatur ulang ke gaya default, gunakan reset().

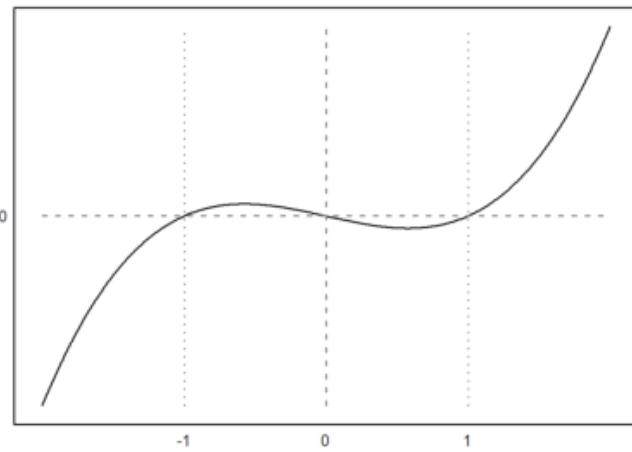
```
>aspect();
>figure(3,4); ...
> figure(1); plot2d("x^3-x",grid=0); ... // no grid, frame or axis
> figure(2); plot2d("x^3-x",grid=1); ... // x-y-axis
> figure(3); plot2d("x^3-x",grid=2); ... // default ticks
> figure(4); plot2d("x^3-x",grid=3); ... // x-y- axis with labels inside
> figure(5); plot2d("x^3-x",grid=4); ... // no ticks, only labels
> figure(6); plot2d("x^3-x",grid=5); ... // default, but no margin
> figure(7); plot2d("x^3-x",grid=6); ... // axes only
> figure(8); plot2d("x^3-x",grid=7); ... // axes only, ticks at axis
> figure(9); plot2d("x^3-x",grid=8); ... // axes only, finer ticks at axis
> figure(10); plot2d("x^3-x",grid=9); ... // default, small ticks inside
> figure(11); plot2d("x^3-x",grid=10); ...// no ticks, axes only
> figure(0):
```



Parameter <frame> mematikan frame, dan framecolor=blue mengatur frame ke warna biru.

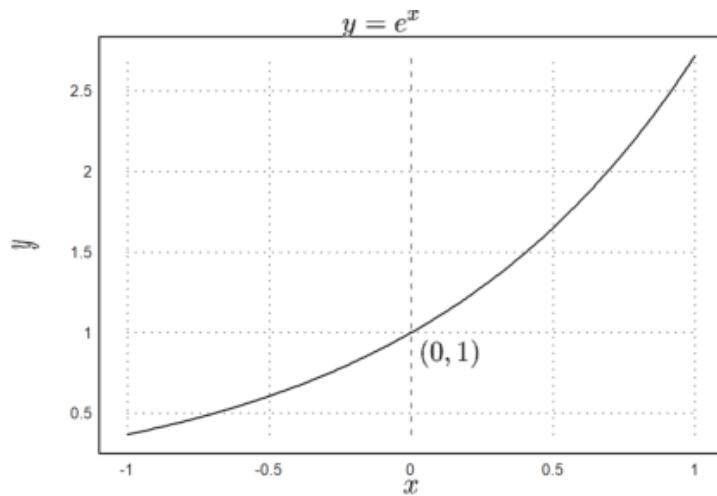
Jika Anda ingin centang sendiri, Anda dapat menggunakan style=0, dan menambahkan semuanya nanti.

```
>aspect(1.5);
>plot2d("x^3-x",grid=0); // plot
>frame; xgrid([-1,0,1]); ygrid(0): // add frame and grid
```



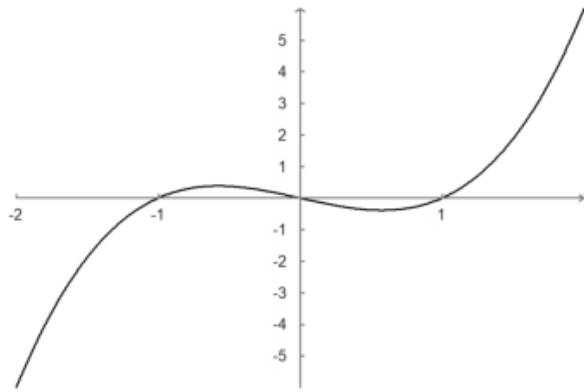
Untuk judul plot dan label sumbu, lihat contoh berikut.

```
>plot2d("exp(x)",-1,1);
>textcolor(black); // set the text color to black
>title(latex("y=e^x")); // title above the plot
>xlabel(latex("x")); // "x" for x-axis
>ylabel(latex("y"),>vertical); // vertical "y" for y-axis
>label(latex("(0,1")),0,1,color=blue): // label a point
```



Sumbu dapat digambar secara terpisah dengan xaxis() dan yaxis().

```
>plot2d("x^3-x",<grid,<frame);
>xaxis(0,xx=-2:1,style="->"); yaxis(0,yy=-5:5,style="->"):
```

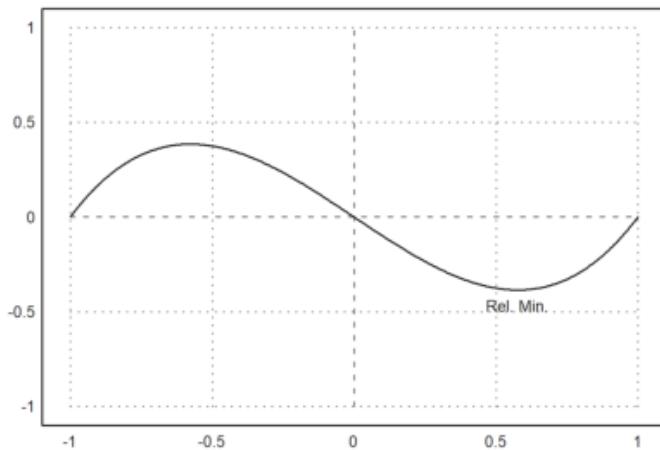


Teks pada plot dapat diatur dengan `label()`. Dalam contoh berikut, "lc" berarti tengah bawah. Ini mengatur posisi label relatif terhadap koordinat plot.

```
>function f(x) &= x^3-x
```

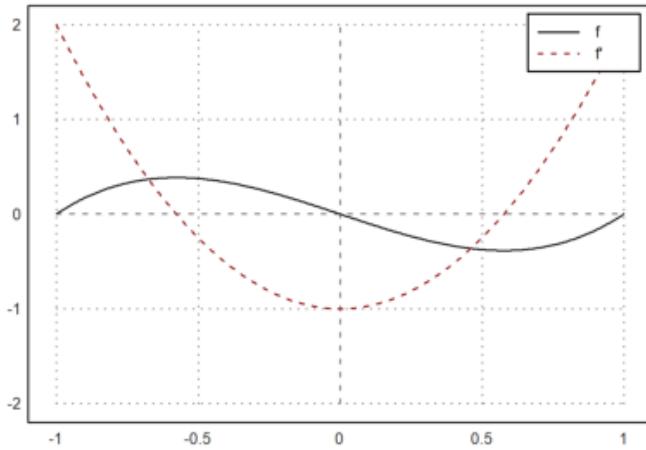
$$x^3 - x$$

```
>plot2d(f,-1,1,>square);
>x0=fmin(f,0,1); // compute point of minimum
>label("Rel. Min.",x0,f(x0),pos="lc"); // add a label there
```

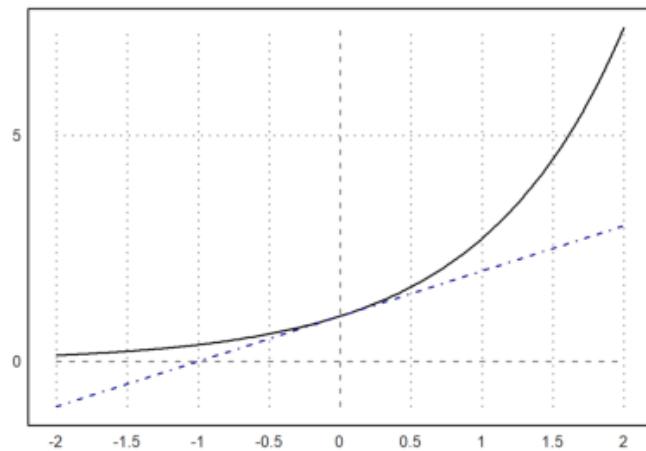


Ada juga kotak teks.

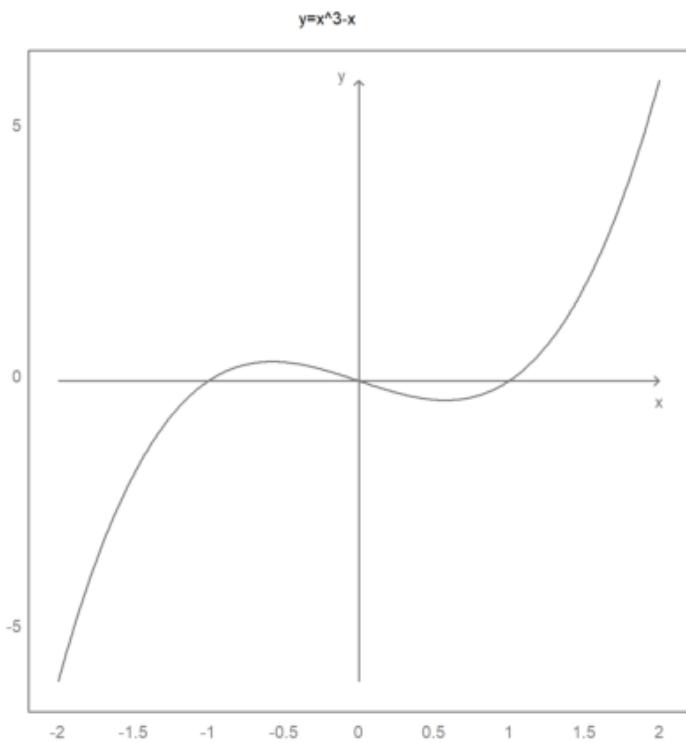
```
>plot2d(&f(x),-1,1,-2,2); // function
>plot2d(&diff(f(x),x),>add,style="--",color=red); // derivative
>labelbox(["f","f'"],["-", "--"],[black,red]): // label box
```



```
>plot2d(["exp(x)", "1+x"], color=[black, blue], style=["-", "-.-"]):
```



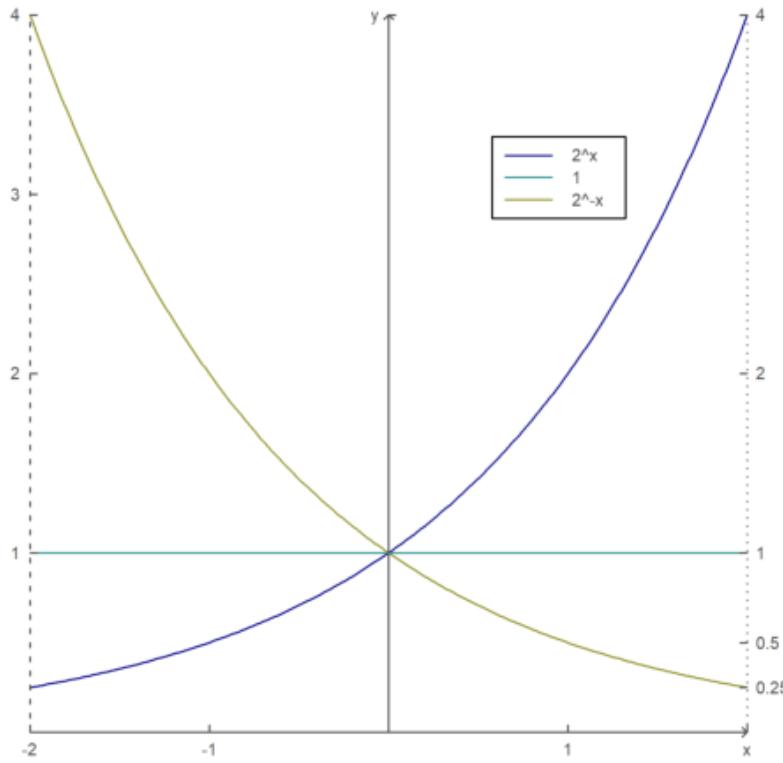
```
>gridstyle("->", color=gray, textcolor=gray, framecolor=gray); ...
> plot2d("x^3-x", grid=1); ...
> setttitle("y=x^3-x", color=black); ...
> label("x", 2, 0, pos="bc", color=gray); ...
> label("y", 0, 6, pos="cl", color=gray); ...
> reset():
```



Untuk kontrol lebih, sumbu x dan sumbu y dapat dilakukan secara manual.

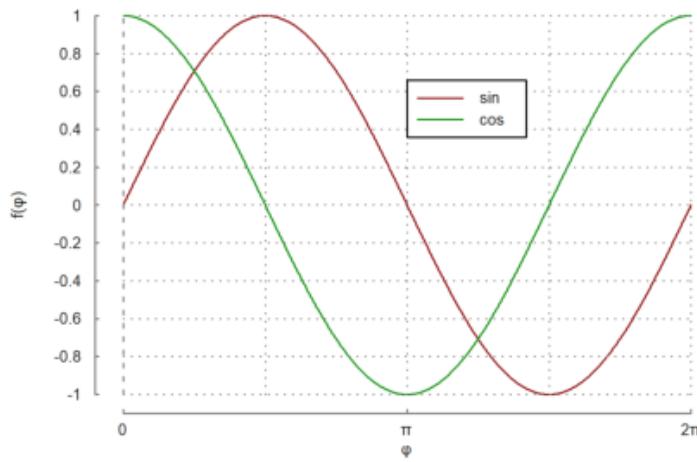
Perintah fullwindow() memperluas jendela plot karena kita tidak lagi membutuhkan tempat untuk label di luar jendela plot. Gunakan shrinkwindow() atau reset() untuk mengatur ulang ke default.

```
>fullwindow; ...
> gridstyle(color=darkgray, textcolor=darkgray); ...
> plot2d(["2^x", "1", "2^(-x)"], a=-2, b=2, c=0, d=4, <grid, color=4:6, <frame); ...
> xaxis(0, -2:1, style="->"); xaxis(0, 2, "x", <axis); ...
> yaxis(0, 4, "y", style="->"); ...
> yaxis(-2, 1:4, >left); ...
> yaxis(2, 2^(-2:2), style=".",<left); ...
> labelbox(["2^x", "1", "2^-x"], colors=4:6, x=0.8, y=0.2); ...
> reset:
```



Berikut adalah contoh lain, di mana string Unicode digunakan dan sumbu di luar area plot.

```
>aspect(1.5);
>plot2d(["sin(x)","cos(x")],0,2pi,color=[red,green],<grid,<frame); ...
>xaxis(-1.1,(0:2)*pi,xt=["0",u"\&pi;",u"2\&pi;"],style="-",>ticks,>zero); ...
>xgrid((0:0.5:2)*pi,<ticks); ...
>yaxis(-0.1*pi,-1:0.2:1,style="-",>zero,>grid); ...
>labelbox(["sin","cos"],colors=[red,green],x=0.5,y=0.2,>left); ...
>xlabel(u"\&phi;"); ylabel(u"f(\&phi;)"):
```



Merencanakan Data 2D

Jika x dan y adalah vektor data, data ini akan digunakan sebagai koordinat x dan y dari suatu kurva. Dalam hal ini, a , b , c , dan d , atau radius r dapat ditentukan, atau jendela plot akan menyesuaikan secara otomatis dengan data. Atau, >persegi dapat diatur untuk menjaga rasio aspek persegi.

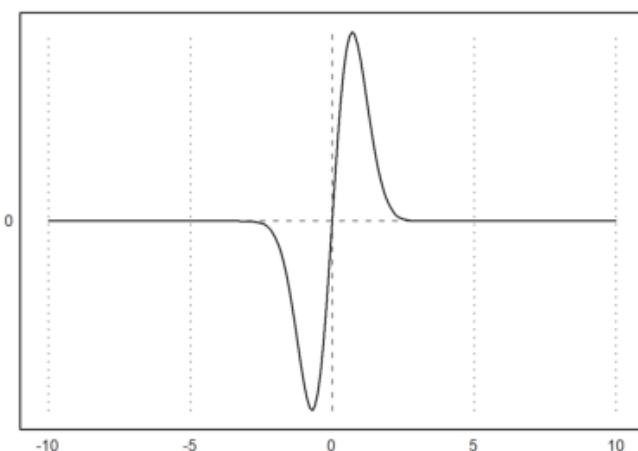
Memplot ekspresi hanyalah singkatan untuk plot data. Untuk plot data, Anda memerlukan satu atau beberapa baris nilai x , dan satu atau beberapa baris nilai y . Dari rentang dan nilai- x , fungsi plot2d akan menghitung data yang akan diplot, secara default dengan evaluasi fungsi yang adaptif. Untuk plot titik gunakan ">points", untuk garis campuran dan titik gunakan ">addpoints".

Tapi Anda bisa memasukkan data secara langsung.

- Gunakan vektor baris untuk x dan y untuk satu fungsi.
- Matriks untuk x dan y diplot baris demi baris.

Berikut adalah contoh dengan satu baris untuk x dan y .

```
>x=-10:0.1:10; y=exp(-x^2)*x; plot2d(x,y);
```



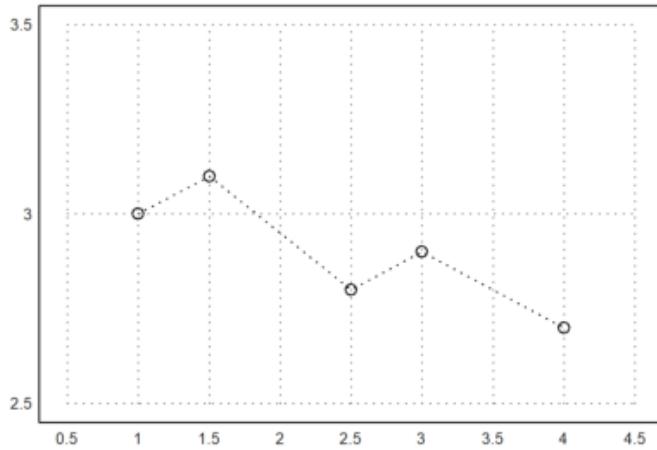
Data juga dapat diplot sebagai titik. Gunakan poin=true untuk ini. Plotnya bekerja seperti poligon, tetapi hanya menggambar sudut-sudutnya.

- style="...": Pilih dari "[]", "<>", "o", ".", "..", "+", "*", "[]", "<>", "o", "..", "", "|".

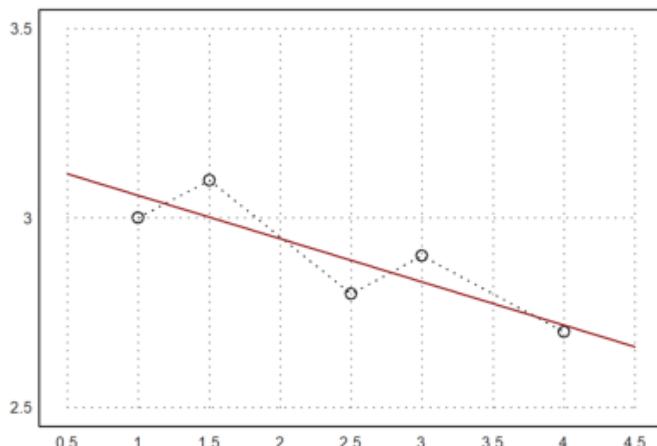
Untuk memplot set poin gunakan >points. Jika warna adalah vektor warna, setiap titik mendapat warna yang berbeda. Untuk matriks koordinat dan vektor kolom, warna berlaku untuk baris matriks.

Parameter >addpoints menambahkan titik ke segmen garis untuk plot data.

```
>xdata=[1,1.5,2.5,3,4]; ydata=[3,3.1,2.8,2.9,2.7]; // data  
>plot2d(xdata,ydata,a=0.5,b=4.5,c=2.5,d=3.5,style="."); // lines  
>plot2d(xdata,ydata,>points,>add,style="o"); // add points
```



```
>p=polyfit(xdata,ydata,1); // get regression line
>plot2d("polyval(p,x)",>add,color=red); // add plot of line
```



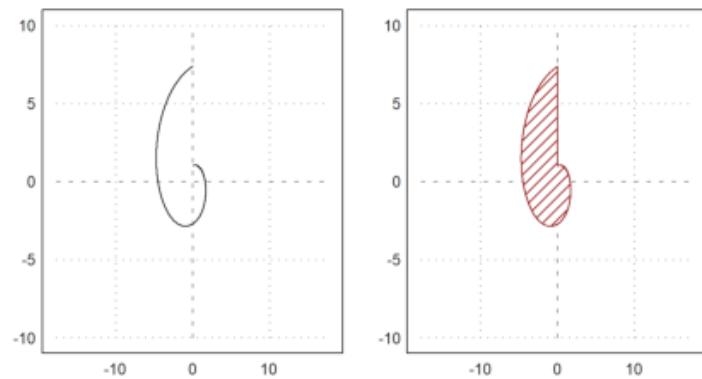
Menggambar Daerah Yang Dibatasi Kurva

Plot data benar-benar poligon. Kita juga dapat memplot kurva atau kurva terisi.

- terisi=benar mengisi plot.
- style="...": Pilih dari "", "/", "\", "\\".
- fillcolor: Lihat di atas untuk warna yang tersedia.

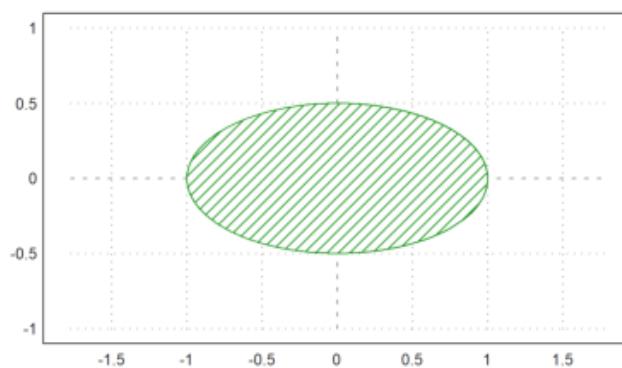
Warna isian ditentukan oleh argumen "fillcolor", dan pada <outline opsional mencegah menggambar batas untuk semua gaya kecuali yang default.

```
>t=linspace(0,2pi,1000); // parameter for curve
>x=sin(t)*exp(t/pi); y=cos(t)*exp(t/pi); // x(t) and y(t)
>figure(1,2); aspect(16/9)
>figure(1); plot2d(x,y,r=10); // plot curve
>figure(2); plot2d(x,y,r=10,>filled,style="/",fillcolor=red); // fill curve
>figure(0):
```

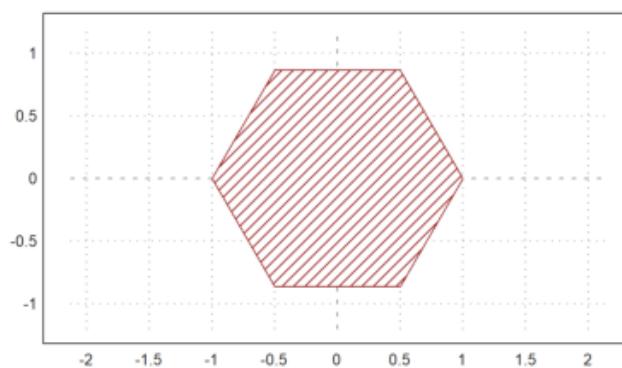


Dalam contoh berikut kami memplot elips terisi dan dua segi enam terisi menggunakan kurva tertutup dengan 6 titik dengan gaya isian berbeda.

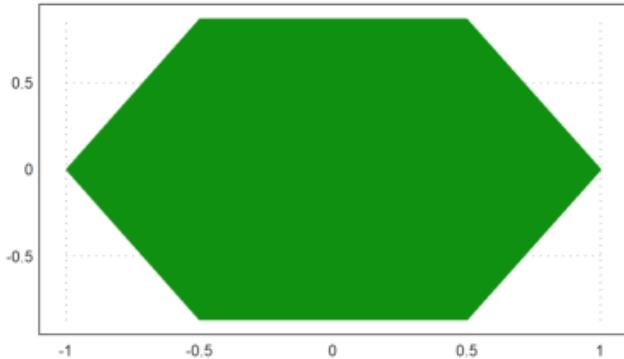
```
>x=linspace(0,2pi,1000); plot2d(sin(x),cos(x)*0.5,r=1,>filled,style="/"):
```



```
>t=linspace(0,2pi,6); ...
>plot2d(cos(t),sin(t),>filled,style="/",fillcolor=red,r=1.2):
```

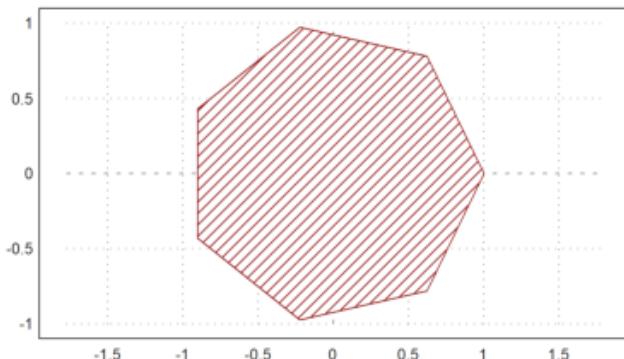


```
>t=linspace(0,2pi,6); plot2d(cos(t),sin(t),>filled,style="#" );
```



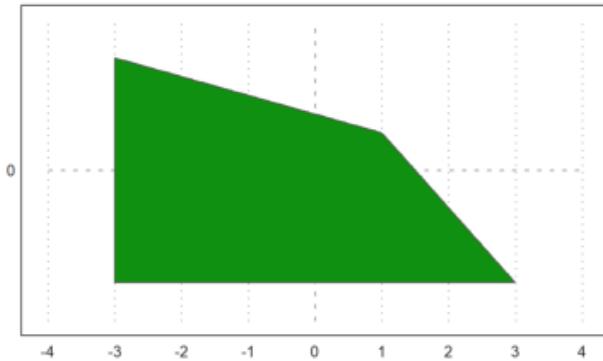
Contoh lainnya adalah segi tujuh, yang kita buat dengan 7 titik pada lingkaran satuan.

```
>t=linspace(0,2pi,7); ...  
> plot2d(cos(t),sin(t),r=1,>filled,style="/",fillcolor=red);
```



Berikut ini adalah himpunan nilai maksimal dari empat kondisi linier yang kurang dari atau sama dengan 3. Ini adalah $A[k].v \leq 3$ untuk semua baris A . Untuk mendapatkan sudut yang bagus, kita menggunakan n yang relatif besar.

```
>A=[2,1;1,2;-1,0;0,-1];  
>function f(x,y) := max([x,y].A');  
>plot2d("f",r=4,level=[0;3],color=green,n=111);
```

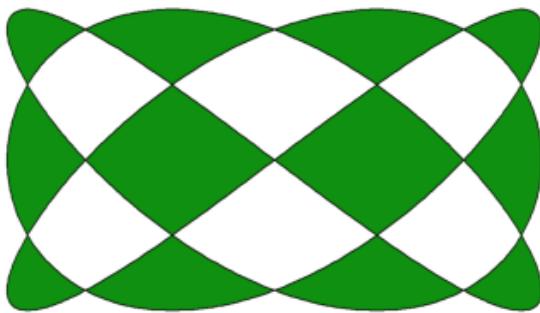


Poin utama dari bahasa matriks adalah memungkinkan untuk menghasilkan tabel fungsi dengan mudah.

```
>t=linspace(0,2pi,1000); x=cos(3*t); y=sin(4*t);
```

Kami sekarang memiliki vektor x dan y nilai. `plot2d()` dapat memplot nilai-nilai ini sebagai kurva yang menghubungkan titik-titik. Plotnya bisa diisi. Pada kasus ini ini menghasilkan hasil yang bagus karena aturan lilitan, yang digunakan untuk isi.

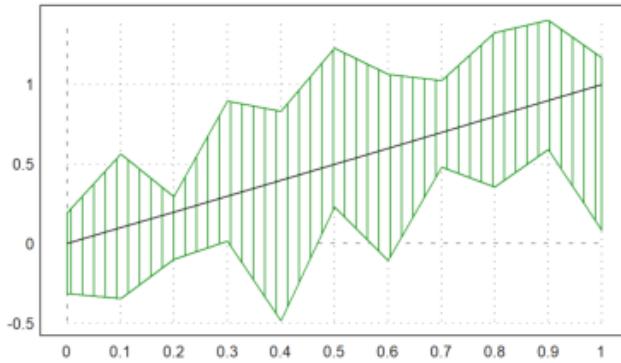
```
>plot2d(x,y,<grid,<frame,>filled):
```



Sebuah vektor interval diplot terhadap nilai x sebagai daerah terisi antara nilai interval bawah dan atas.

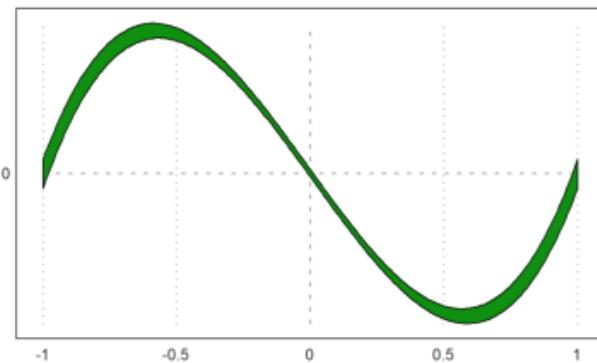
Hal ini dapat berguna untuk memplot kesalahan perhitungan. Tapi itu bisa juga digunakan untuk memplot kesalahan statistik.

```
>t=0:0.1:1; ...
> plot2d(t,interval(t-random(size(t)),t+random(size(t))),style="|"); ...
> plot2d(t,t,add=true):
```



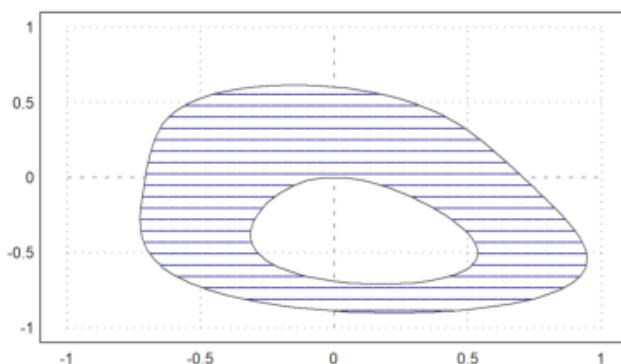
Jika x adalah vektor yang diurutkan, dan y adalah vektor interval, maka `plot2d` akan memplot rentang interval yang terisi dalam bidang. Gaya isian sama dengan gaya poligon.

```
>t=-1:0.01:1; x=~t-0.01,t+0.01~; y=x^3-x;
>plot2d(t,y):
```



Dimungkinkan untuk mengisi wilayah nilai untuk fungsi tertentu. Untuk ini, level harus berupa matriks $2 \times n$. Baris pertama adalah batas bawah dan baris kedua berisi batas atas.

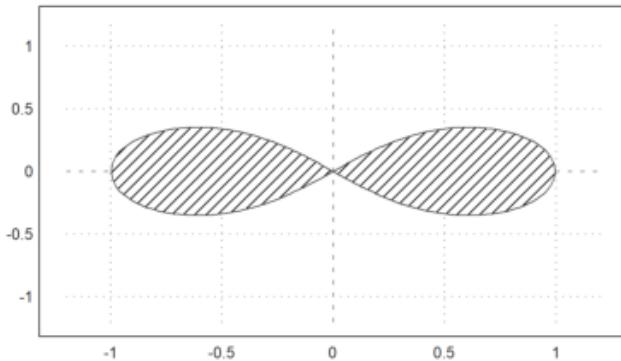
```
>expr := "2*x^2+x*y+3*y^4+y"; // define an expression f(x,y)
>plot2d(expr,level=[0;1],style="-",color=blue): // 0 <= f(x,y) <= 1
```



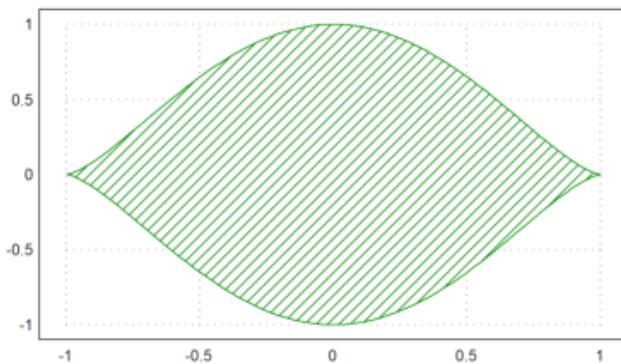
Kami juga dapat mengisi rentang nilai seperti

$$-1 \leq (x^2 + y^2)^2 - x^2 + y^2 \leq 0.$$

```
>plot2d("(x^2+y^2)^2-x^2+y^2", r=1.2, level=[-1;0], style="/") :
```



```
>plot2d("cos(x)", "sin(x)^3", xmin=0, xmax=2pi, >filled, style="/") :
```



Grafik Fungsi Parametrik

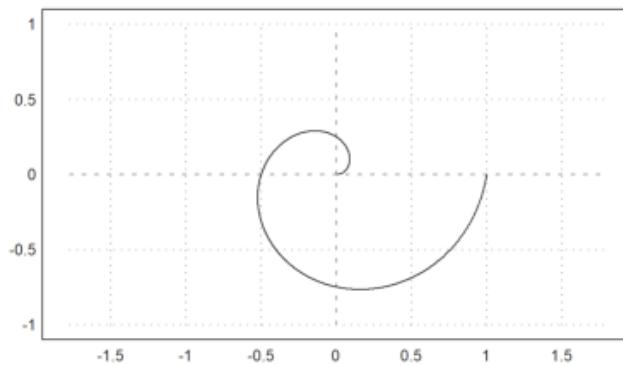
Nilai-x tidak perlu diurutkan. (x,y) hanya menggambarkan kurva. Jika x diurutkan, kurva tersebut merupakan grafik fungsi.

Dalam contoh berikut, kami memplot spiral

$$\gamma(t) = t \cdot (\cos(2\pi t), \sin(2\pi t))$$

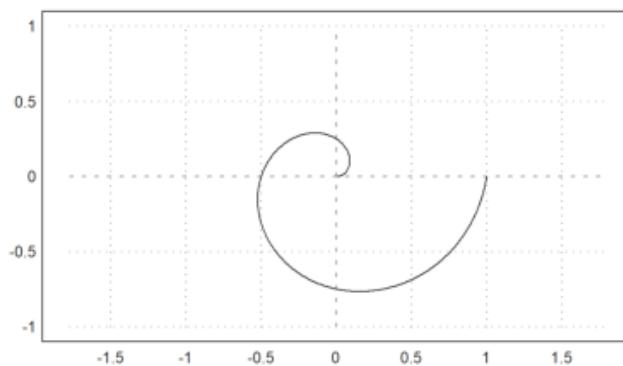
Kita perlu menggunakan banyak titik untuk tampilan yang halus atau fungsi adaptive() untuk mengevaluasi ekspresi (lihat fungsi adaptive() untuk lebih jelasnya).

```
>t=linspace(0,1,1000); ...
>plot2d(t*cos(2*pi*t),t*sin(2*pi*t),r=1):
```

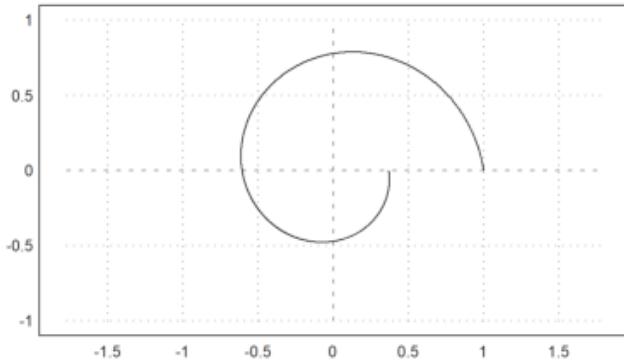


Atau, dimungkinkan untuk menggunakan dua ekspresi untuk kurva. Berikut ini plot kurva yang sama seperti di atas.

```
>plot2d("x*cos(2*pi*x)","x*sin(2*pi*x)",xmin=0,xmax=1,r=1):
```



```
>t=linspace(0,1,1000); r=exp(-t); x=r*cos(2pi*t); y=r*sin(2pi*t);
>plot2d(x,y,r=1):
```



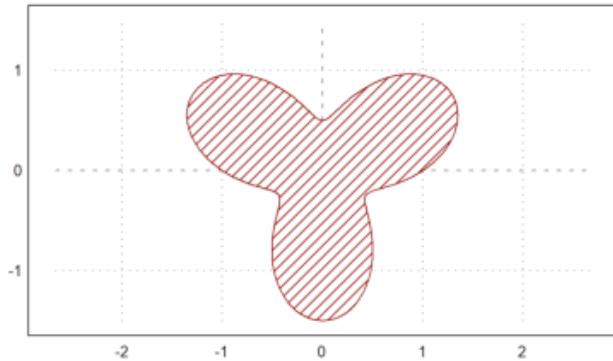
Dalam contoh berikutnya, kami memplot kurva

$$\gamma(t) = (r(t) \cos(t), r(t) \sin(t))$$

dengan

$$r(t) = 1 + \frac{\sin(3t)}{2}.$$

```
>t=linspace(0,2pi,1000); r=1+sin(3*t)/2; x=r*cos(t); y=r*sin(t); ...
>plot2d(x,y,>filled,fillcolor=red,style="/"',r=1.5):
```



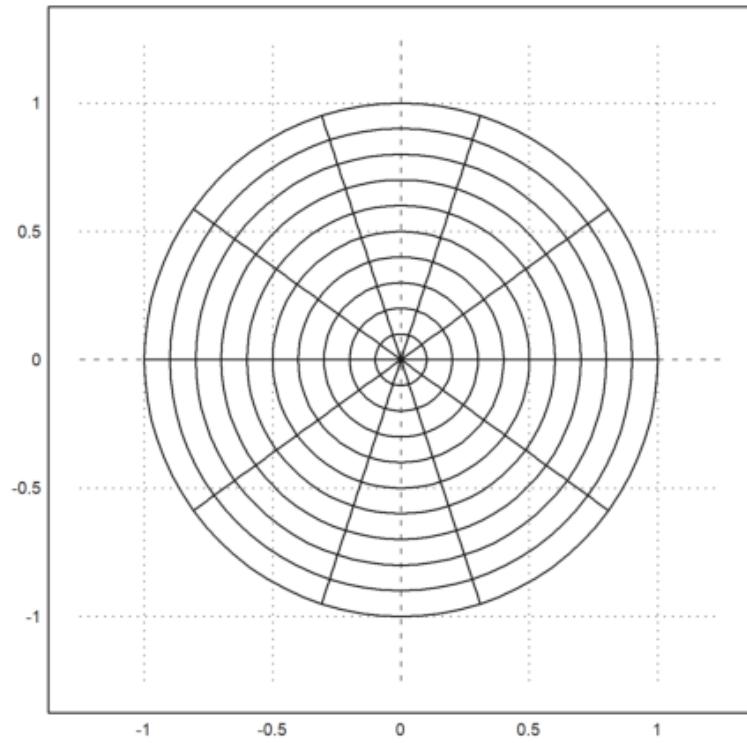
Menggambar Grafik Bilangan Kompleks

Array bilangan kompleks juga dapat diplot. Kemudian titik-titik grid akan terhubung. Jika sejumlah garis kisi ditentukan (atau vektor garis kisi 1×2) dalam argumen cgrid, hanya garis kisi tersebut yang terlihat.

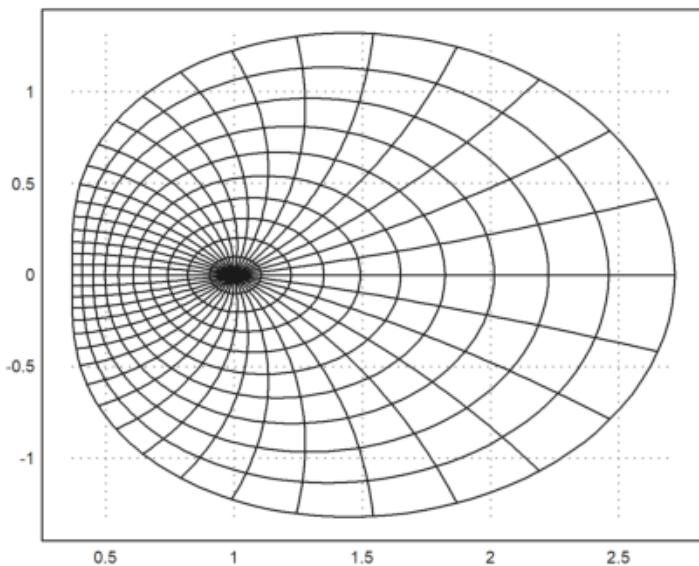
Matriks bilangan kompleks akan secara otomatis diplot sebagai kisi di bidang kompleks.

Dalam contoh berikut, kami memplot gambar lingkaran satuan di bawah fungsi eksponensial. Parameter cgrid menyembunyikan beberapa kurva grid.

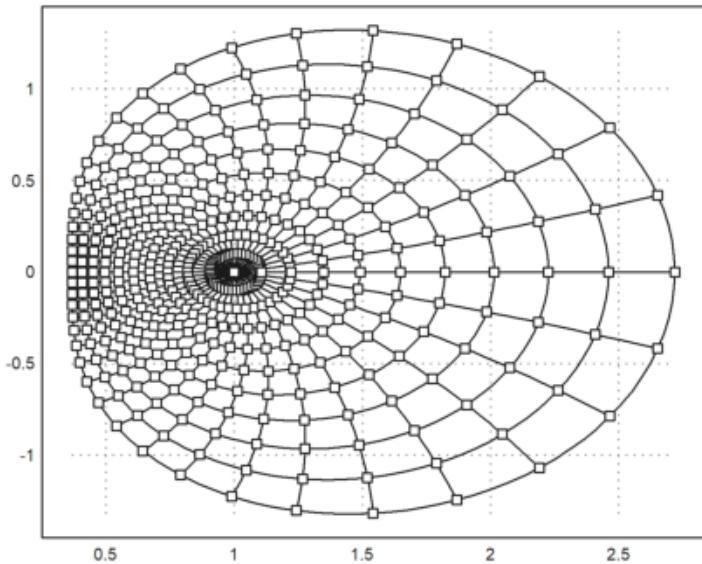
```
>aspect(); r=linspace(0,1,50); a=linspace(0,2pi,80)'; z=r*exp(I*a);...
>plot2d(z,a=-1.25,b=1.25,c=-1.25,d=1.25,cgrid=10):
```



```
>aspect(1.25); r=linspace(0,1,50); a=linspace(0,2pi,200)'; z=r*exp(I*a);
>plot2d(exp(z),cgrid=[40,10]):
```



```
>r=linspace(0,1,10); a=linspace(0,2pi,40)'; z=r*exp(I*a);
>plot2d(exp(z),>points,>add):
```

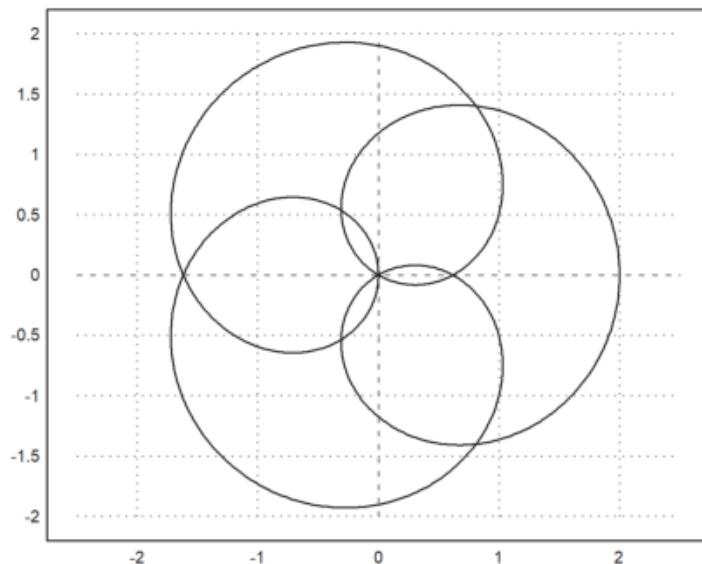


Sebuah vektor bilangan kompleks secara otomatis diplot sebagai kurva pada bidang kompleks dengan bagian real dan bagian imajiner.

Dalam contoh, kami memplot lingkaran satuan dengan

$$\gamma(t) = e^{it}$$

```
>t=linspace(0,2pi,1000); ...
>plot2d(exp(I*t)+exp(4*I*t),r=2);
```



Plot Statistik

Ada banyak fungsi yang dikhkususkan pada plot statistik. Salah satu plot yang sering digunakan adalah plot kolom.

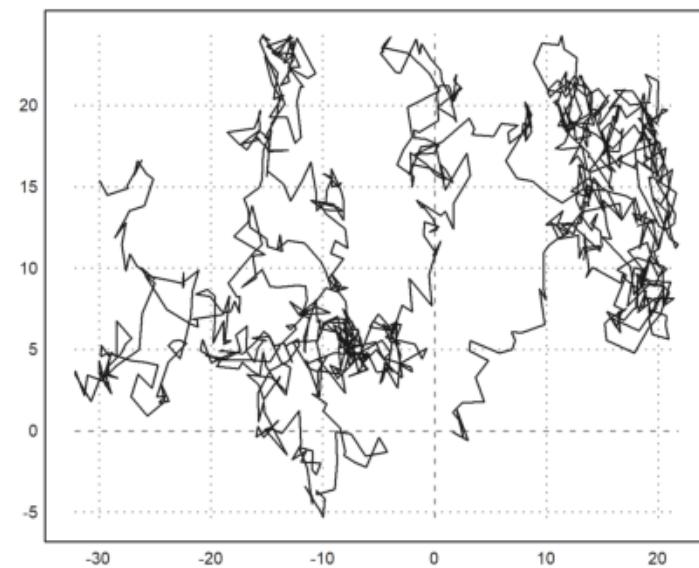
Jumlah kumulatif dari nilai terdistribusi 0-1-normal menghasilkan jalan acak.

```
>plot2d(cumsum(randnormal(1,1000))):
```

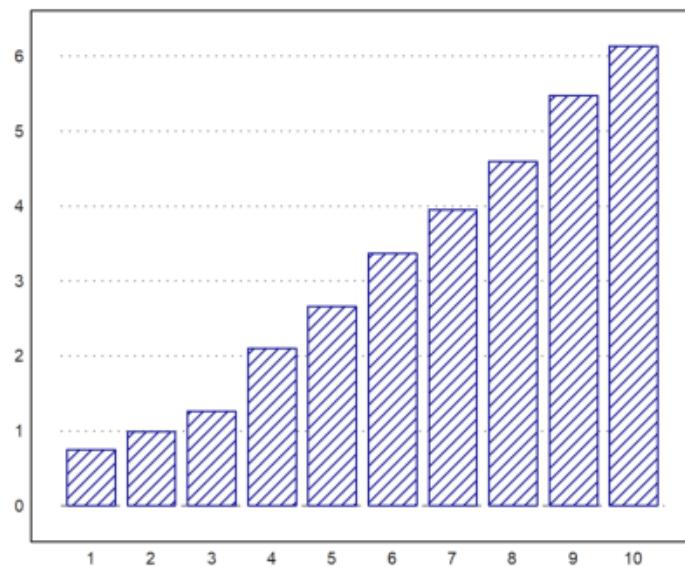


Menggunakan dua baris menunjukkan jalan dalam dua dimensi.

```
>X=cumsum(randnormal(2,1000)); plot2d(X[1],X[2]):
```

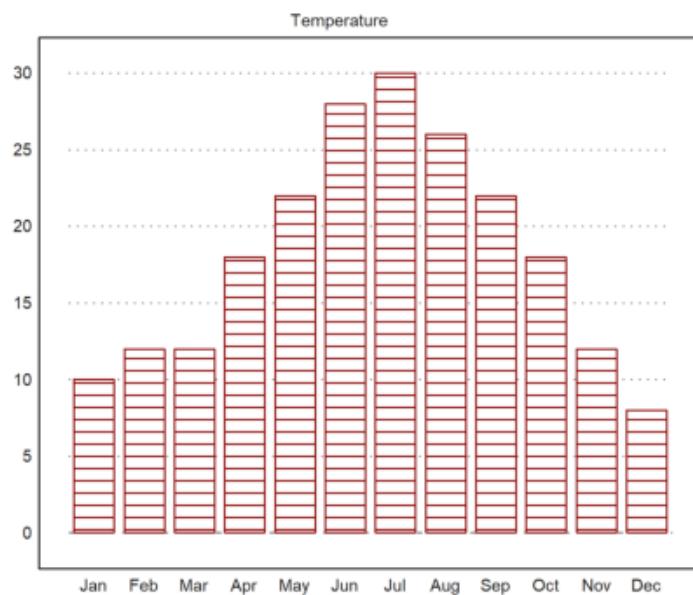


```
>columnsplot(cumsum(random(10)), style="/", color=blue) :
```

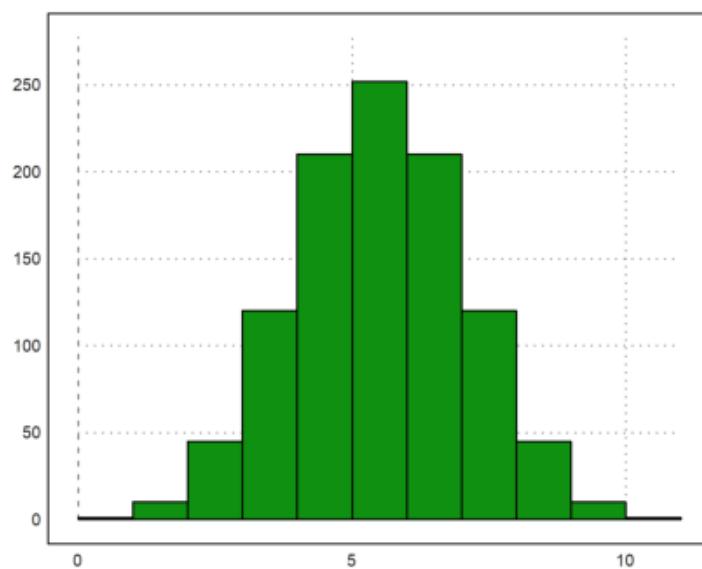


Itu juga dapat menampilkan string sebagai label.

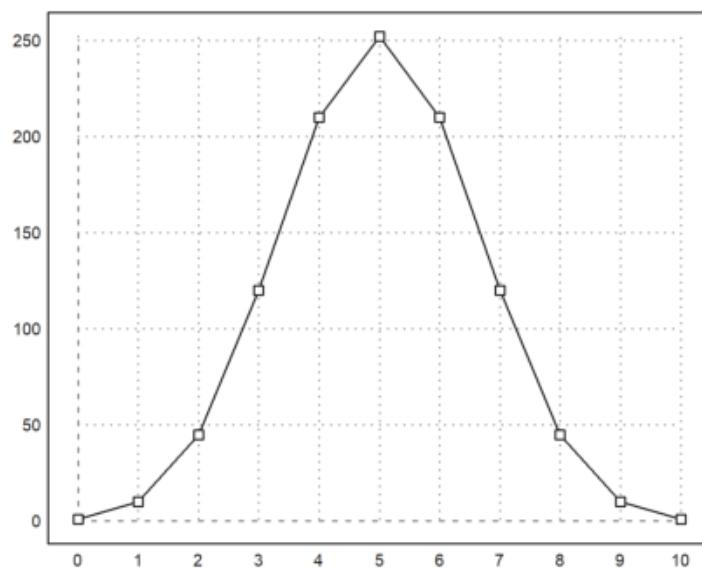
```
>months=["Jan", "Feb", "Mar", "Apr", "May", "Jun", ...
>    "Jul", "Aug", "Sep", "Oct", "Nov", "Dec"];
>values=[10,12,12,18,22,28,30,26,22,18,12,8];
>columnsplot(values, lab=months, color=red, style="-");
>title("Temperature") :
```



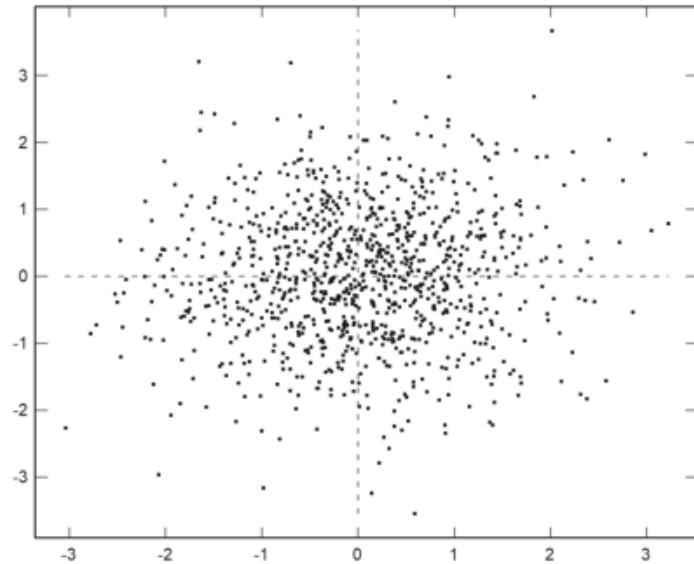
```
>k=0:10;  
>plot2d(k,bin(10,k),>bar):
```



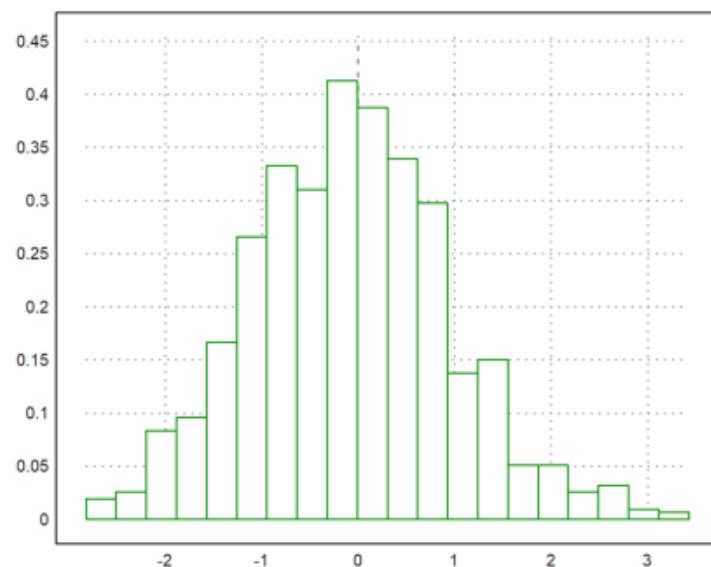
```
>plot2d(k,bin(10,k)); plot2d(k,bin(10,k),>points,>add):
```



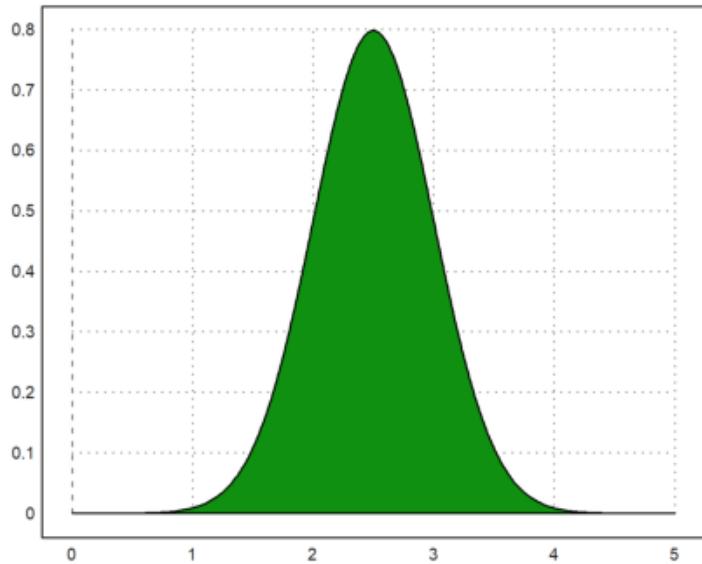
```
>plot2d(normal(1000),normal(1000),>points,grid=6,style=". . ."):
```



```
>plot2d(normal(1,1000),>distribution,style="O"):
```

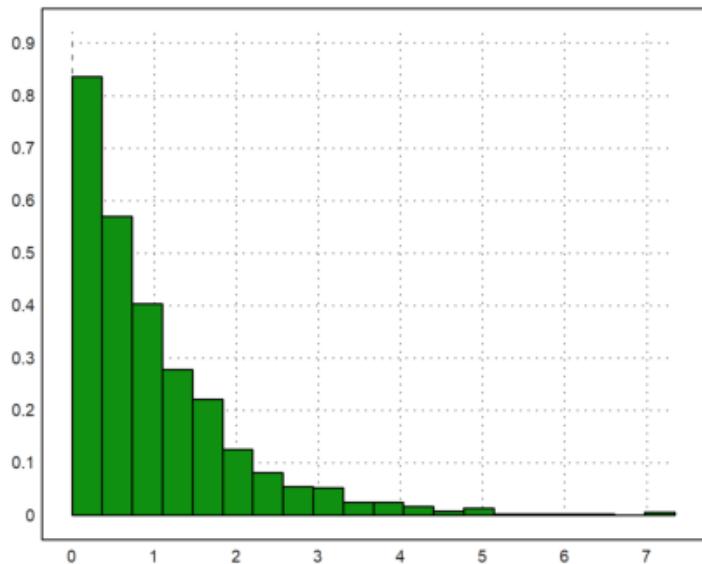


```
>plot2d("qnormal",0,5;2.5,0.5,>filled):
```



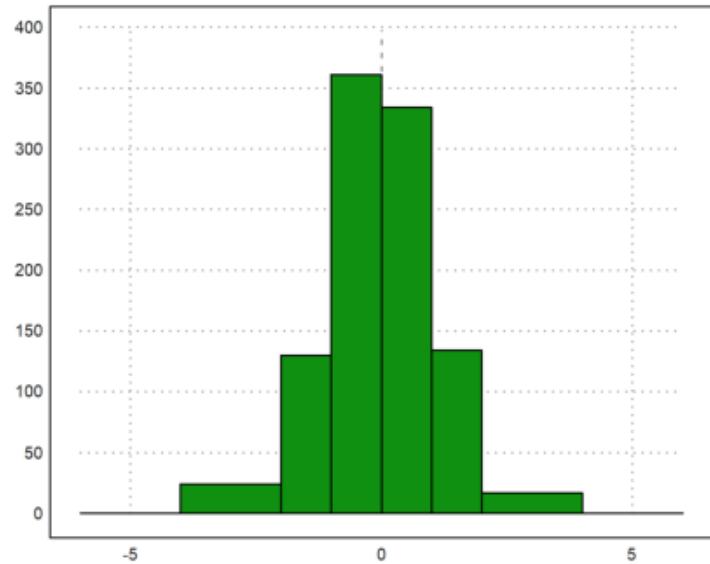
Untuk memplot distribusi statistik eksperimental, Anda dapat menggunakan distribution=n dengan plot2d.

```
>w=randexponential(1,1000); // exponential distribution
>plot2d(w,>distribution); // or distribution=n with n intervals
```



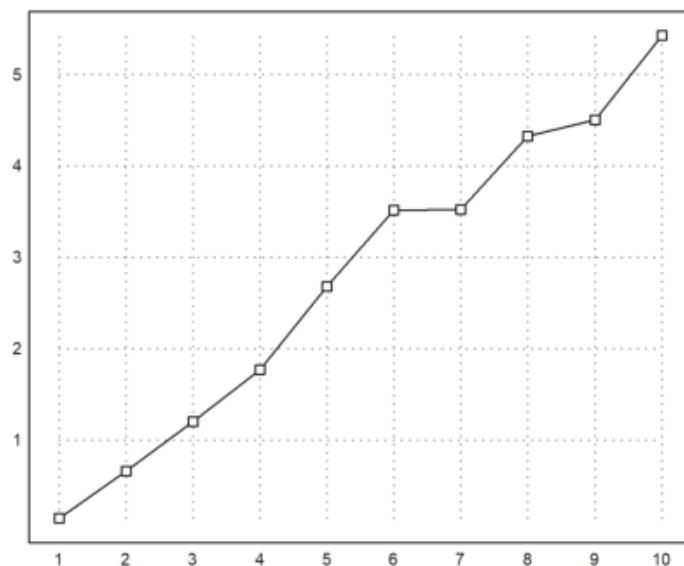
Atau Anda dapat menghitung distribusi dari data dan memplot hasilnya dengan >bar di plot3d, atau dengan plot kolom.

```
>w=normal(1000); // 0-1-normal distribution
>{x,y}=histo(w,10,v=[-6,-4,-2,-1,0,1,2,4,6]); // interval bounds v
>plot2d(x,y,>bar):
```

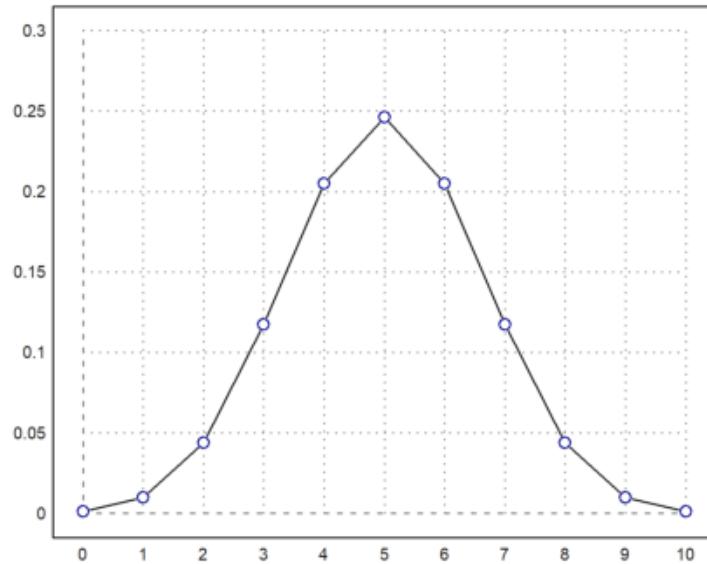


Fungsi statplot() menyetel gaya dengan string sederhana.

```
>statplot(1:10,cumsum(random(10)), "b"):
```



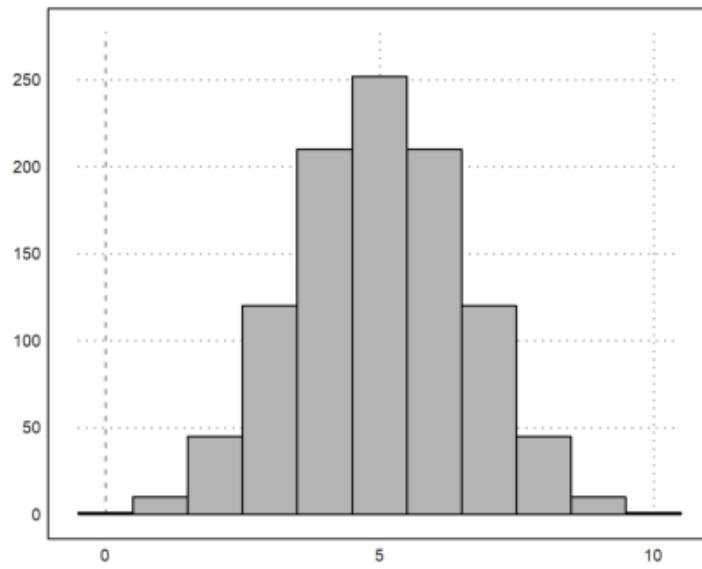
```
>n=10; i=0:n; ...
>plot2d(i,bin(n,i)/2^n,a=0,b=10,c=0,d=0.3); ...
>plot2d(i,bin(n,i)/2^n,points=true,style="ow",add=true,color=blue):
```



Selain itu, data dapat diplot sebagai batang. Dalam hal ini, x harus diurutkan dan satu elemen lebih panjang dari y. Bilah akan memanjang dari $x[i]$ ke $x[i+1]$ dengan nilai $y[i]$. Jika x memiliki ukuran yang sama dengan y, maka akan diperpanjang satu elemen dengan spasi terakhir.

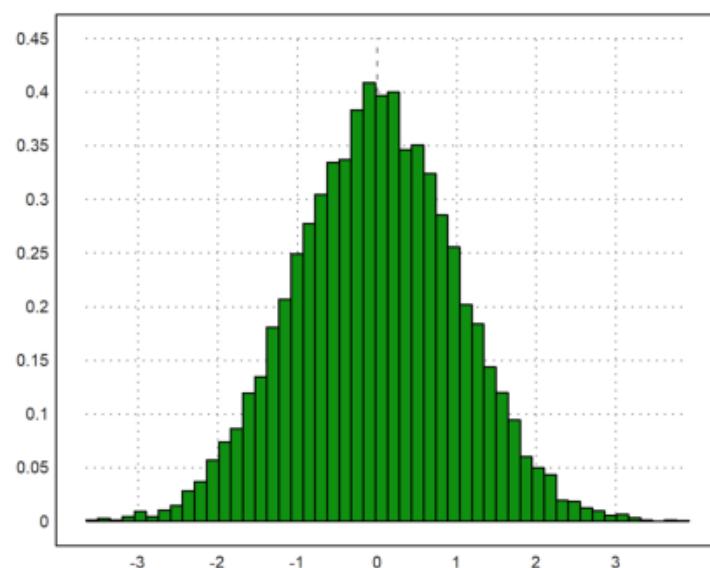
Gaya isian dapat digunakan seperti di atas.

```
>n=10; k=bin(n,0:n); ...
>plot2d(-0.5:n+0.5,k,bar=true,fillcolor=lightgray):
```

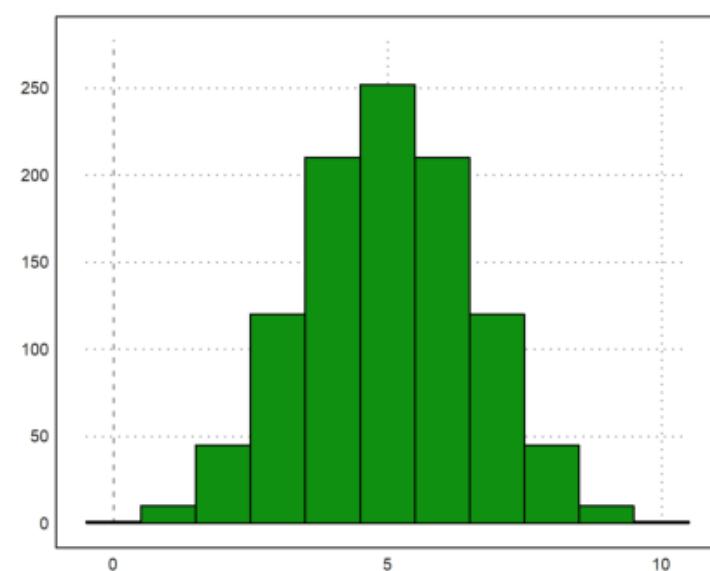


Data untuk plot batang (bar=1) dan histogram (histogram=1) dapat dinyatakan secara eksplisit dalam xv dan yv, atau dapat dihitung dari distribusi empiris dalam xv dengan >distribution (atau distribution=n). Histogram nilai xv akan dihitung secara otomatis dengan >histogram. Jika >even ditentukan, nilai xv akan dihitung dalam interval bilangan bulat.

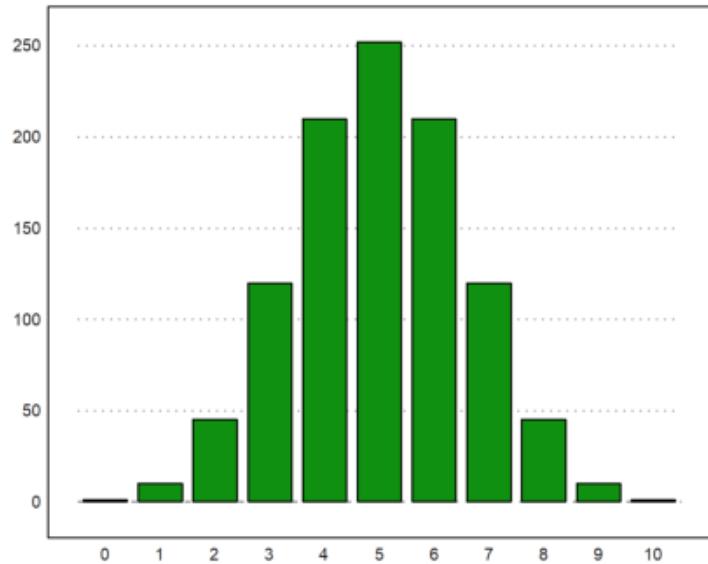
```
>plot2d(normal(10000),distribution=50) :
```



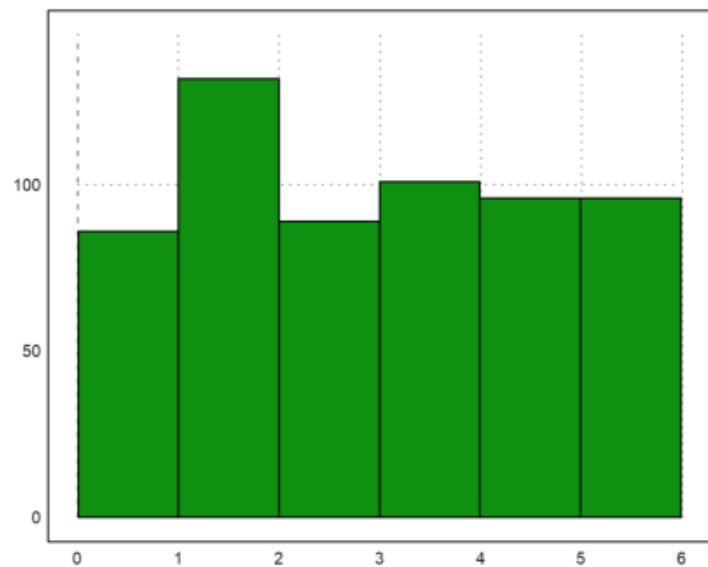
```
>k=0:10; m=bin(10,k); x=(0:11)-0.5; plot2d(x,m,>bar) :
```



```
>columnsplot(m,k) :
```

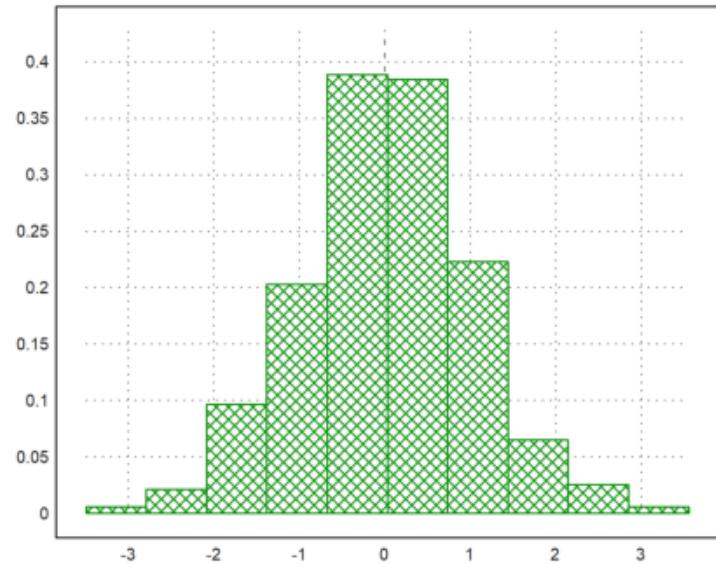


```
>plot2d(random(600)*6,histogram=6) :
```



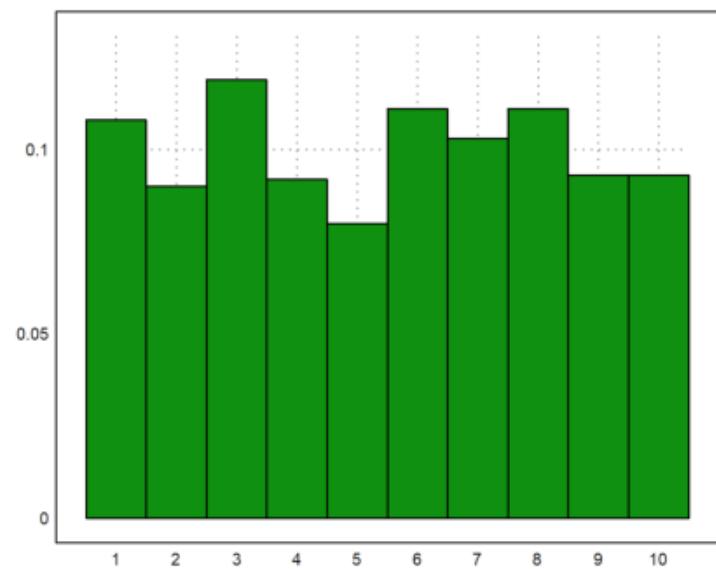
Untuk distribusi, ada parameter `distribution=n`, yang menghitung nilai secara otomatis dan mencetak distribusi relatif dengan n sub-interval.

```
>plot2d(normal(1,1000),distribution=10,style="\\"/") :
```



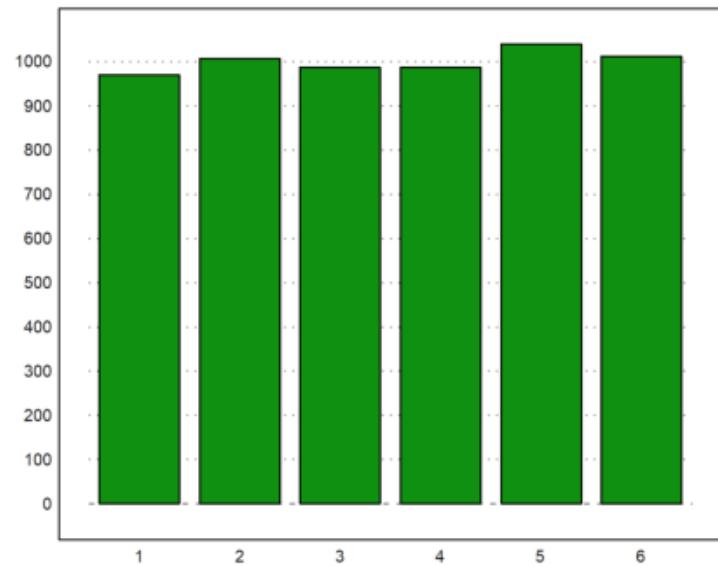
Dengan parameter even=true, ini akan menggunakan interval integer.

```
>plot2d(intrandom(1,1000,10),distribution=10,even=true):
```

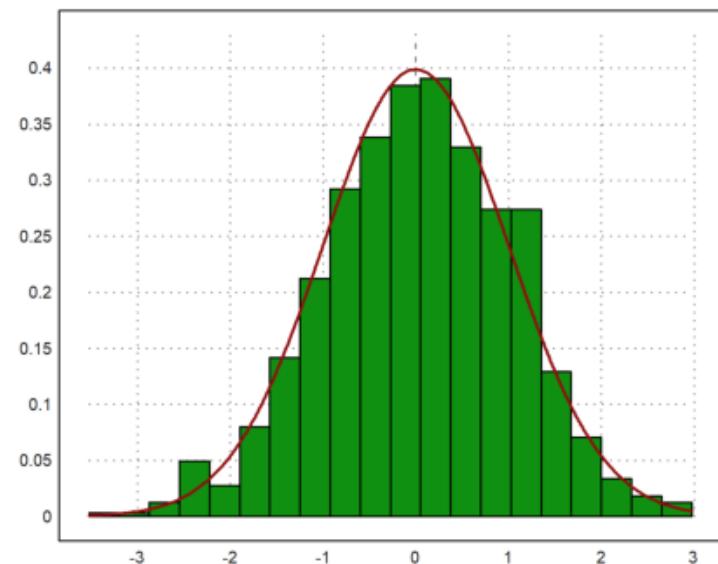


Perhatikan bahwa ada banyak plot statistik, yang mungkin berguna. Silahkan lihat tutorial tentang statistik.

```
>columnsplot(getmultiplicities(1:6,intrandom(1,6000,6))):
```

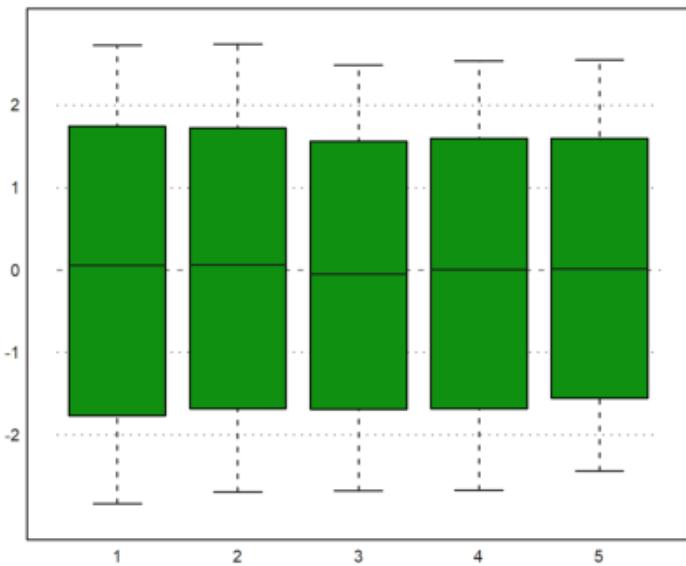


```
>plot2d(normal(1,1000),>distribution); ...
> plot2d("qnormal(x)",color=red,thickness=2,>add):
```



Ada juga banyak plot khusus untuk statistik. Boxplot menunjukkan kuartil dari distribusi ini dan banyak outlier. Menurut definisi, outlier dalam boxplot adalah data yang melebihi 1,5 kali kisaran 50% tengah plot.

```
>M=normal(5,1000); boxplot(quartiles(M)):
```



Fungsi Implisit

Plot implisit menunjukkan garis level yang menyelesaikan $f(x,y)=\text{level}$, di mana "level" dapat berupa nilai tunggal atau vektor nilai. Jika $\text{level}=\text{"auto"}$, akan ada garis level nc, yang akan menyebar antara fungsi minimum dan maksimum secara merata. Warna yang lebih gelap atau lebih terang dapat ditambahkan dengan $>\text{hue}$ untuk menunjukkan nilai fungsi. Untuk fungsi implisit, xv harus berupa fungsi atau ekspresi dari parameter x dan y, atau, sebagai alternatif, xv dapat berupa matriks nilai.

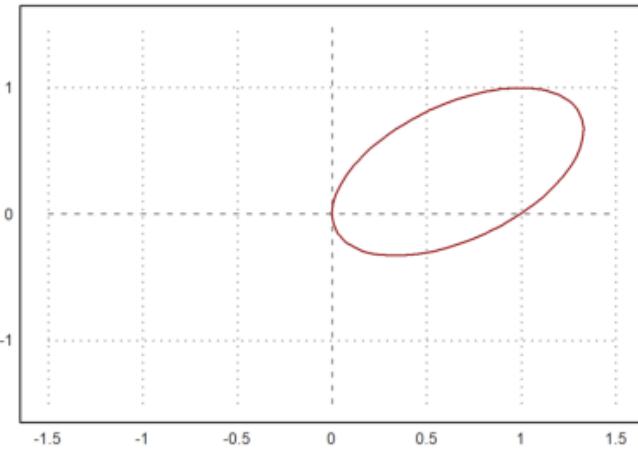
Euler dapat menandai garis level

$$f(x, y) = c$$

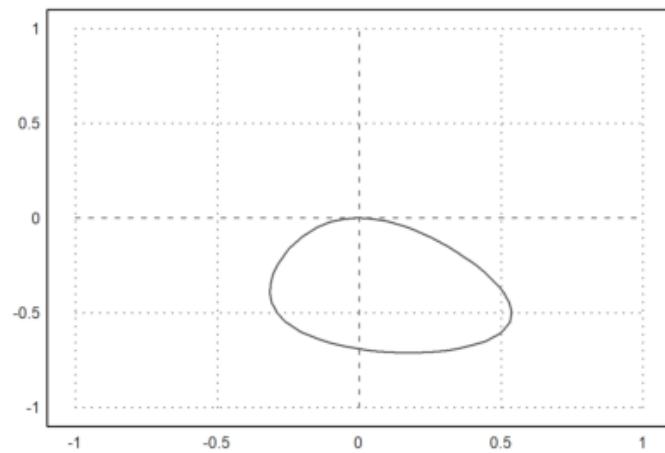
dari fungsi apapun.

Untuk menggambar himpunan $f(x,y)=c$ untuk satu atau lebih konstanta c, Anda dapat menggunakan `plot2d()` dengan plot implisitnya di dalam bidang. Parameter untuk c adalah `level=c`, di mana c dapat berupa vektor garis level. Selain itu, skema warna dapat digambar di latar belakang untuk menunjukkan nilai fungsi untuk setiap titik dalam plot. Parameter "n" menentukan kehalusan plot.

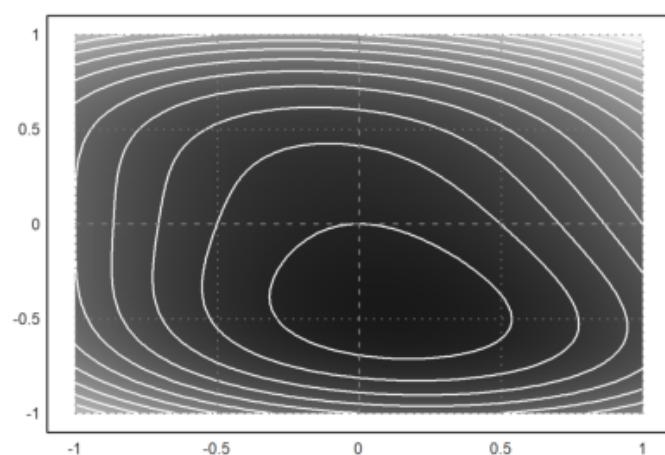
```
>aspect(1.5);
>plot2d("x^2+y^2-x*y-x",r=1.5,level=0,contourcolor=red):
```



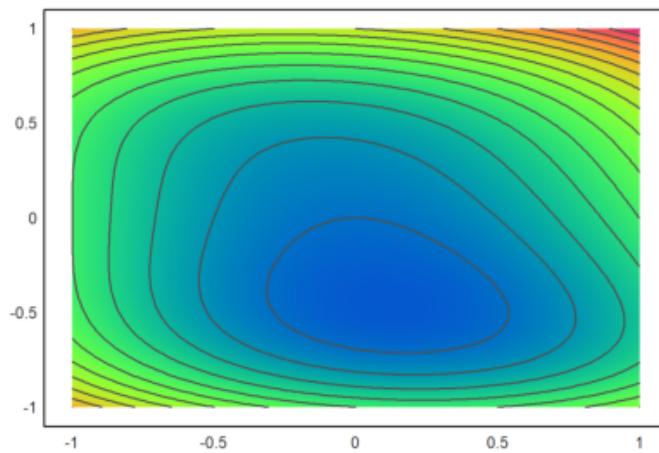
```
>expr := "2*x^2+x*y+3*y^4+y"; // define an expression f(x,y)
>plot2d(expr,level=0); // Solutions of f(x,y)=0
```



```
>plot2d(expr,level=0:0.5:20,>hue,contourcolor=white,n=200); // nice
```

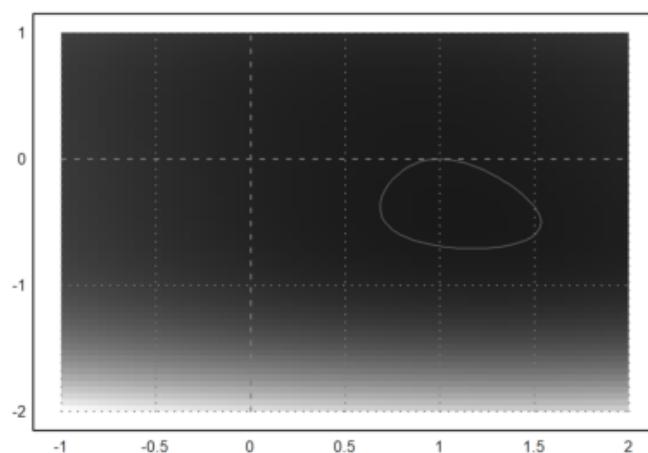


```
>plot2d(expr,level=0:0.5:20,>hue,>spectral,n=200,grid=4): // nicer
```

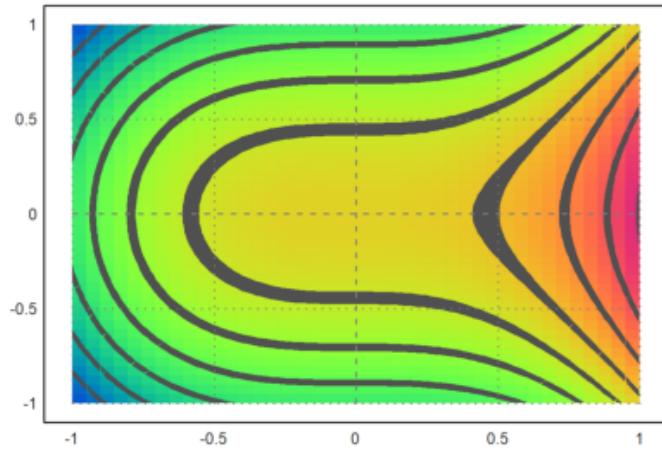


Ini berfungsi untuk plot data juga. Tetapi Anda harus menentukan rentangnya untuk label sumbu.

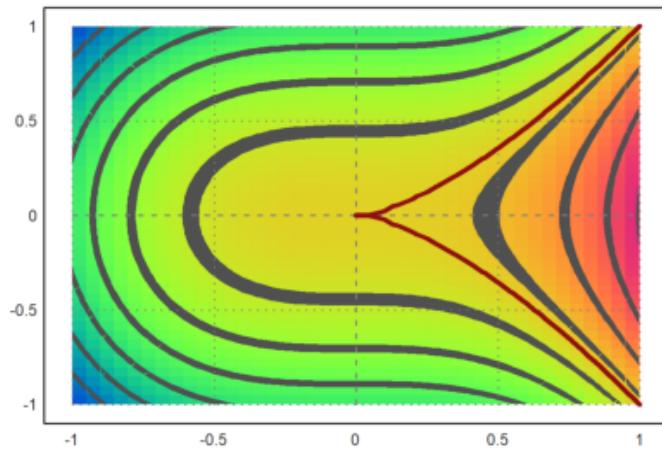
```
>x=-2:0.05:1; y=x'; z=expr(x,y);  
>plot2d(z,level=0,a=-1,b=2,c=-2,d=1,>hue):
```



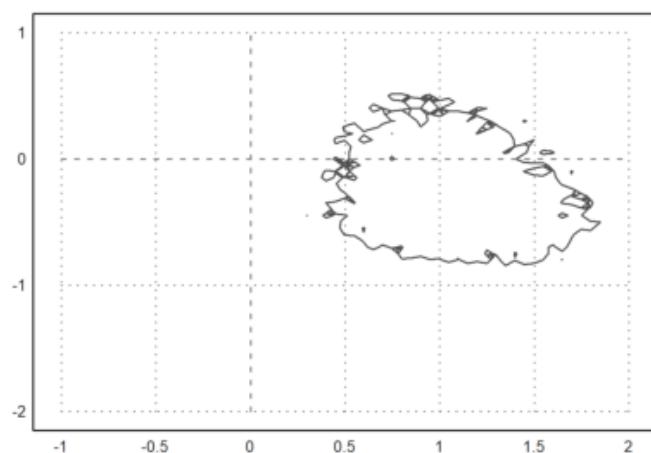
```
>plot2d("x^3-y^2",>contour,>hue,>spectral):
```



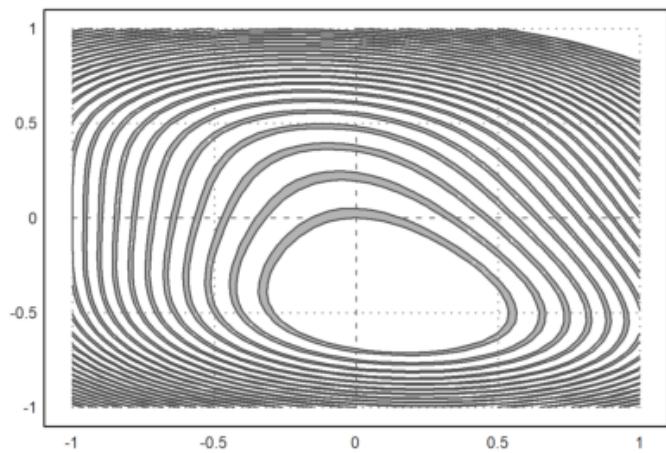
```
>plot2d("x^3-y^2",level=0,contourwidth=3,>add,contourcolor=red):
```



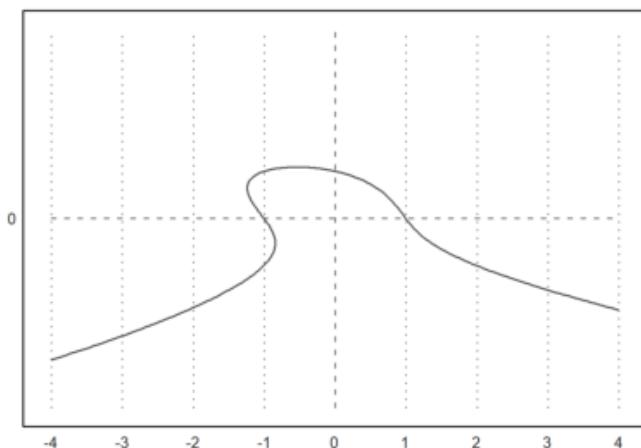
```
>z=z+normal(size(z))*0.2;
>plot2d(z,level=0.5,a=-1,b=2,c=-2,d=1):
```



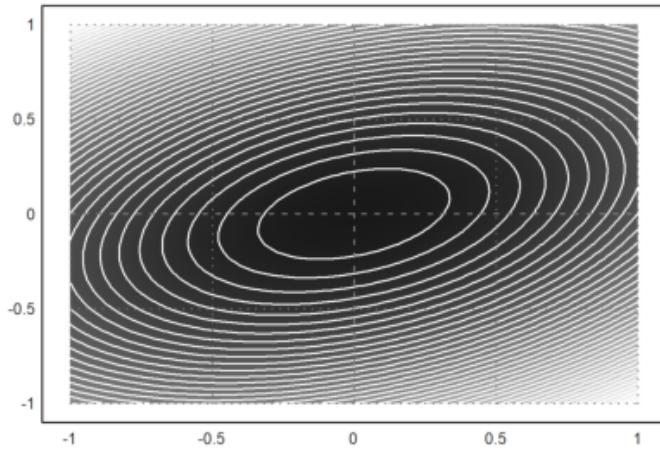
```
>plot2d(expr,level=[0:0.2:5;0.05:0.2:5.05],color=lightgray):
```



```
>plot2d("x^2+y^3+x*y",level=1,r=4,n=100):
```



```
>plot2d("x^2+2*y^2-x*y",level=0:0.1:10,n=100,contourcolor=white,>hue):
```



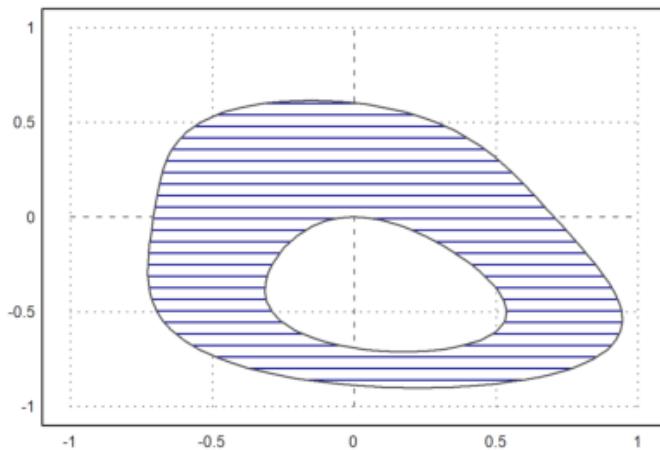
Juga dimungkinkan untuk mengisi set

$$a \leq f(x, y) \leq b$$

dengan rentang tingkat.

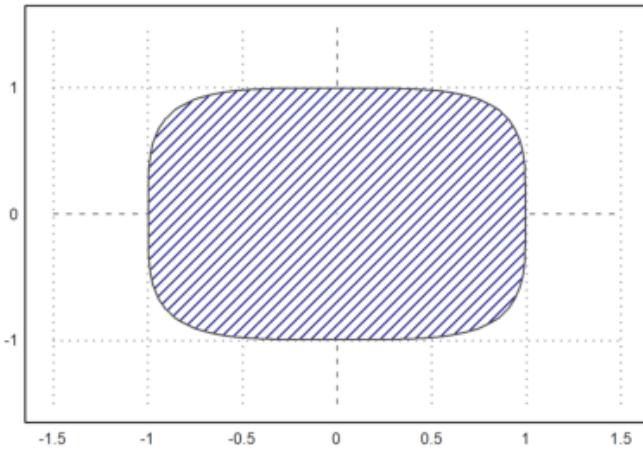
Dimungkinkan untuk mengisi wilayah nilai untuk fungsi tertentu. Untuk ini, level harus berupa matriks 2xn. Baris pertama adalah batas bawah dan baris kedua berisi batas atas.

```
>plot2d(expr,level=[0;1],style="-",color=blue): // 0 <= f(x,y) <= 1
```

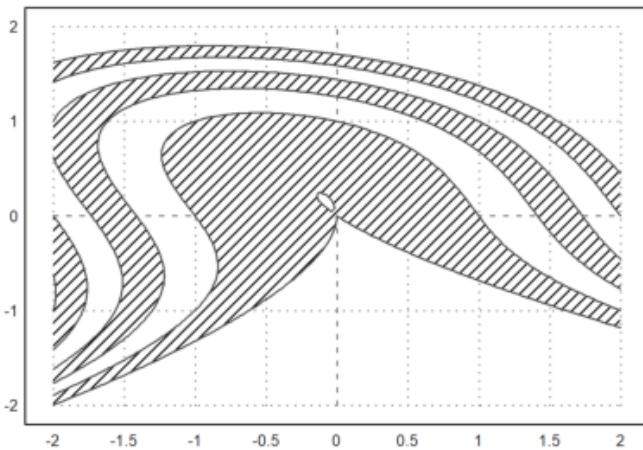


Plot implisit juga dapat menunjukkan rentang level. Kemudian level harus berupa matriks 2xn dari interval level, di mana baris pertama berisi awal dan baris kedua adalah akhir dari setiap interval. Atau, vektor baris sederhana dapat digunakan untuk level, dan parameter dl memperluas nilai level ke interval.

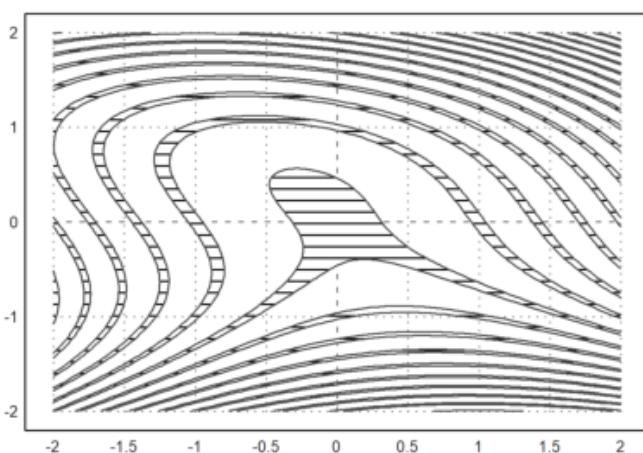
```
>plot2d("x^4+y^4",r=1.5,level=[0;1],color=blue,style="/"):
```



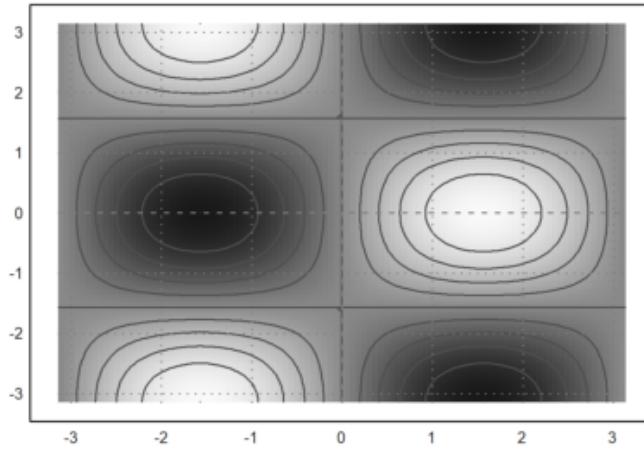
```
>plot2d("x^2+y^3+x*y",level=[0,2,4;1,3,5],style="/",r=2,n=100):
```



```
>plot2d("x^2+y^3+x*y",level=-10:20,r=2,style="-",dl=0.1,n=100):
```



```
>plot2d("sin(x)*cos(y)", r=pi, >hue, >levels, n=100):
```

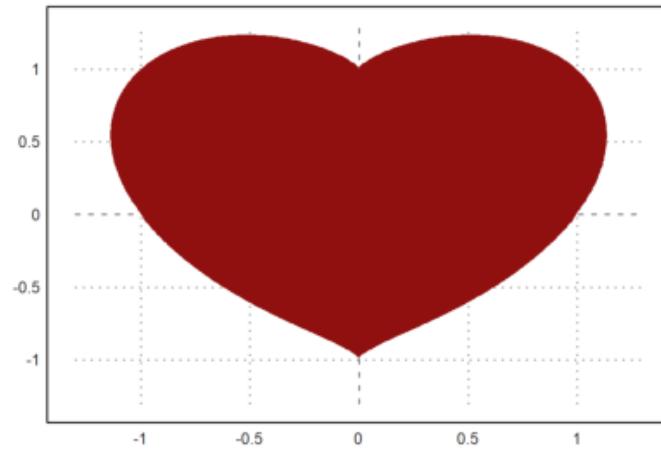


Dimungkinkan juga untuk menandai suatu wilayah

$$a \leq f(x, y) \leq b.$$

Ini dilakukan dengan menambahkan level dengan dua baris.

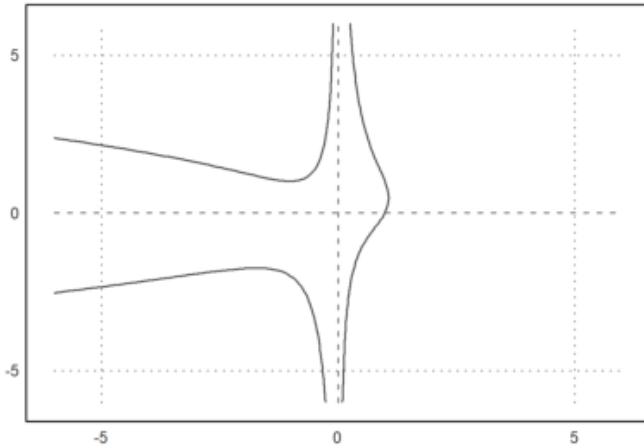
```
>plot2d("(x^2+y^2-1)^3-x^2*y^3", r=1.3, ...
> style="#", color=red, <outline, ...
> level=[-2;0], n=100):
```



Dimungkinkan untuk menentukan level tertentu. Misalnya, kita dapat memplot solusi persamaan seperti

$$x^3 - xy + x^2y^2 = 6$$

```
>plot2d("x^3-x*y+x^2*y^2",r=6,level=1,n=100):
```



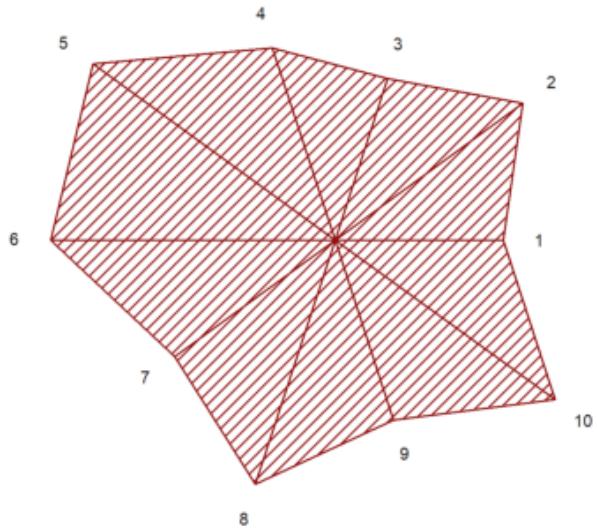
```
>function starplot1 (v, style="/", color=green, lab=none) ...
```

```
if !holding() then clg; endif;
w=window(); window(0,0,1024,1024);
h=holding(1);
r=max(abs(v))*1.2;
setplot(-r,r,-r,r);
n=cols(v); t=linspace(0,2pi,n);
v=v|v[1]; c=v*cos(t); s=v*sin(t);
cl=barcolor(color); st=barstyle(style);
loop 1 to n
  polygon([0,c[#],c[#+1]],[0,s[#],s[#+1]],1);
  if lab!=none then
    rlab=v[#]+r*0.1;
    {col,row}=toscreen(cos(t[#])*rlab,sin(t[#])*rlab);
    ctext(""+lab[#,col,row-textheight()/2];
  endif;
end;
barcolor(cl); barstyle(st);
holding(h);
window(w);
endfunction
```

Tidak ada kotak atau sumbu kutu di sini. Selain itu, kami menggunakan jendela penuh untuk plot.

Kami memanggil reset sebelum kami menguji plot ini untuk mengembalikan default grafis. Ini tidak perlu, jika Anda yakin plot Anda berhasil.

```
>reset; starplot1(normal(1,10)+5,color=red,lab=1:10):
```



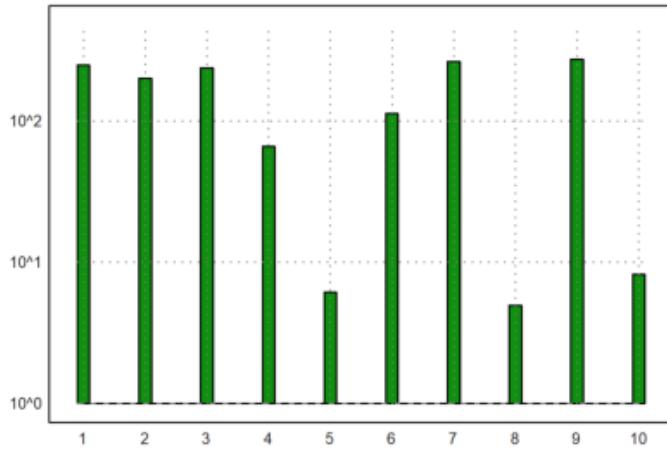
Terkadang, Anda mungkin ingin merencanakan sesuatu yang tidak dapat dilakukan plot2d, tetapi hampir. Dalam fungsi berikut, kami melakukan plot impuls logaritmik. plot2d dapat melakukan plot logaritmik, tetapi tidak untuk batang impuls.

```
>function logimpulseplot1 (x,y) ...
```

```
{x0,y0}=makeimpulse(x,log(y)/log(10));
plot2d(x0,y0,>bar,grid=0);
h=holding(1);
frame();
xgrid(ticks(x));
p=plot();
for i=-10 to 10;
  if i<=p[4] and i>=p[3] then
    ygrid(i,yt="10^"+i);
  endif;
end;
holding(h);
endfunction
```

Mari kita uji dengan nilai yang terdistribusi secara eksponensial.

```
>aspect(1.5); x=1:10; y=-log(random(size(x)))*200; ...
>logimpulseplot1(x,y):
```



Mari kita menganimasikan kurva 2D menggunakan plot langsung. Perintah `plot(x,y)` hanya memplot kurva ke jendela plot. `setplot(a,b,c,d)` mengatur jendela ini.

Fungsi `wait(0)` memaksa plot untuk muncul di jendela grafik. Jika tidak, menggambar ulang terjadi dalam interval waktu yang jarang.

```
>function animliss (n,m) ...
```

```
t=linspace(0,2pi,500);
f=0;
c=framecolor(0);
l=linewidth(2);
setplot(-1,1,-1,1);
repeat
  clg;
  plot(sin(n*t),cos(m*t+f));
  wait(0);
  if testkey() then break; endif;
  f=f+0.02;
end;
framecolor(c);
linewidth(l);
endfunction
```

Tekan sembarang tombol untuk menghentikan animasi ini.

```
>animliss(2,3); // lihat hasilnya, jika sudah puas, tekan ENTER
```

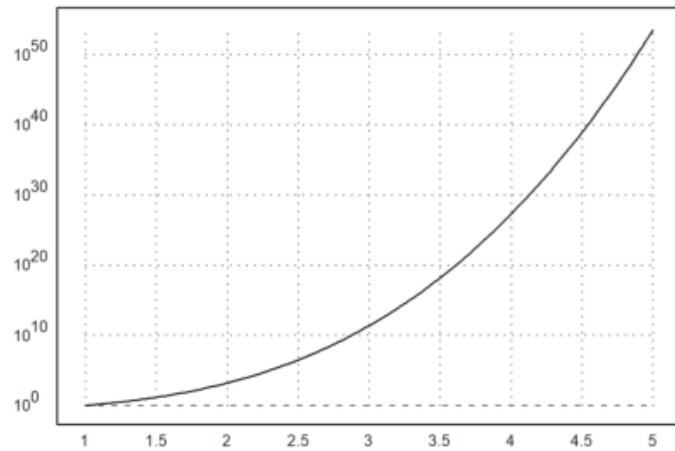
Plot Logaritmik

EMT menggunakan parameter "logplot" untuk skala logaritmik.

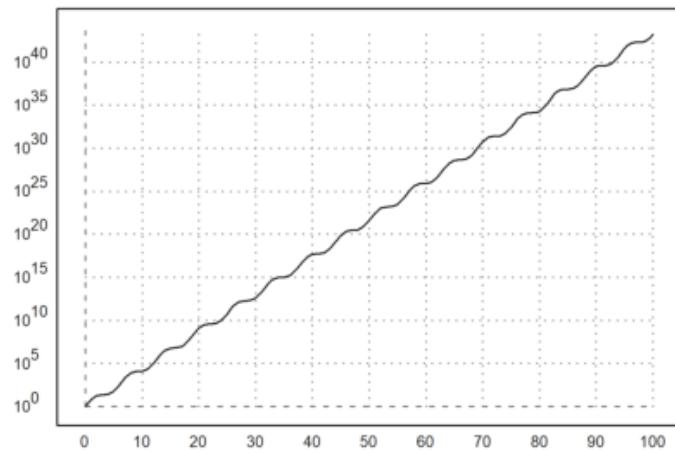
Plot logaritma dapat diplot baik menggunakan skala logaritma dalam y dengan `logplot=1`, atau menggunakan skala logaritma dalam x dan y dengan `logplot=2`, atau dalam x dengan `logplot=3`.

- logplot=1: y-logaritma
- logplot=2: x-y-logaritma
- logplot=3: x-logaritma

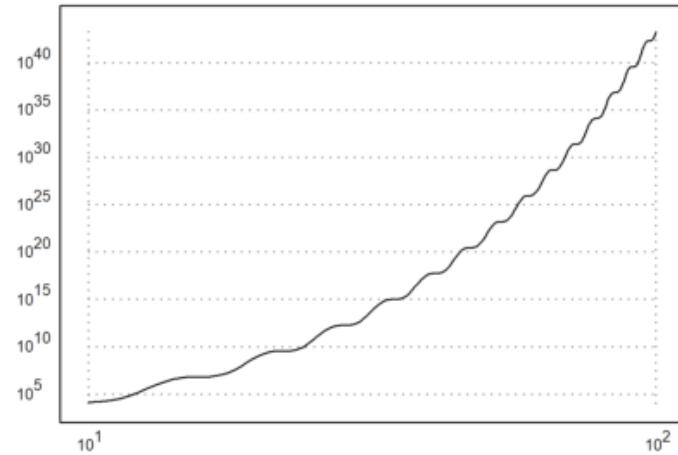
```
>plot2d("exp(x^3-x)*x^2",1,5,logplot=1):
```



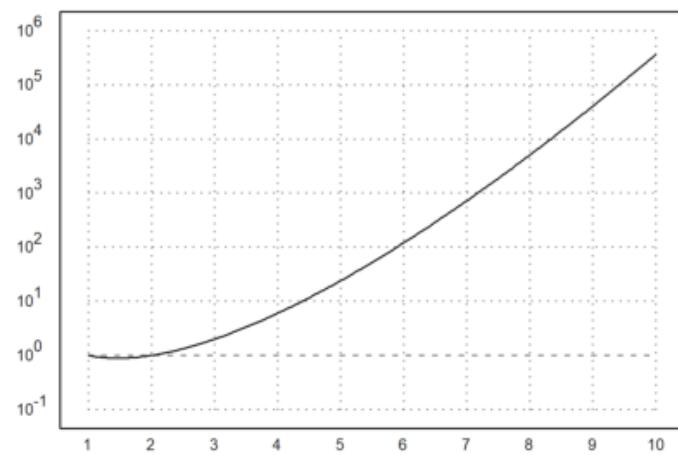
```
>plot2d("exp(x+sin(x))",0,100,logplot=1):
```



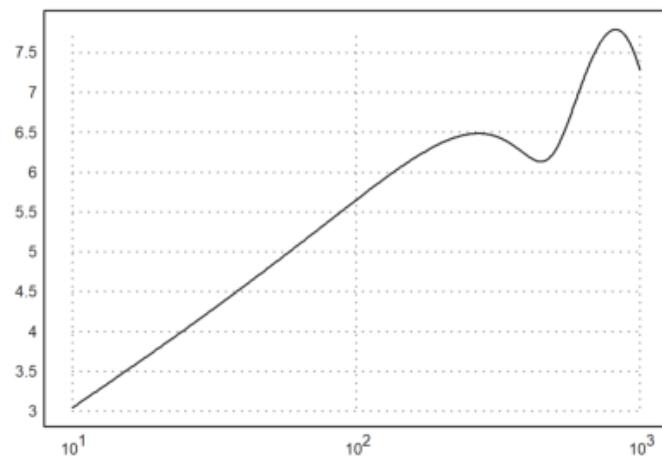
```
>plot2d("exp(x+sin(x))",10,100,logplot=2):
```



```
>plot2d("gamma(x)",1,10,logplot=1):
```

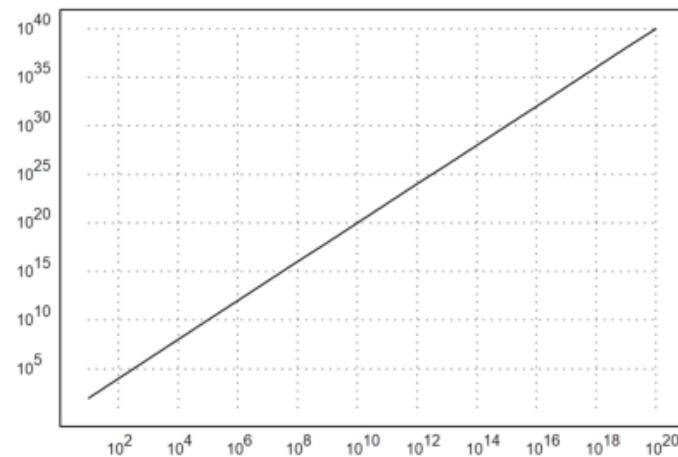


```
>plot2d("log(x*(2+sin(x/100)))",10,1000,logplot=3):
```



Ini juga berfungsi dengan plot data.

```
>x=10^(1:20); y=x^2-x;  
>plot2d(x,y,logplot=2):
```



BAB 4

KB PEKAN 5: MENGGUNAKAN EMT UNTUK MENGAMBAR GRAFIK 3 DIMENSI (3D)

article
eumat

Penggunaan Software EMT untuk Plot 3D

Vikram Zaky Ardianto
22305144028
MATEMATIKA E 2022

1. Menggambar Grafik Fungsi Dua Variabel

* dalam Bentuk Ekspresi Langsung Fungsi Dua Variabel didefinisikan sebagai sebuah fungsi bernilai real dari dua variabel real, yakni fungsi f yang memadankan setiap pasangan terurut (x,y) pada suatu himpunan D dari bidang dengan bilangan real tunggal $f(x,y)$.

Di dalam program numerik EMT, ekspresi adalah string. Jika ditandai sebagai simbolis, mereka akan mencetak melalui Maxima, jika tidak melalui EMT. Ekspresi dalam string digunakan untuk membuat plot dan banyak fungsi numerik. Untuk ini, variabel dalam ekspresi harus "x" dan "y".

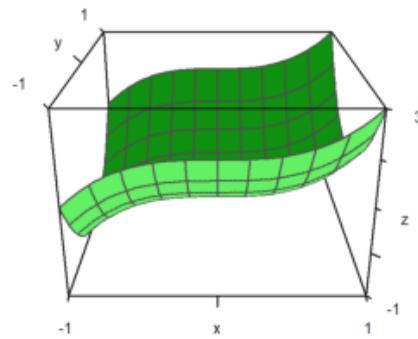
Untuk grafik suatu fungsi, gunakan
- ekspresi sederhana dalam x dan y,
- nama fungsi dari dua variabel
- atau matriks data.

Grafik Fungsi Linear

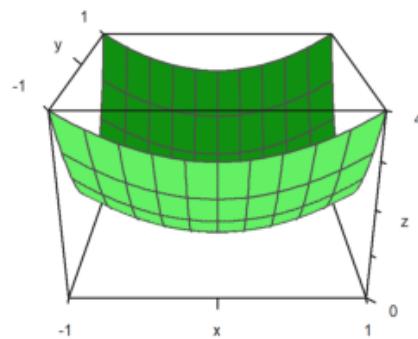
Fungsi linear dua variabel biasanya dinyatakan dalam bentuk

$$f(x, y) = ax + by + c$$

```
>plot3d("x^3+2*y^2") :
```



```
>plot3d("x^2+3*y^2") :
```

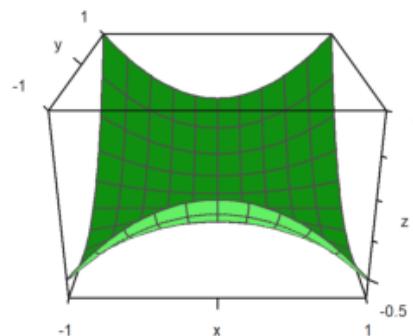


Grafik Fungsi Kuadrat

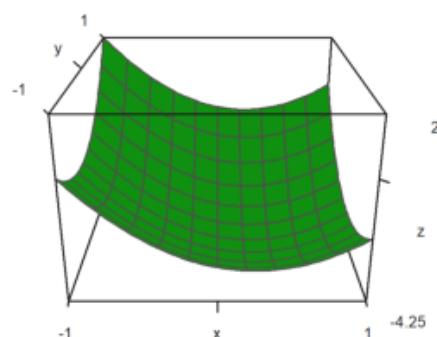
Fungsi kuadrat dua variabel biasanya dinyatakan dalam bentuk

$$f(x, y) = ax^2 + by^2 + cxy + dx + ey + f$$

```
>plot3d("2*x^2*y+2*y^2"):
```

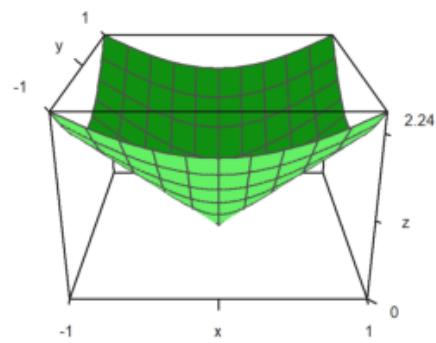


```
>plot3d("2*x^2+2*y^2-x+y-4"):
```

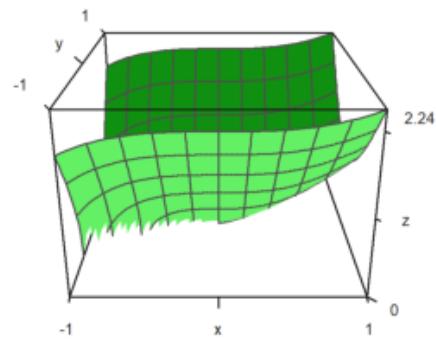


Grafik Fungsi Akar Kuadrat

```
>plot3d("sqrt(2*x^2+3*y^2) "):
```

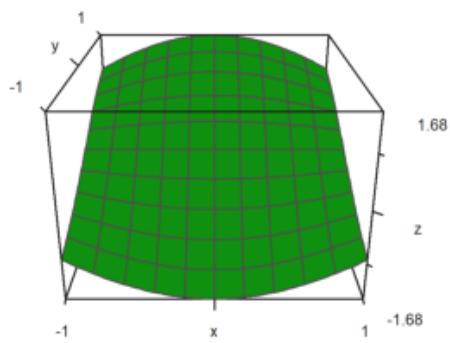


```
>plot3d("sqrt(x^3+4*y^2) "):
```

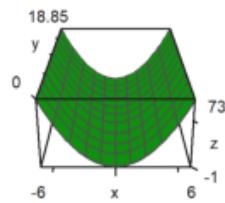


Grafik Fungsi Trigonometri

```
>plot3d("2*cos(x)*sin(y) "):
```



```
>aspect(2); plot3d("2*x^2+sin(y)", -6, 6, 0, 6*pi):
```



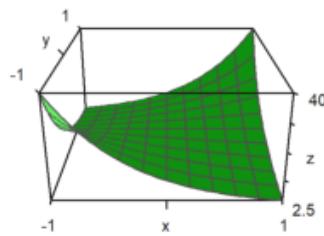
1. aspect(1.5) mengatur aspek rasio pada grafik 3D.
2. plot3d("2*x^2+sin(y)", -6, 6, 0, 6*pi) adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.
3. -5,5 mengatur rentang sumbu x yang akan ditampilkan pada grafik.
4. 0,6*pi mengatur rentang sumbu y yang akan ditampilkan pada grafik.

Grafik Fungsi Eksponensial

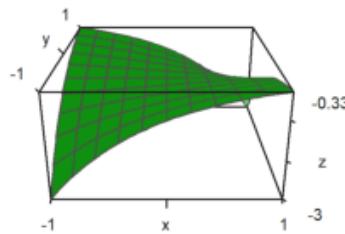
Fungsi eksponensial dua variabel bisa dinyatakan

$$f(x, y) = a \cdot b^{xy}$$

```
>plot3d("10*2^(2*x*y)":
```



```
>plot3d("-3^(x*y) ":
```

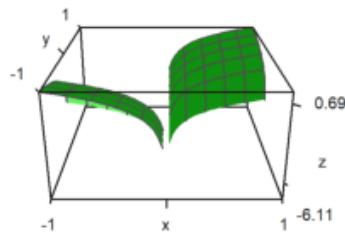


Grafik Fungsi Logaritma

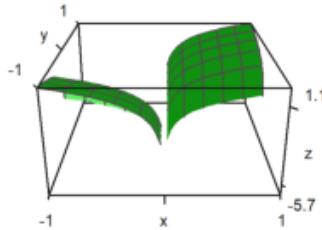
Fungsi logaritma dua variabel bisa dinyatakan sebagai

$$f(x, y) = \log_b(xy)$$

```
>plot3d("log(2*x*y) ":
```



```
>plot3d("log(3*x*y) "):
```



```
>
```

2. Menggambar Grafik Fungsi Dua Variabel yang

* Rumusnya Disimpan dalam Variabel Ekspresi Fungsi ini dapat memplot plot 3D dengan grafik fungsi dua variabel, permukaan berparameter, kurva ruang, awan titik, penyelesaian persamaan tiga variabel. Semua plot 3D bisa ditampilkan sebagai anaglyph.

fungsi plot3d (x, y, z, xmin, xmax, ymin, ymax, n, a

Parameter

x : ekspresi dalam x dan y

x,y,z : matriks koordinat suatu permukaan

x,y,z : ekspresi dalam x dan y untuk permukaan parametrik

x,y,z : ekspresi dalam x untuk memplot kurva ruang

xmin,xmax,ymin,ymax :

x, y batas ekspresi

contoh:

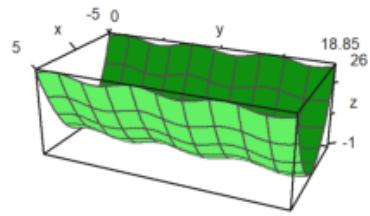
ekspresi dalam string

```
>expr := "x^2+sin(y)"
```

$x^2+\sin(y)$

plot ekspresi

```
>plot3d(expr,-5,5,0,6*pi):
```

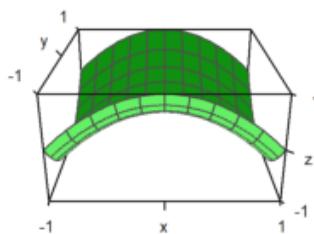


1. $x^2 + \sin(y)$ adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.
2. -5,5 mengatur rentang sumbu x yang akan ditampilkan pada grafik.
3. 0,6*pi mengatur rentang sumbu y yang akan ditampilkan pada grafik.

```
>expr := "4*x^3*y"
```

$4*x^3*y$

```
>aspect(2); plot3d(expr):
```

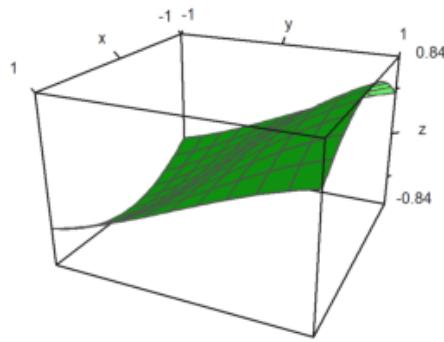


1. aspect(2) mengatur aspek rasio pada grafik 3D.
2. plot3d(expr) adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.

```
>expr := "cos(x)*sin(y)"
```

$\cos(x)*\sin(y)$

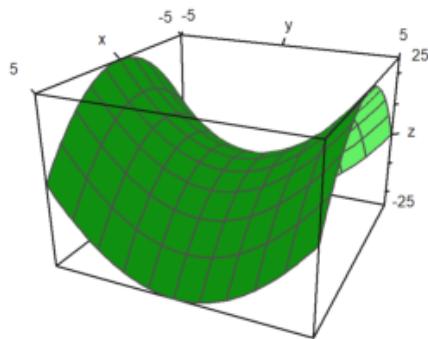
```
>plot3d(expr):
```



```
>expr := "y^2-x^2"
```

y^2-x^2

```
>aspect(1.5); plot3d(expr,-5,5,-5,5):
```



1. aspect(1.5) mengatur aspek rasio pada grafik 3D.
2. plot3d(expr,-5,5,-5,5) adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.
3. -5,5 mengatur rentang sumbu x yang akan ditampilkan pada grafik.
4. -5,5 mengatur rentang sumbu y yang akan ditampilkan pada grafik.

Fungsi umum untuk plot 3D.

Fungsi plot3d (x, y, z, xmin, xmax, ymin, ymax, n, a, ..., c, d, r, scale, fscale, frame, angle, height, zoom, distance, ..)

Rentang plot untuk fungsi dapat ditentukan dengan

- a,b: rentang x
- c,d: rentang y

- r : persegi simetris di sekitar (0,0).

- n : jumlah subinterval untuk plot.

Ada beberapa parameter untuk menskalakan fungsi atau mengubah tampilan grafik.

- fscale: menskalakan ke nilai fungsi (defaultnya adalah <fscale>).

- scale: angka atau vektor 1x2 untuk menskalakan ke arah x dan y.

- frame: jenis bingkai (default 1).

Tampilan dapat diubah dengan berbagai cara.

- distance: jarak pandang ke plot.

- zoom: nilai zoom.

- angle: sudut terhadap sumbu y negatif dalam radian.

- height: ketinggian pandangan dalam radian.

Nilai default dapat diperiksa atau diubah dengan fungsi view(). Ini mengembalikan parameter dalam urutan di atas.

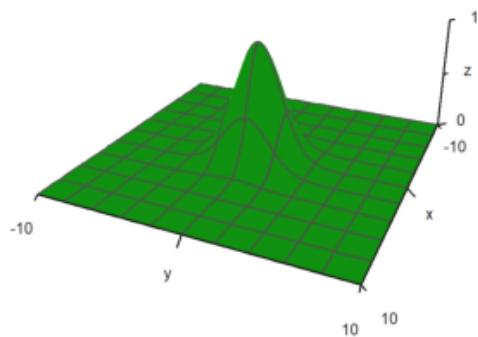
```
>view
```

```
[5, 2.6, 2, 0.4]
```

Jarak yang lebih dekat membutuhkan lebih sedikit zoom. Efeknya lebih seperti lensa sudut lebar.

contoh soal:

```
>plot3d("exp(-(x^2+y^2)/5)", r=10, n=80, fscale=4, scale=1.2, frame=3, >user) :
```



1. $\exp(-x^2-y^2/5)$ adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.

2. r=10 mengatur jarak maksimum dari pusat grafik ke tepi grafik.

3. n=80 mengatur jumlah titik yang digunakan untuk membuat grafik.

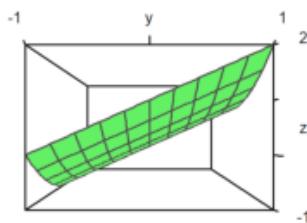
4. fscale=4 mengatur faktor skala untuk warna.

5. scale=1.2 mengatur faktor skala untuk ukuran grafik.

6. frame=3 mengatur jenis bingkai yang digunakan untuk grafik.

Pada contoh berikut, sudut=0 dan tinggi=0 dilihat dari sumbu y negatif. Label sumbu untuk y disembunyikan dalam kasus ini.

```
>plot3d("x^2+y", distance=3, zoom=1, angle=pi/2, height=0) :
```



1. x^2+y adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.

2. distance=3 mengatur jarak pandang dari grafik.

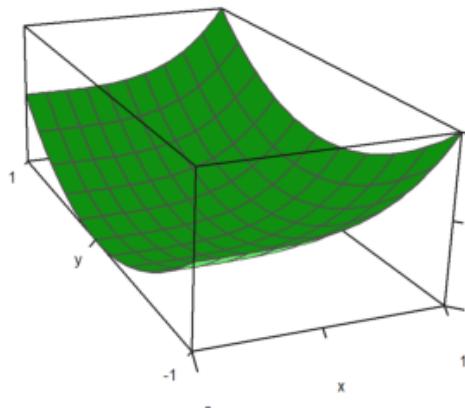
3. zoom=1 mengatur faktor perbesaran grafik.

4. angle=pi/2 mengatur sudut pandang grafik dalam radian.

5. height=0 mengatur ketinggian pandangan dari grafik.

Plot selalu terlihat berada di tengah kubus plot. Anda dapat memindahkan bagian tengah dengan parameter tengah.

```
>plot3d("x^4+y^2",a=0,b=1,c=-1,d=1,angle=-20°,height=20°, ...
> center=[0.4,0,0],zoom=5):
```



1. x^4+y^2 adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.

2. a=0,b=1,c=-1,d=1 mengatur rentang sumbu x dan y yang akan ditampilkan pada grafik.

3. angle=-20° mengatur sudut pandang grafik dalam derajat.

4. height=20° mengatur ketinggian pandangan dari grafik dalam derajat.

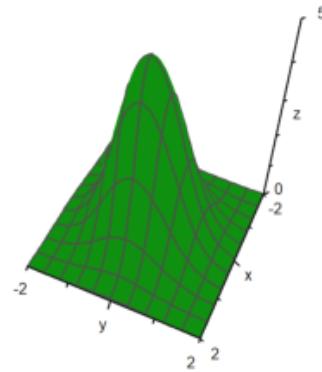
5. center=[0.4,0,0] mengatur pusat pandangan dari grafik.

6. zoom=5 mengatur faktor perbesaran grafik.

Plotnya diskalakan agar sesuai dengan unit kubus untuk dilihat. Jadi tidak perlu mengubah jarak atau zoom tergantung ukuran plot. Namun labelnya mengacu pada ukuran sebenarnya.

Jika Anda mematikannya dengan scale=false, Anda harus berhati-hati agar plot tetap masuk ke dalam jendela plotting, dengan mengubah jarak pandang atau zoom, dan memindahkan bagian tengah.

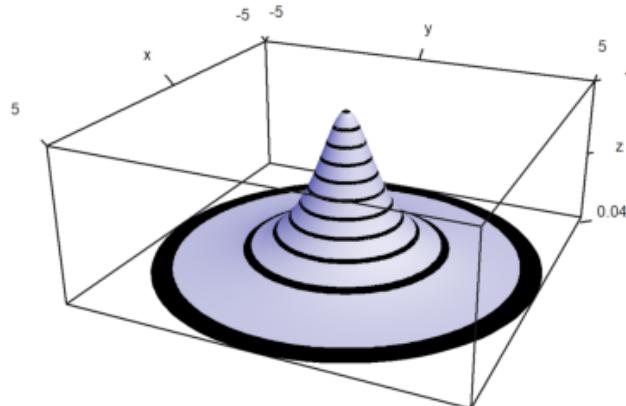
```
>plot3d("5*exp(-x^2-y^2)",r=2,<fscale,<scale,distance=13,height=50°, ...
> center=[0,0,-2],frame=3):
```



1. $5 \cdot \exp(-x^2-y^2)$ adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.
2. $r=2$ mengatur jarak maksimum dari pusat grafik ke tepi grafik.
3. $<\text{fscale}$ mengatur faktor skala untuk warna.
4. $<\text{scale}$ mengatur faktor skala untuk ukuran grafik.
5. $\text{distance}=13$ mengatur jarak pandang dari grafik.
6. $\text{height}=50^\circ$ mengatur ketinggian pandangan dari grafik dalam derajat.
7. $\text{center}=[0,0,-2]$ mengatur pusat pandangan dari grafik.
8. $\text{frame}=3$ mengatur jenis bingkai yang digunakan untuk grafik.

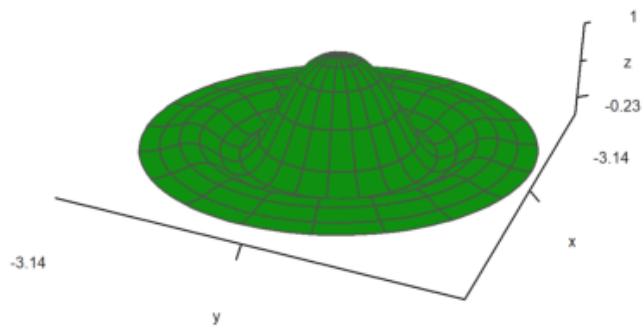
Plot kutub juga tersedia. Parameter `polar=true` menggambar plot kutub. Fungsi tersebut harus tetap merupakan fungsi dari x dan y . Parameter "fscale" menskalakan fungsi dengan skalanya sendiri. Kalau tidak, fungsinya akan diskalakan agar sesuai dengan kubus.

```
>plot3d("1/(x^2+y^2+1)",r=5,>polar, ...
>fscale=2,>hue,n=100,zoom=4,>contour,color=blue):
```



1. $1/(x^2+y^2+1)$ adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.
2. $r=5$ mengatur jarak maksimum dari pusat grafik ke tepi grafik.
3. polar mengatur tampilan grafik dalam koordinat polar.
4. fscale=2 mengatur faktor skala untuk warna.
5. hue mengatur skala warna yang digunakan pada grafik.
6. n=100 mengatur jumlah titik yang digunakan untuk membuat grafik.
7. zoom=4 mengatur faktor perbesaran grafik.
8. contour mengatur tampilan garis kontur pada grafik.
9. color=blue mengatur warna garis kontur pada grafik.

```
>function f(r) := exp(-r/2)*cos(r); ...
>plot3d("f(x^2+y^2)",>polar,scale=[1,1,0.4],r=pi,frame=3,zoom=4):
```

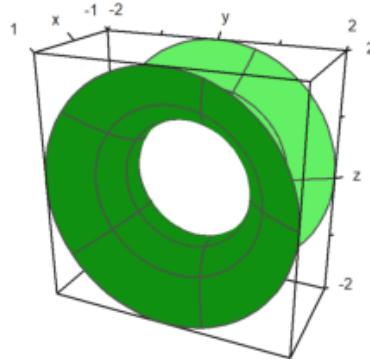


1. function $f(r) := \exp(-r/2)*\cos(r)$ adalah fungsi matematika yang didefinisikan sebagai $f(r) = e^{-(r/2)} * \cos(r)$.
2. `plot3d("f(x^2+y^2)",polar,scale=[1,1,0.4],r=pi,frame=3,zoom=4)` adalah perintah untuk membuat grafik 3D dari fungsi $f(x^2+y^2)$.
3. polar mengatur tampilan grafik dalam koordinat polar.
4. scale=[1,1,0.4] mengatur faktor skala untuk ukuran grafik.
5. $r=\pi$ mengatur jarak maksimum dari pusat grafik ke tepi grafik.
6. frame=3 mengatur jenis bingkai yang digunakan untuk grafik.
7. zoom=4 mengatur faktor perbesaran grafik.

Parameter memutar memutar fungsi di x di sekitar sumbu x.

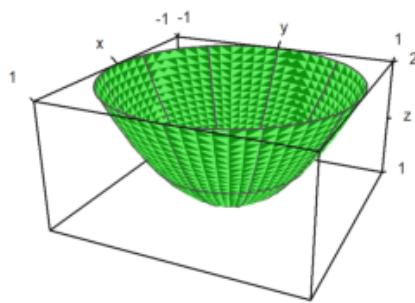
- rotate=1: Menggunakan sumbu x
- rotate=2: Menggunakan sumbu z

```
>plot3d("x^2+1",a=-1,b=1,rotate=true,grid=5):
```



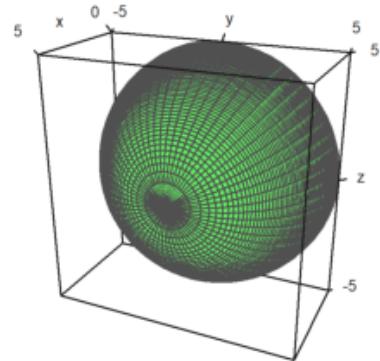
1. x^2+1 adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.
2. $a=-1, b=1$ mengatur rentang sumbu x yang akan ditampilkan pada grafik.
3. `rotate=true` mengatur grafik agar dapat diputar secara interaktif.
4. `grid=5` mengatur jumlah garis koordinat yang ditampilkan pada grafik.

```
>plot3d("x^2+1", a=-1, b=1, rotate=2, grid=5):
```



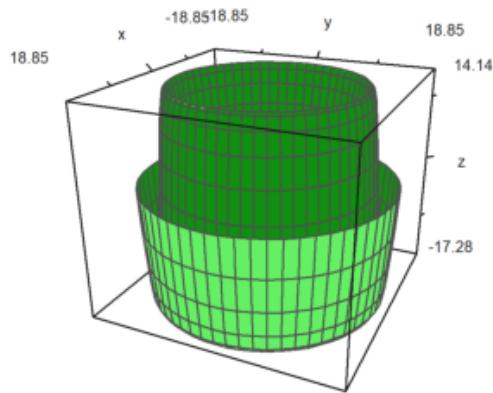
1. x^2+1 adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.
2. $a=-1, b=1$ mengatur rentang sumbu x yang akan ditampilkan pada grafik.
3. `rotate=2` mengatur grafik agar dapat diputar secara interaktif dengan menggunakan mouse.
4. `grid=5` mengatur jumlah garis koordinat yang ditampilkan pada grafik.

```
>plot3d("sqrt(25-x^2)", a=0, b=5, rotate=1):
```



1. $\sqrt{25-x^2}$ adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.
2. $a=0, b=5$ mengatur rentang sumbu x yang akan ditampilkan pada grafik.
3. $rotate=1$ mengatur grafik agar dapat diputar secara interaktif.

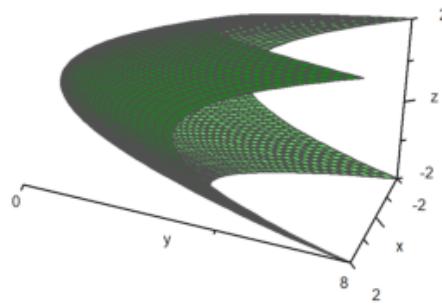
```
>plot3d("x*sin(x)", a=0, b=6pi, rotate=2):
```



1. $x*\sin(x)$ adalah fungsi matematika yang digunakan untuk membuat grafik 3D.
2. $a=0, b=6\pi$ mengatur rentang sumbu x yang akan ditampilkan pada grafik.
3. $rotate=2$ mengatur grafik agar dapat diputar secara interaktif.

Berikut adalah plot dengan tiga fungsi.

```
>plot3d("x", "x^2+y^2", "y", r=2, zoom=3.5, frame=3):
```



1. x adalah fungsi matematika yang digunakan untuk menentukan nilai sumbu x pada grafik.
2. x^2+y^2 adalah fungsi matematika yang digunakan untuk menentukan nilai sumbu z pada grafik.
3. y adalah fungsi matematika yang digunakan untuk menentukan nilai sumbu y pada grafik.
4. r=2 mengatur jarak maksimum dari pusat grafik ke tepi grafik.
5. zoom=3.5 mengatur faktor perbesaran grafik.
6. frame=3 mengatur jenis bingkai yang digunakan untuk grafik.

3. Menggambar Grafik

Fungsi Dua Variabel yang

* Fungsinya Didefinisikan sebagai Fungsi Numerik

Fungsi Dua Variabel

Fungsi dua variabel adalah sebuah fungsi yang bernilai real dari dua variabel real. Fungsi ini memadankan setiap pasangan terurut (x,y) pada suatu himpunan D dari bidang dengan bilangan real tunggal $f(x,y)$. Dalam matematika, fungsi dua variabel atau lebih digunakan untuk menggambarkan hubungan antara dua atau lebih variabel.

Fungsi Numerik

Fungsi numerik adalah suatu fungsi matematika yang menghasilkan nilai numerik sebagai output-nya. Fungsi ini dapat dinyatakan dalam bentuk persamaan matematika atau algoritma komputasi.

Contoh:

Fungsi

$$f(x, y) = 5x + y$$

Misal input nilai $x=2$ dan $y=3$, maka akan dihasilkan nilai z yaitu

$$z = f(x, y) = 5(2) + 3 = 10 + 3 = 13$$

Gambar Grafik Fungsi

Fungsi satu baris numerik didefinisikan oleh "=".

Langkah-langkah untuk memvisualisasikan grafik fungsi dua variabel yang fungsi nya didefinisikan sebagai fungsi numerik dalam plot3d:

1. Buat fungsi numerik yang akan digunakan untuk memvisualisasikan data.

function f(x,y):=ax+by

dimana a dan b adalah konstanta

2. Gunakan fungsi plot3d() untuk membuat grafik tiga dimensi dari fungsi numerik.

plot3d("f");

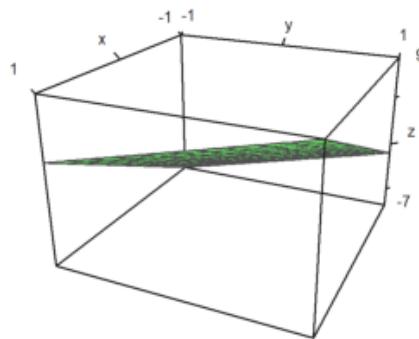
Contoh

Fungsi matematika $f(x,y)$ dapat digambarkan dalam bentuk grafik tiga dimensi menggunakan perintah plot3d. Berikut adalah contoh penggunaan perintah plot3d untuk menggambarkan fungsi tersebut:

1. Fungsi Linear Dua Variabel

$$f(x, y) = 5x + 3y + 1$$

```
>function f(x,y) := 5*x+3*y+1  
>plot3d("f");
```



- Fungsi $f(x,y)$ didefinisikan sebagai $5x+3y+1$.

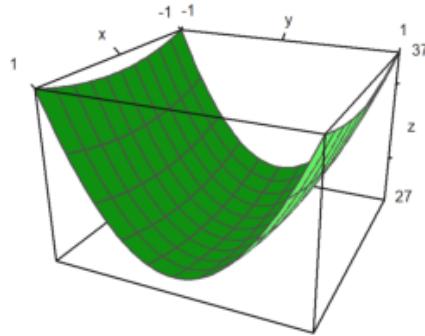
- Perintah "plot3d("f")" digunakan untuk memplot grafik 3D dari fungsi $f(x,y)$ menggunakan fungsi plot3d di EMT.

- Grafik yang dihasilkan akan menampilkan fungsi dalam tiga dimensi, dengan sumbu x dan y mewakili variabel masukan dan sumbu z mewakili nilai keluaran fungsi. Grafik akan menunjukkan bentuk fungsi dan perubahannya seiring dengan perubahan variabel masukan.

2. Fungsi Kuadrat Dua Variabel

$$f(x, y) = x^2 + 3y^2 + 21$$

```
>function f(x,y):= x^2+(3*y)^2+27  
>plot3d("f"):
```

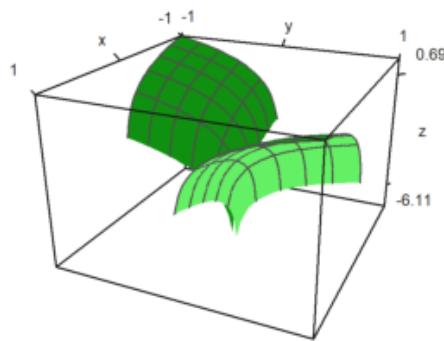


- Perintah "function f(x,y):= x^2+(3*y)^2+27" berarti mendefinisikan fungsi matematika $f(x,y)$ sebagai x pangkat 2 ditambah 3 kali y pangkat 2 ditambah 27.
- Perintah "plot3d("f")" berarti membuat grafik tiga dimensi dari fungsi $f(x,y)$ yang telah didefinisikan sebelumnya.

3. Fungsi Logaritma Dua Variabel

$$f(x, y) = \log(2xy)$$

```
>function f(x,y):= log((2*x)*y)  
>plot3d("f"):
```

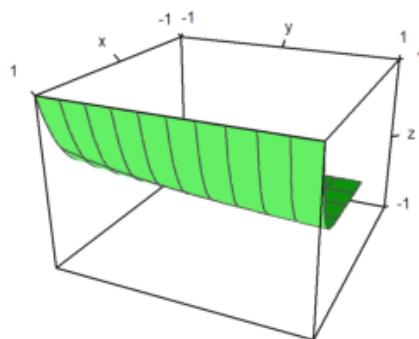


- Input yang diberikan adalah fungsi matematika dua variabel, $f(x,y)$, yang didefinisikan sebagai logaritma hasil kali $2x$ dan y .
 - Perintah "plot3d("f")" digunakan untuk memplot grafik fungsi $f(x,y)$ dalam ruang tiga dimensi.
-

4. Fungsi Eksponen Dua Variabel

$$f(x, y) = x^{5y+10}$$

```
>function f(x,y) := x^(5*y+10)
>plot3d("f"):
```

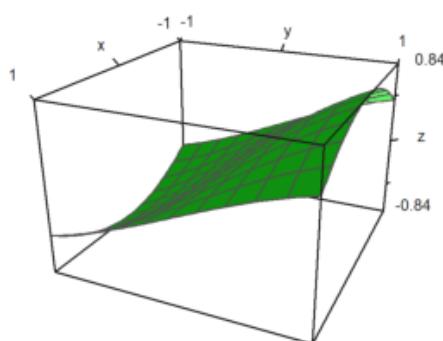


- Perintah 'fungsi $f(x,y):= x^{(5y+10)}$ ' adalah fungsi matematika dua variabel 'x' dan 'y' dan dengan rumus $x^{(5y+10)}$
- Perintah 'plot3d("f")' digunakan untuk memplot fungsi dalam ruang tiga dimensi. Plot yang dihasilkan akan menampilkan nilai fungsi sebagai permukaan pada bidang x-y, dengan tinggi permukaan mewakili nilai fungsi pada titik tersebut.

5. Fungsi Trigonometri Dua Variabel

$$f(x, y) = \cos(x) + \sin(y)$$

```
>function f(x,y) := cos(x)*sin(y)
>plot3d("f"):
```



- Perintah "function f(x,y):= cos(x)*sin(y)" adalah perintah untuk mendefinisikan fungsi matematika $f(x,y)$ yang menghasilkan nilai cosinus dari x dikalikan dengan sinus dari y .

- Perintah "plot3d("f")" adalah perintah untuk membuat grafik tiga dimensi dari fungsi $f(x,y)$ yang telah didefinisikan sebelumnya.

4. Menggambar Grafik Fungsi Dua Variabel yang

* Fungsinya Didefinisikan sebagai Fungsi Simbolik

Fungsi Simbolik

Fungsi simbolik adalah fungsi yang dinyatakan dengan menggunakan simbol-simbol matematika, seperti huruf dan operasi matematika, daripada menggunakan angka konkret atau ekspresi numerik. Fungsi simbolik sering digunakan untuk menggambarkan hubungan antara variabel-variabel matematika dalam bentuk yang lebih umum dan abstrak.

Contoh fungsi simbolik yang umum adalah:

$$g(x, y) = 2x + y$$

Dalam contoh di atas, $g(x)$ adalah fungsi simbolik yang mengaitkan setiap nilai x dengan hasil dari ekspresi matematika $2x + 3$. Fungsi ini dapat digunakan untuk menghitung nilai fungsi untuk berbagai nilai x .

Perbedaan Fungsi Numerik dan Fungsi Simbolik

1. Fungsi Numerik

Fungsi numerik dinyatakan dalam bentuk yang lebih konkret menggunakan angka-angka nyata.

Contoh fungsi numerik adalah

$$g(x, y) = 2x + y + 3$$

dimana kita memberikan nilai numerik kepada "x dan y"

misalnya, $x = 5$ dan $y = 2$, maka hasilnya adalah angka konkret yaitu $g(5,2) = 15$

2. Fungsi Simbolik

Fungsi simbolik dinyatakan menggunakan simbol-simbol matematika seperti huruf (variabel) dan operasi matematika.

Contoh fungsi simbolik adalah

$$g(x, y) = 2x + y + 3$$

" g " adalah simbol fungsi

" x, y " adalah variabel,

$2x + 3$ adalah ekspresi matematika yang menggambarkan hubungan antara " x, y " dan hasil fungsi.

Gambar Grafik Fungsi

Fungsi satu baris simbolik didefinisikan oleh "&=".

Langkah-langkah untuk memvisualisasikan grafik fungsi dua variabel yang fungsi nya didefinisikan sebagai fungsi simbolik dalam plot3d:

1. Buat fungsi simbolik yang akan digunakan untuk memvisualisasikan data.

function $g(x,y)\&= ax+by;$

dimana a dan b adalah konstanta

2. Gunakan fungsi plot3d() untuk membuat grafik tiga dimensi dari fungsi simbolik
plot3d("g");

3. Menentukan rentang variabel

misal

plot3d("g(x,y)", -10, 10, -5, 5);

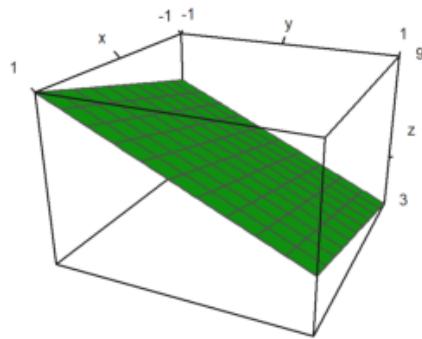
dengan batasan x dari -10 hingga 10 dan batasan y dari -5 hingga 5

Contoh

1. Fungsi Linear Dua Variabel

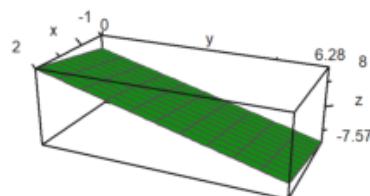
$$g(x, y) = x - 2y + 6$$

```
>function g(x,y) &= x-2*y+6;  
>plot3d("g(x,y)":
```



- Fungsi $g(x,y)$ adalah fungsi matematika yang mengambil dua variabel, x dan y , dan menghasilkan sebuah nilai berdasarkan rumus $x - 2y + 6$.
- Perintah "plot3d" digunakan untuk menghasilkan grafik tiga dimensi dari fungsi tersebut.

```
>plot3d("g(x,y)",-1,2,0,2*pi):
```

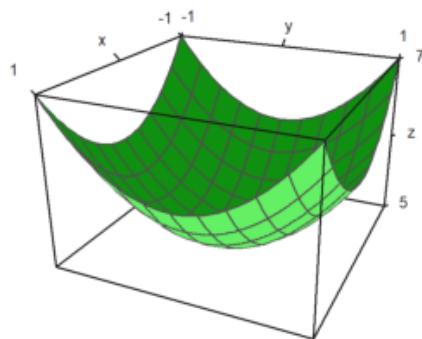


- Perintah "plot3d("g(x,y)",-1,2,0,2*pi)" adalah perintah untuk menggambar grafik fungsi tiga dimensi "g(x,y)" pada rentang x dari -1 hingga 2 dan rentang y dari 0 hingga 2π .

2. Fungsi Kuadrat Dua Variabel

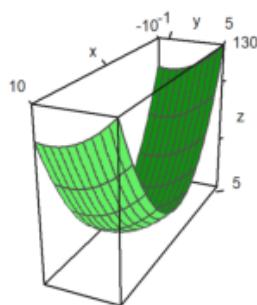
$$g(x, y) = x^2 + y^2 + 5$$

```
>function g(x,y) &= x^2+y^2+5;  
>plot3d("g(x,y)":
```



- Fungsi $g(x,y)$ adalah fungsi matematika yang mengambil dua variabel, x dan y , dan menghasilkan sebuah nilai berdasarkan rumus x^2+y^2+5
- Perintah "plot3d" digunakan untuk menghasilkan grafik tiga dimensi dari fungsi tersebut.

```
>plot3d("g(x,y)",-10,10,-1,5):
```

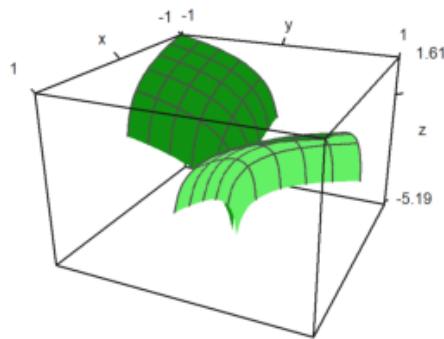


- Perintah "plot3d("g(x,y)",-10,10,-1,5)" adalah perintah untuk menggambar grafik fungsi tiga dimensi $g(x,y)$ pada rentang x dari -10 hingga 10 dan rentang y dari -1 hingga 5

3. Fungsi Logaritma Dua Variabel

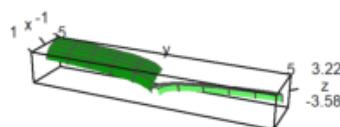
$$g(x, y) = \log(xy5)$$

```
>function g(x,y) &= log(x*y*5);  
>plot3d("g(x,y)":
```



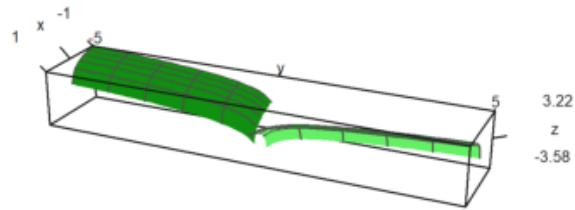
- Fungsi $g(x,y)$ adalah fungsi matematika yang mengambil dua variabel, x dan y , dan menghasilkan sebuah nilai berdasarkan rumus logaritma x dikalikan y dikalikan 5
- Perintah "plot3d" digunakan untuk menghasilkan grafik tiga dimensi dari fungsi tersebut.

```
>plot3d("g(x,y)",-1,1,-5,5):
```



- Perintah "plot3d("g(x,y)",-1,1,-5,5)" adalah perintah untuk menggambar grafik fungsi tiga dimensi $g(x,y)$ pada rentang x dari -1 hingga 1 dan rentang y dari -5 hingga 5

```
>plot3d("g(x,y)",-1,1,-5,5,zoom=4.5):
```

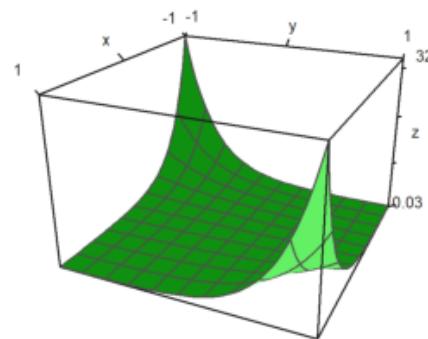


- plot3d: perintah untuk membuat grafik 3D.
 - "g(x,y)": fungsi matematika yang akan digunakan untuk membuat grafik.
 - -1,1: rentang nilai variabel x yang akan digunakan dalam grafik.
 - -5,5: rentang nilai variabel y yang akan digunakan dalam grafik.
 - zoom=4.5: perintah untuk memperbesar tampilan grafik dengan faktor 4.5.
-

4. Fungsi Eksponen Dua Variabel

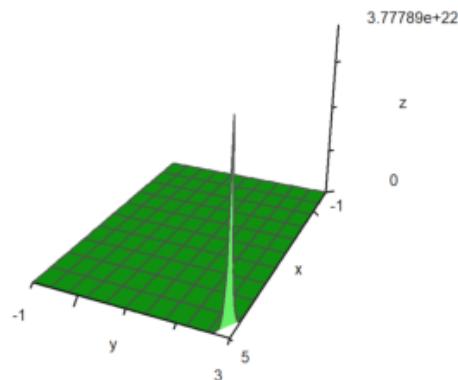
$$g(x, y) = 2^{xy^5}$$

```
>function g(x,y) &= 2^(x*y^5);
>plot3d("g(x,y)");
```



- Fungsi $g(x,y)$ adalah fungsi matematika yang mengambil dua variabel, x dan y , dan menghasilkan sebuah nilai berdasarkan rumus $2^{(xy)5}$
- Perintah "plot3d" digunakan untuk menghasilkan grafik tiga dimensi dari fungsi tersebut.

```
>plot3d("g(x,y)", -1, 5, -1, 3, frame=3, zoom=3) :
```



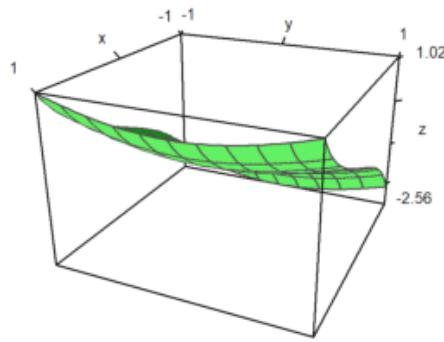
- Perintah `plot3d("g(x,y)", -1, 5, -1, 3, frame=3, zoom=3)` adalah perintah untuk membuat plot tiga dimensi dari fungsi ' $g(x,y)$ ' dengan batas ' x ' dari '-1' hingga '5' dan batas ' y ' dari '-1' hingga '3'.

- `plot3d`: perintah untuk membuat plot tiga dimensi.
- " $g(x,y)$ ": fungsi yang akan diplot.
- $(-1,5)$: batas ' x ' dari '-1' hingga '5'.
- $(-1,3)$: batas ' y ' dari '-1' hingga '3'.
- `frame=3`: menampilkan frame nomor 3.
- `zoom=3`: memperbesar tampilan plot sebanyak 3 kali.

5. Fungsi Trigonometri Dua Variabel

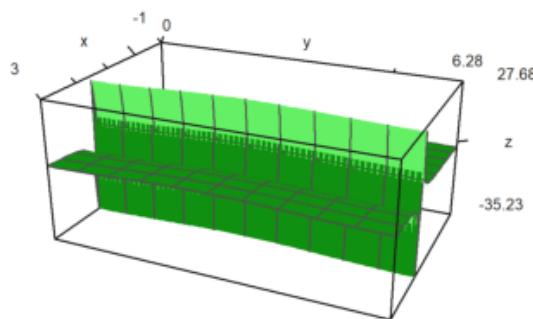
$$g(x, y) = \tan(x) - \cot(y)$$

```
>function g(x,y) &= tan(x)-cos(y) ;
>plot3d("g(x,y)") :
```



- Fungsi $g(x,y)$ adalah fungsi matematika yang mengambil dua variabel, x dan y , dan menghasilkan sebuah nilai berdasarkan rumus $\tan(x)\cos(y)$
- Perintah "plot3d" digunakan untuk menghasilkan grafik tiga dimensi dari fungsi tersebut.

```
>plot3d("g(x,y)",-1,3,0,2*pi,frame=1,zoom=3.5):
```

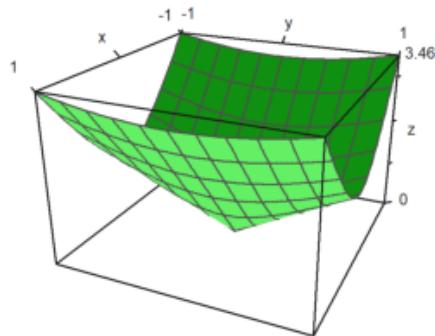


- Perintah `plot3d("g(x,y)",-1,3,0,2*pi,frame=5,zoom=3)` adalah perintah untuk membuat plot tiga dimensi dari fungsi 'g(x,y)' dengan batas 'x' dari '-1' hingga '3' dan batas 'y' dari '0' hingga '2pi'.
- `plot3d`: perintah untuk membuat plot tiga dimensi.
- "`g(x,y)"`: fungsi yang akan diplot.
- `(-1,3)`: batas 'x' dari '-1' hingga '3'.
- `(0,2pi)`: batas 'y' dari '0' hingga '2pi'.
- `frame=1`: menampilkan frame nomor 1.
- `zoom=3.5`: memperbesar tampilan plot sebanyak 3.5 kali.

6. Fungsi Akar Kuadrat

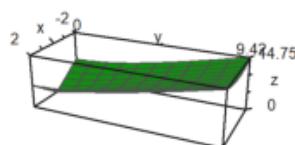
$$P(x, y) = \sqrt{10x^2 + 2y^2}$$

```
>function P(x,y) &= sqrt(10*x^2+2*y^2);  
>plot3d("P(x,y)":
```



- Fungsi $P(x,y)$ adalah fungsi matematika yang mengambil dua variabel, x dan y , dan menghasilkan sebuah nilai berdasarkan rumus akar kuadrat dari $10x^2+2y^2$
- Perintah "plot3d" digunakan untuk menghasilkan grafik tiga dimensi dari fungsi tersebut.

```
>plot3d("P(x,y)",-2,2,0,3*pi,frame=5,zoom=2,scale=1):
```



- $P(x,y)$: Merupakan fungsi yang akan digambarkan dalam grafik tiga dimensi.
- $(-2,2)$: Merupakan rentang nilai dari sumbu x yang akan digunakan dalam grafik.
- $(0,3\pi)$: Merupakan rentang nilai dari sumbu y yang akan digunakan dalam grafik. Nilai π dikalikan dengan 3 agar rentang nilai y mencakup tiga putaran lingkaran penuh.
- $frame=5$: Menentukan nomor bingkai (frame) yang akan digunakan dalam animasi grafik.

- zoom=2: Menentukan faktor pembesaran grafik. Dengan memperbesar tampilan, kita dapat melihat detail yang lebih kecil pada plot.
- scale=1: Menentukan skala grafik. Dengan mengatur skala, kita dapat mengubah jarak antara titik-titik pada sumbu tersebut.

5. Menggambar Data x, y, z

* pada ruang Tiga Dimensi (3D)

Definisi

Menggambar data pada ruang tiga dimensi (3D) adalah proses

visualisasi data yang mengubah informasi dalam tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi, menjadi representasi visual yang dapat dipahami dan dianalisis.

Tujuan:

Tujuan dari menggambar data 3D adalah untuk membantu pemahaman dan

interpretasi data yang lebih baik, terutama ketika data tersebut memiliki komponen yang tidak dapat direpresentasikan dengan baik dalam dua dimensi.

Sama seperti plot2d, plot3d menerima data. Untuk objek 3D, Anda perlu menyediakan matriks nilai x , y dan z , atau tiga fungsi atau ekspresi $f_x(x,y)$, $f_y(x,y)$, $f_z(x,y)$.

$$\gamma(t,s) = (x(t,s), y(t,s), z(t,s))$$

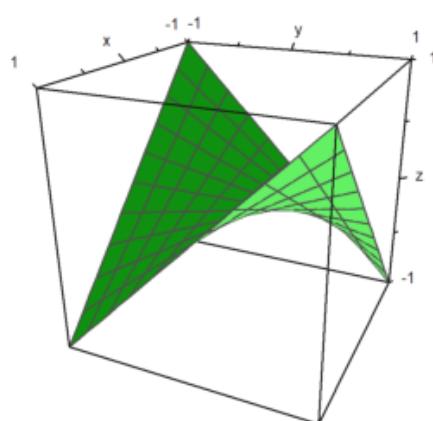
Karena x, y, z adalah matriks, kita asumsikan bahwa (t,s) melalui sebuah kotak persegi. Hasilnya, Anda dapat memplot gambar persegi panjang di ruang angkasa.

Kita dapat menggunakan bahasa matriks Euler untuk menghasilkan koordinat secara efektif.

Dalam contoh berikut, kami menggunakan vektor nilai t dan vektor kolom nilai s untuk membuat parameter permukaan bola. Dalam gambar kita dapat menandai daerah, dalam kasus kita daerah kutub.

Contoh 1

```
>t=-1:0.1:1; s=(-1:0.1:1)'; plot3d(t,s,t*s,grid=10);
```



Baris pertama kode "t=-1:0.1:1" membuat vektor baris t yang berisi nilai dari -1 hingga 1 dengan interval 0.1. Baris kedua "s=(-1:0.1:1)'" membuat vektor kolom s yang berisi nilai dari -1 hingga 1 dengan interval 0.1. Operator transpose ' digunakan untuk mengubah vektor baris t menjadi vektor kolom.

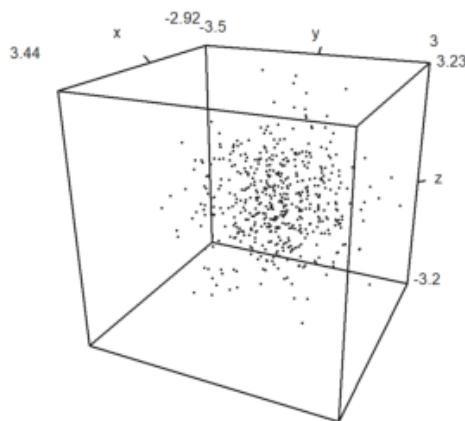
Baris ketiga "plot3d(t,s,ts,grid=10)" membuat plot tiga dimensi dari fungsi $f(x,y) = xy$ pada domain $[-1,1] \times [-1,1]$. Plot dibuat menggunakan fungsi plot3d, yang mengambil tiga argumen: koordinat x, y, dan z dari titik-titik yang akan diplot. Dalam hal ini, koordinat x diberikan oleh vektor t, koordinat y diberikan oleh vektor s, dan koordinat z diberikan oleh hasil perkalian t dan s, yaitu ts. Parameter grid diatur menjadi 10, yang menunjukkan jumlah garis grid yang akan ditampilkan pada plot.

Contoh 2

Tentu saja, titik cloud juga dimungkinkan. Untuk memplot data titik dalam ruang, kita membutuhkan tiga vektor untuk koordinat titik-titik tersebut.

Gayanya sama seperti di plot2d dengan points=true;

```
>n=500;...
>plot3d(normal(1,n),normal(1,n),normal(1,n),points=true,style="."):
```



Kode "n=500; plot3d(normal(1,n),normal(1,n),normal(1,n),points=true,style=".")" digunakan untuk membuat plot tiga dimensi dari tiga vektor normal yang dihasilkan secara acak dengan menggunakan fungsi "normal()" pada Euler Math Toolbox (EMT). Parameter "n=500" menunjukkan bahwa setiap vektor normal memiliki 500 elemen. Parameter "points=true" digunakan untuk menampilkan titik-titik pada plot, sedangkan parameter "style='.'" digunakan untuk mengatur gaya titik pada plot menjadi titik bulat.

Contoh 3

Dengan lebih banyak usaha, kami dapat menghasilkan banyak permukaan.

Dalam contoh berikut, kita membuat tampilan bayangan dari bola yang terdistorsi. Koordinat biasa untuk bola adalah

$$\gamma(t, s) = (\cos(t) \cos(s), \sin(t) \sin(s), \cos(s))$$

dengan

$$0 \leq t \leq 2\pi, \quad -\frac{\pi}{2} \leq s \leq \frac{\pi}{2}.$$

Kami mendistorsi ini dengan sebuah faktor

$$d(t, s) = \frac{\cos(4t) + \cos(8s)}{4}$$

```
>t=linspace(0,2pi,320); s=linspace(-pi/2,pi/2,160)';...
>d=1+0.2*(cos(4*t)+cos(8*s));...
>plot3d(cos(t)*cos(s)*d,sin(t)*cos(s)*d,sin(s)*d,hue=1,...
>light=[1,0,1],frame=0,zoom=5):
```



Kode ini terdiri dari beberapa baris. Baris pertama "t=linspace(0,2pi,320)" membuat vektor t yang berisi 320 nilai yang sama terdistribusi secara merata antara 0 dan 2p. Baris kedua "s=linspace(-pi/2,pi/2,160)'" membuat vektor s yang berisi 160 nilai yang sama terdistribusi secara merata antara -p/2 dan p/2. Operator transpose ' digunakan untuk mengubah vektor baris s menjadi vektor kolom.

Baris ketiga "d=1+0.2*(cos(4t)+cos(8s))" membuat vektor d yang berisi nilai dari $1 + 0.2 * (\cos(4t) + \cos(8s))$. Baris keempat "plot3d(cos(t)*cos(s)*d,sin(t)*cos(s)*d,sin(s)*d,hue=1,light=[1,0,1],frame=0,zoom=5)" membuat plot tiga dimensi dari fungsi $f(x,y) = 2x^2 + y^3$. Plot dibuat menggunakan fungsi plot3d, yang mengambil empat argumen: koordinat x, y, dan z dari titik-titik yang akan diplot, serta beberapa parameter lainnya. Dalam hal ini, koordinat x diberikan oleh ekspresi $\cos(t)*\cos(s)*d$, koordinat y diberikan oleh ekspresi $\sin(t)*\cos(s)*d$, dan koordinat z diberikan oleh ekspresi $\sin(s)*d$. Parameter "hue=1" digunakan untuk mengatur warna pada plot berdasarkan nilai fungsinya. Parameter "light=[1,0,1]" digunakan untuk mengatur pencahayaan pada plot. Parameter "frame=0" digunakan untuk menghilangkan frame pada plot. Parameter "zoom=5" digunakan untuk mengatur level zoom pada plot.

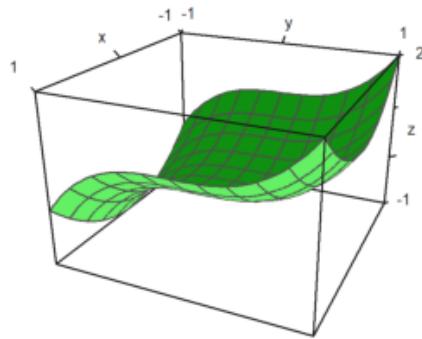
6. Grafik Tiga Dimensi yang

* Bersifat Interaktif dan animasi grafik 3D

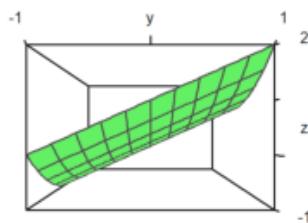
Membuat gambar grafik tiga dimensi (3D) yang bersifat interaktif dan animasi grafik 3D adalah proses menciptakan visualisasi tiga dimensi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek-objek 3D. Interaktivitas dalam gambar 3D memungkinkan pengguna untuk melakukan tindakan seperti mengubah sudut pandang, memindahkan objek, atau berinteraksi dengan elemen-elemen dalam adegan 3D. Animasi grafik 3D dapat mencakup pergerakan, tetapi juga dapat berarti perubahan dalam tampilan atau atribut objek tanpa pergerakan fisik yang mencolok.

CONTOH GAMBAR

```
>function testplot () := plot3d("x^2+y^3"); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```



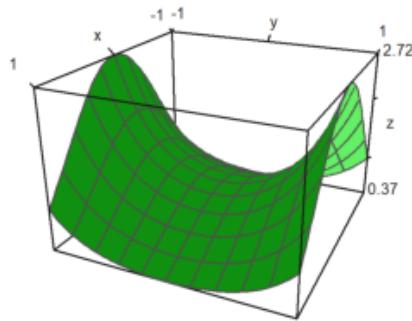
```
>function testplot () := plot3d("x^2+y",distance=3,zoom=1,angle=pi/2,height=0); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```



Hilangkan command angle untuk bisa merotasikan grafik,dan height = 0 untuk membuat posisi sejajar dengan mata jadi tidak mempengaruhi pergerakan hanya berbeda sudut pandang saja

```
>plot3d("exp(-x^2+y^2)",>user, ...
> title="Turn with the vector keys (press return to finish)":
```

Turn with the vector keys (press return to finish)

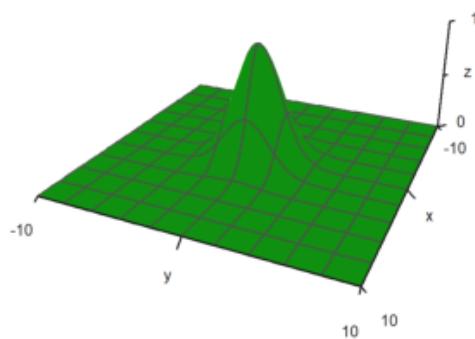


```
>plot3d("exp(x^2+y^2)",>user, ...
>title="Coba gerakan")
```

Interaksi pengguna dimungkinkan dengan parameter. Pengguna dapat menekan tombol berikut.

1. kiri, kanan, atas, bawah: memutar sudut pandang
2. +,-: memperbesar atau memperkecil
3. a: menghasilkan anaglyph (lihat di bawah)
4. l: beralih memutar sumber cahaya (lihat di bawah)
5. spasi: disetel ulang ke default
6. enter: akhiri interaksi

```
>plot3d("exp(-(x^2+y^2)/5)",r=10,n=80,fscale=4,scale=1.2,frame=3,>user):
```



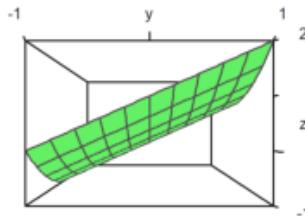
Parameter "r=10" menunjukkan jari-jari bola yang digunakan untuk membuat plot tiga dimensi. Dalam hal ini, jari-jari bola yang digunakan adalah 10.

Parameter "n=80" menunjukkan jumlah titik yang digunakan untuk membuat plot. Semakin besar nilai n, semakin banyak titik yang digunakan untuk membuat plot, sehingga plot akan menjadi lebih halus dan akurat. Parameter "fscale=4" menunjukkan faktor skala pada sumbu z. Dalam hal ini, faktor skala pada sumbu z adalah 4.

Parameter "scale=1.2" menunjukkan faktor skala pada plot. Semakin besar nilai scale, semakin besar ukuran plot yang dihasilkan.

Parameter "frame=3" menunjukkan jenis frame yang digunakan pada plot. Dalam hal ini, jenis frame yang digunakan adalah frame kotak dengan sumbu x, y, dan z yang ditampilkan.

```
>plot3d("x^2+y",distance=3,zoom=1,angle=pi/2,height=0) :
```



Tampilan dapat diubah dengan berbagai cara.

- distance: jarak pandang ke plot.
- zoom: nilai zoom.
- angle: sudut terhadap sumbu y negatif dalam radian.
- height: ketinggian tampilan dalam radian.

```
>plot3d("x^4+y^2",a=0,b=1,c=-1,d=1, angle=-20?, height=20?, ...
> center=[0.4,0,0], zoom=5) :
```

Closing bracket missing in function call!

Error in:

```
plot3d("x^4+y^2",a=0,b=1,c=-1,d=1, angle=-20?, height=20?,      c ...
^
```

Plot selalu terlihat berada di tengah kubus plot. Anda dapat memindahkan bagian tengah dengan parameter center.

Parameter center digunakan untuk memindahkan pusat plot ke lokasi tertentu dalam ruang. Dalam hal ini, pusat plot diatur ke titik (0.4, 0, 0) dalam ruang tiga dimensi. Parameter center berguna ketika kita ingin mengubah sudut pandang plot atau ketika kita ingin menyelaraskan plot dengan objek lain dalam scene. Dengan menentukan pusat plot, kita dapat mengontrol posisi kamera dan arah tampilan plot.

Ada beberapa parameter untuk menskalakan fungsi atau mengubah tampilan grafik.

fscale: menskalakan ke nilai fungsi (defaultnya adalah <fscale>).

scale: angka atau vektor 1x2 untuk diskalakan ke arah x dan y.

frame: jenis bingkai (default 1).

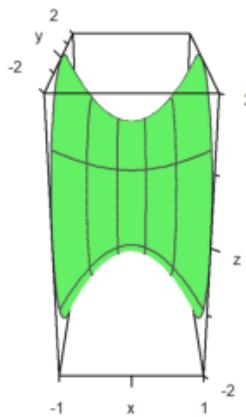
```
>function testplot () := plot3d("5*exp(-x^2-y^2)",r=2,<fscale,<scale,distance=13,height=50
>center=[0,0,-2],frame=3); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```

```

Closing bracket missing in function call!
testplot:
useglobal; return plot3d("5*exp(-x^2-y^2)",r=2,<fscale,<scale ...
Try "trace errors" to inspect local variables after errors.
rotate:
f$(args());

```

```
>plot3d("x^2+1",a=-1,b=1,rotate=true,grid=5):
```



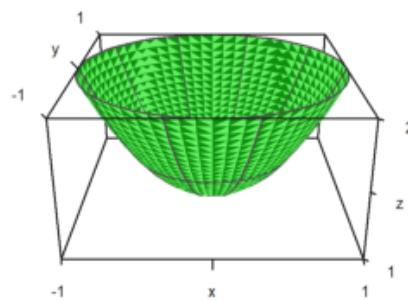
Penjelasan:

Secara umum, parameter "a" dan "b" digunakan untuk menentukan rentang nilai variabel independen dalam suatu fungsi. Dalam kasus ini, "a=-1" dan "b=1" menunjukkan bahwa fungsi tersebut akan diplot pada interval [-1, 1]. Parameter "rotate=true" menunjukkan bahwa grafik akan diputar untuk memberikan tampilan bentuk tiga dimensi yang lebih baik. Parameter "grid=5" menunjukkan bahwa grid dengan jarak 5 unit akan ditampilkan pada grafik.

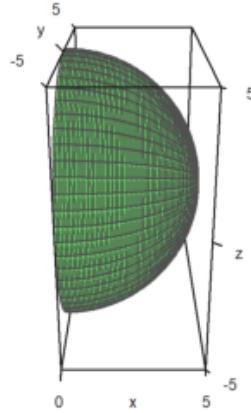
Parameter memutar memutar fungsi dalam x di sekitar sumbu x.

- rotate=1: Menggunakan sumbu x
- rotate=2: Menggunakan sumbu z

```
>plot3d("x^2+1",a=-1,b=1,rotate=2,grid=5):
```



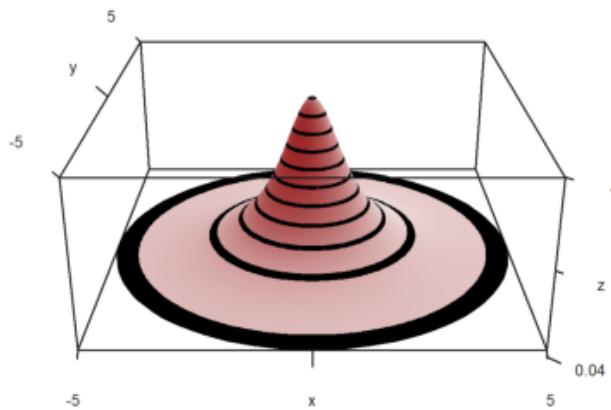
```
>function testplot () := plot3d("sqrt(25-x^2)",a=0,b=5,rotate=1); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```



```
>function testplot () := plot3d("x^4+y^2",a=0,b=1,c=-1,d=1,height=20?, ...
>center=[0.4,0,0],zoom=5); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```

Closing bracket missing in function call!
 testplot:
 useglobal; return plot3d("x^4+y^2",a=0,b=1,c=-1,d=1,height=20 ...
 Try "trace errors" to inspect local variables after errors.
 rotate:
 f\$(args());

```
>function testplot () := plot3d("1/(x^2+y^2+1)",r=5,>polar, ...
>fscale=2,>hue,n=100,zoom=4,>contour,color=red); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```



Parameter "r=5" menunjukkan jari-jari bola yang digunakan untuk membuat plot tiga dimensi. Dalam hal ini, jari-jari bola yang digunakan adalah 5.

Parameter ">polar" menunjukkan bahwa plot yang dibuat adalah plot polar tiga dimensi. Plot polar adalah plot yang dibuat dengan menggunakan koordinat polar, yaitu koordinat yang terdiri dari jarak dan sudut.

Parameter "fscale=2" menunjukkan faktor skala pada sumbu z. Dalam hal ini, faktor skala pada sumbu z adalah 2.

Parameter ">hue" menunjukkan bahwa warna pada plot akan diatur berdasarkan nilai fungsinya. Semakin tinggi nilai fungsinya, semakin terang warnanya.

Parameter "n=100" menunjukkan jumlah titik yang digunakan untuk membuat plot. Semakin besar nilai n, semakin banyak titik yang digunakan untuk membuat plot, sehingga plot akan menjadi lebih halus dan akurat.

Parameter "zoom=4" menunjukkan level zoom pada plot.

Parameter "color=blue" menunjukkan warna garis kontur pada plot. Dalam hal ini, warna yang digunakan adalah biru.

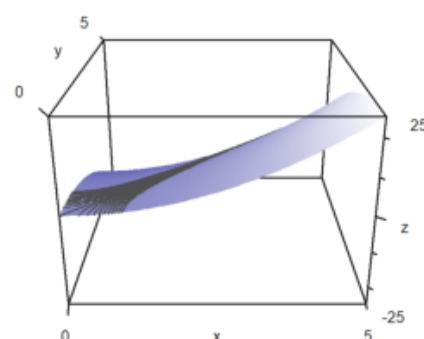
Untuk plotnya, Euler menambahkan garis grid. Sebaliknya dimungkinkan untuk menggunakan garis level dan satu warna atau warna spektral. Euler dapat menggambar ketinggian fungsi pada sebuah plot dengan bayangan. Di semua plot 3D, Euler dapat menghasilkan anaglyph merah/cyan.

-hue: Mengaktifkan bayangan cahaya, bukan kabel.

-contour: Membuat plot garis kontur otomatis pada plot.

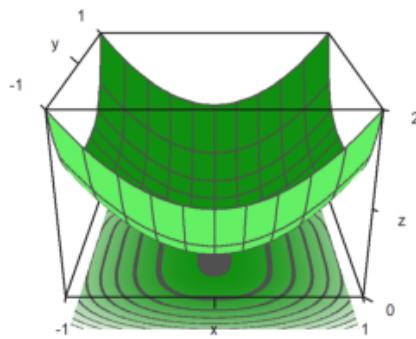
-level=... (atau level): Vektor nilai garis kontur.

```
>function testplot () := plot3d("x^2-y^2",0,5,0,5,level=-1:0.1:1,color=blue); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```



Parameter "level=-1:0.1:1" menunjukkan rentang nilai fungsinya yang akan ditampilkan pada plot. Dalam hal ini, rentang nilai fungsinya adalah dari -1 hingga 1 dengan interval 0.1.

```
>function testplot () := plot3d("x^2+y^4",>cp,cpcolor=green,cpdelta=0.2); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```



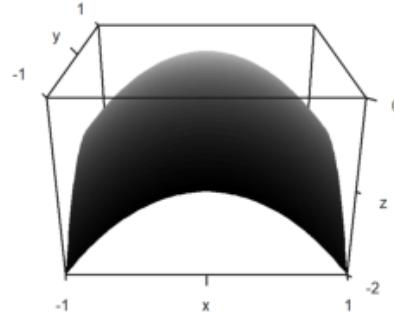
Parameter ">cp" menunjukkan bahwa titik kontrol akan ditambahkan pada plot. Titik kontrol digunakan untuk menentukan bentuk dan posisi plot tiga dimensi.

Parameter "cpcolor=green" menunjukkan warna titik kontrol yang akan digunakan. Dalam hal ini, warna yang digunakan adalah hijau.

Parameter "cpdelta=0.2" menunjukkan jarak antara titik kontrol. Semakin kecil nilai cpdelta, semakin banyak titik kontrol yang akan ditambahkan pada plot.

```
>plot3d("-x^2-y^2", ...
>hue=true, light=[0,1,1], amb=0, user=true, ...
> title="Press l and cursor keys (return to exit)":
```

Press l and cursor keys (return to exit)

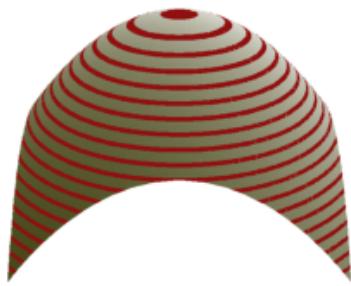


parameter "hue=true" menunjukkan bahwa warna pada plot akan diatur berdasarkan nilai fungsinya. Semakin tinggi nilai fungsinya, semakin terang warnanya.

Parameter "light=light=[0,1,1]" menunjukkan intensitas cahaya pada plot. Nilai light=[0,1,1] menunjukkan bahwa cahaya datang dari arah positif y dan z.

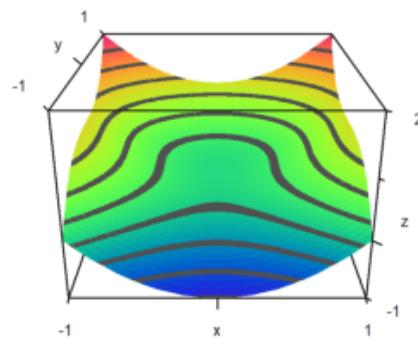
Parameter "amb=0" menunjukkan intensitas cahaya ambient pada plot. Nilai 0 menunjukkan bahwa tidak ada cahaya ambient yang digunakan.

```
>function testplot () := plot3d("-x^2-y^2",color=rgb(0.2,0.2,0),hue=true,frame=false, ...
> zoom=3,contourcolor=red,level=-2:0.1:1,dl=0.01); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```

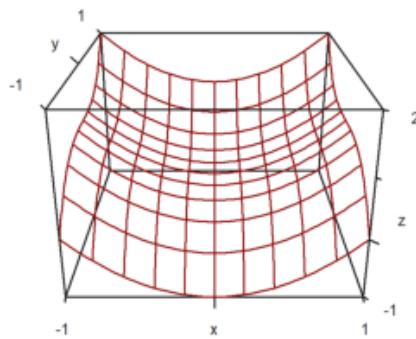


Parameter "frame=false" digunakan untuk menghilangkan frame pada plot tiga dimensi. Parameter "color=rgb(0.2,0.2,0)" menunjukkan warna dasar plot. Dalam hal ini, warna yang digunakan adalah hitam dengan nilai RGB (0.2, 0.2, 0). Parameter "dl=0.01" menunjukkan jarak antara titik-titik pada plot. Semakin kecil nilai dl, semakin banyak titik yang digunakan untuk membuat plot, sehingga plot akan menjadi lebih halus dan akurat. Namun, semakin kecil nilai dl, semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk membuat plot.

```
>function testplot () := plot3d("x^2+y^3",>contour,>spectral); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```



```
>function testplot () := plot3d("x^2+y^3", >transparent, grid=10, wirecolor=red); ...
>rotate("testplot"); testplot():
```

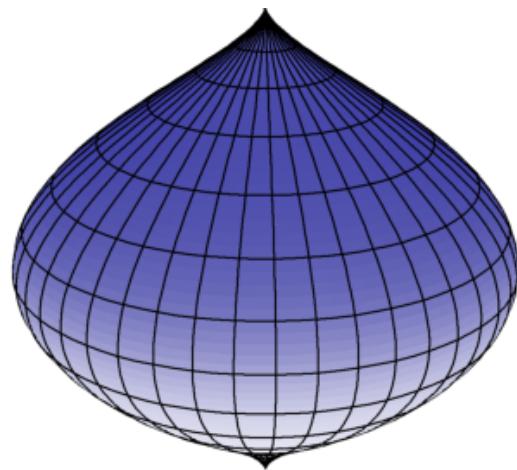


7. Fungsi Parametrik 3D

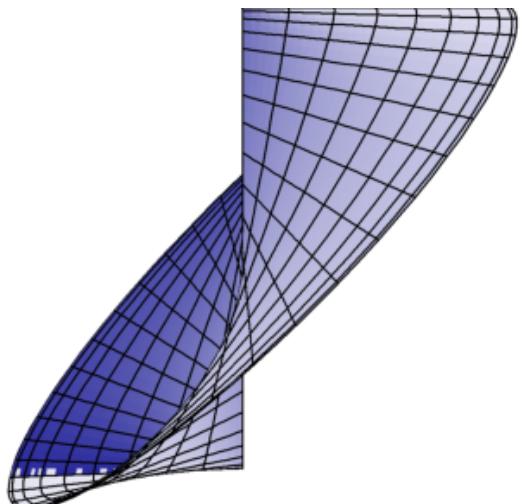
Fungsi parametrik merupakan jenis fungsi matematika yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih variabel, dimana masing-masing koordinat ($x, y, z...$) dinyatakan sebagai fungsi lain dari beberapa parameter. Fungsi parametrik dapat digunakan untuk menggambar kurva, lintasan, atau hubungan antara berbagai variabel yang bergantung pada parameter-parameter tertentu.

Sebagai contoh :

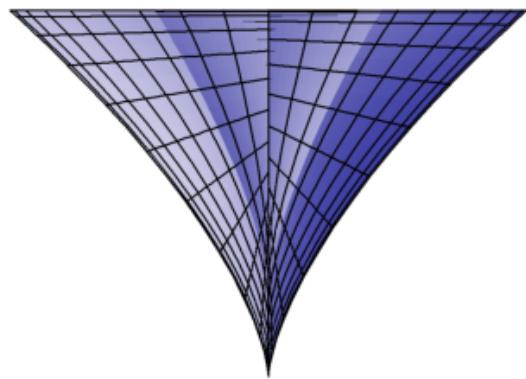
```
>plot3d("cos(x)*cos(y)^3", "sin(x)*cos(y)^3", "sin(y)", a=0, b=2*pi, c=pi/2, d=-pi/2, ...
>>hue, color=blue, light=[0,1,3], <frame, ...
>n=90, grid=[20,50], wirecolor=black, zoom=5) :
```



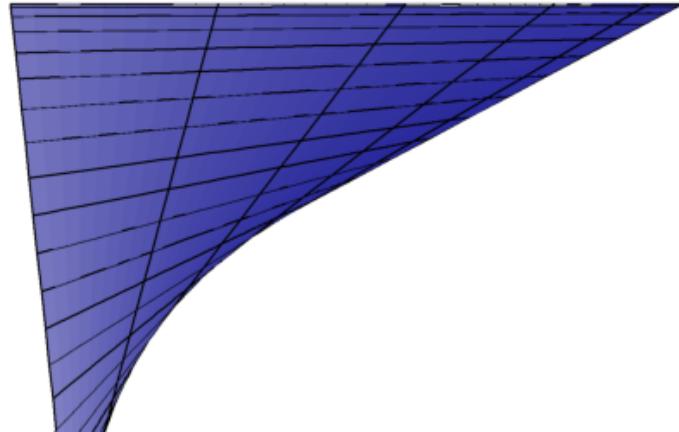
```
>plot3d("cos(x)*cos(y)", "sin(x)*cos(y)", "cos(x)", a=0, b=2*pi, c=pi/2, d=-pi/2, ...
>>hue, color=blue, light=[0,1,3], <frame, ...
>n=90, grid=[20,50], wirecolor=black, zoom=5) :
```



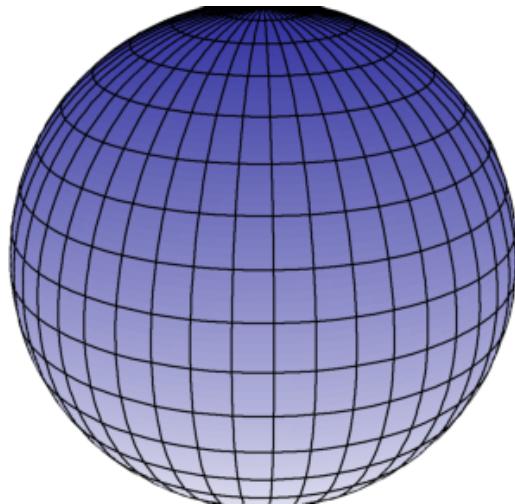
```
>plot3d("cos(x)^3*sin(y)","sin(x)^2*sin(y)","cos(x)^2", a=0,b=2*pi,c=pi/2,d=-pi/2,...  
>>hue,color=blue,light=[0,1,5],<frame,...  
>n=90,grid=[20,50],wirecolor=black,zoom=5) :
```



```
>plot3d("cos(x)^2*cos(y)","sin(x)^2*cos(y)","cos(x)^2", a=0,b=2*pi,c=pi/2,d=-pi/2,...  
>>hue,color=blue,light=[0,1,5],<frame,...  
>n=90,grid=[10,50],wirecolor=black,zoom=5) :
```



```
>plot3d("cos(x)*cos(y)", "sin(x)*cos(y)", "sin(y)", a=0, b=2*pi, c=pi/2, d=-pi/2, ...
>>hue, color=blue, light=[0,1,3], <frame, ...
>n=90, grid=[20,50], wirecolor=black, zoom=5) :
```



8. Menggambar Fungsi Implisit Implisit

Fungsi implisit (implicit function) adalah fungsi yang memuat lebih dari satu variabel, berjenis variabel bebas dan variabel terikat yang berada dalam satu ruas sehingga tidak bisa dipisahkan pada ruas yang berbeda.

$$F(x, y, z) = 0$$

(1 persamaan dan 3 variabel), terdiri dari 2 variabel bebas dan 1 terikat

Misalnya,

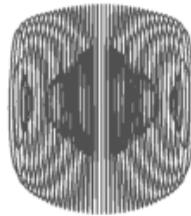
$$F(x, y, z) = x^2 + y^2 + z^2 - 1 = 0$$

adalah persamaan implisit yang menggambarkan bola dengan jari-jari 1 dan pusat di (0,0,0).

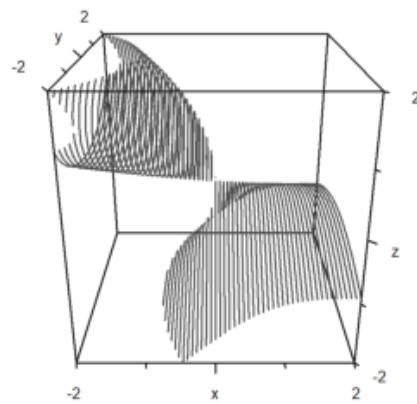
```
>zplot3d("x^2+y^3+z*y-1", r=5, implicit=3):
```

```
Function zplot3d not found.  
Try list ... to find functions!  
Error in:  
zplot3d("x^2+y^3+z*y-1", r=5, implicit=3): ...  
^
```

```
>c=1; d=1;  
>plot3d("((x^2+y^2-c^2)^2+(z^2-1)^2)*((y^2+z^2-c^2)^2+(x^2-1)^2)*((z^2+x^2-c^2)^2+(y^2-1)^2)
```



```
>plot3d("x^2+y^2+4*x*z+z^3",>implicit, r=2, zoom=2.5):
```



Selain plot kontur yang sudah di jelaskan sebelumnya, pada EMT juga ada plot umplisit dalam tiga dimensi. Euler menghasilkan potongan melalui objek. Fitur plot3d termasuk plot implisit. Plot-plot ini menunjukkan himpunan nol dari sebuah fungsi dalam tiga variabel.

Solusi dari

$$f(x, y, z) = 0$$

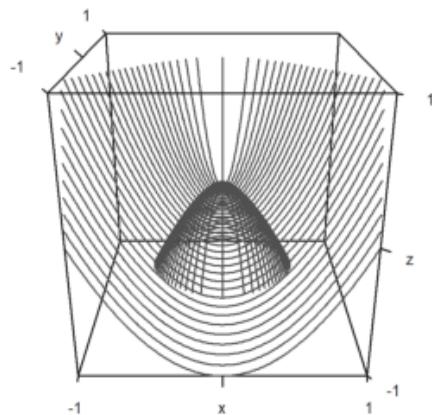
dapat divisualisasikan dalam potongan yang sejajar dengan bidang x-y, bidang x-z, dan bidang y-z.

- implisit = 1: potong sejajar dengan bidang y-z
- implicit = 2: memotong sejajar dengan bidang x-z
- implicit=4: memotong sejajar dengan bidang x-y

Ambil contoh dari persamaan latex pada fungsi implisit tadi dan tambahkan nilai-nilai ini, sehingga kita dapat memplot persamaan ini

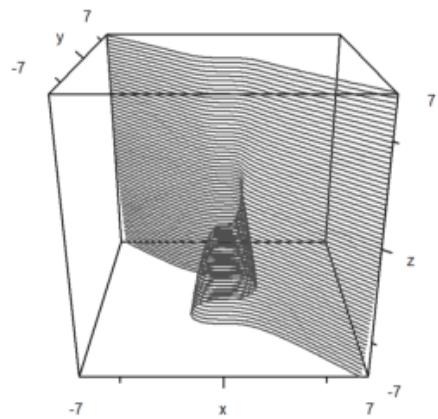
$$M = (x, y, z) : x^2 + y^3 + zy = 1$$

```
>plot3d("x^2+y^3+z*y", r=1, implicit=2):
```

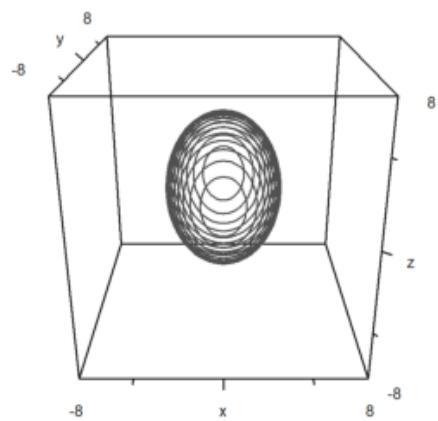


Contoh fungsi implisit yang lainnya

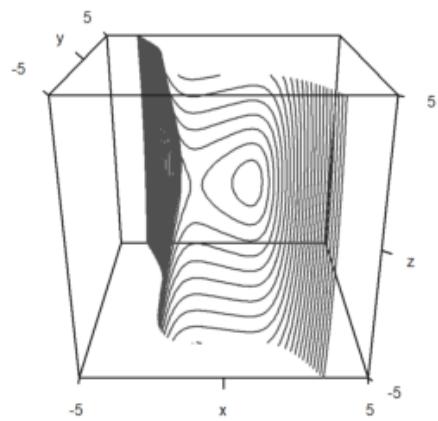
```
>plot3d("x^3+y^3+z*y-1", r=7, implicit=4):
```



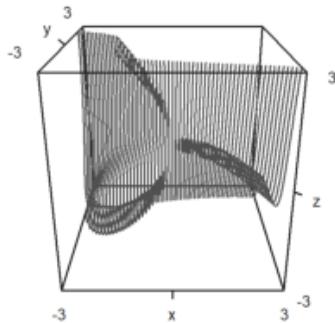
```
>plot3d("2*x^2 + 3*y^2 + z^2 - 25", r=8, implicit=2):
```



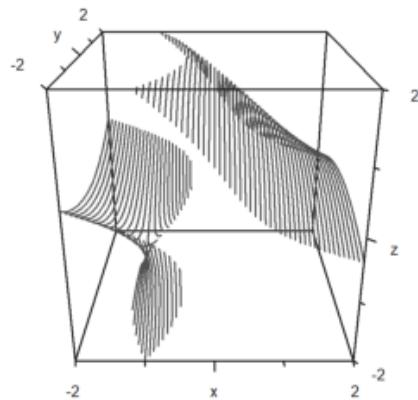
```
>plot3d("x^5 + 5*y^3 + 3*z^2 - 5*x - 7*y - 5*z + 10", r=5, implicit=2):
```



```
>plot3d("x^3+y^5+5*x*z+z^3",>implicit,r=3,zoom=2):
```



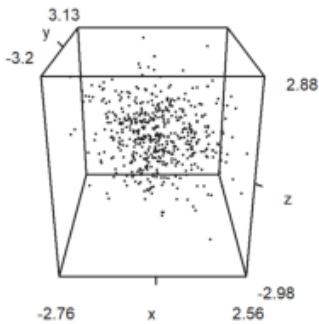
```
>plot3d("x^2+y^2+4*x*z+z^3-5",>implicit,r=2,zoom=2.5):
```



9. Menggambar Titik pada Ruang Tiga Dimensi

Untuk menggambar titik pada ruang tiga dimensi kita memerlukan tiga vektor untuk koordinat titik serta menambahkan parameter `points=true`.

```
>n=510; ...
>plot3d(normal(1,n),normal(1,n),normal(1,n),points=true,style="."):
```



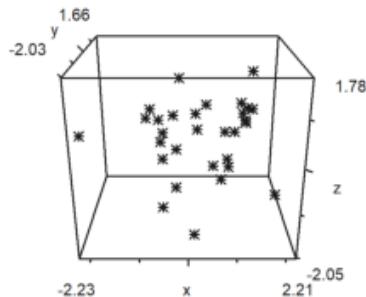
```
>n=510; ...
```

```
>plot3d(normal(1,n),normal(1,n),normal(1,n),points=true,style="."):
```

- plot3d() untuk menjalankan perintah membuat plot 3D.
- normal(1,n) sebagai titik koordinat yang akan diplot pada sumbu x,y,z dengan nilai angka distribusi normal yang dicetak secara random sebanyak n sehingga membentuk matriks 1xn atau 1x500.
- points=true sebagai parameter yang memerintahkan plot3d akan menampilkan points(titik-titik).

```
>n=30; ...
```

```
>plot3d(normal(1,n),normal(1,n),normal(1,n),points=true,style="*") :
```



1. $n = 30$; Ini adalah pernyataan untuk menginisialisasi variabel n dengan nilai 30. Variabel ini kemungkinan akan digunakan untuk menentukan jumlah titik yang akan digunakan dalam plot.

2. $\text{normal}(1, n)$: Fungsi normal digunakan untuk menghasilkan nilai-nilai acak yang terdistribusi secara normal (disebut juga Gaussian) dengan rata-rata 1 dan deviasi standar 1. Ini berarti Anda akan mendapatkan n nilai acak yang terdistribusi secara normal dengan rata-rata 1 dan deviasi standar 1. Anda melakukan ini untuk mendapatkan koordinat x, y, dan z untuk plot 3D.

3. $\text{plot3d}(\dots)$: Ini adalah fungsi yang digunakan untuk membuat plot 3D dengan parameter-parameter berikut:

$-\text{normal}(1, n)$: Ini adalah data koordinat x, y, dan z yang telah

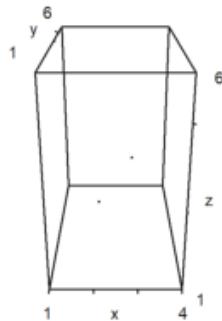
dihasilkan sebelumnya.

$-\text{points} = \text{true}$: Ini mengatur agar titik-titik data ditampilkan dalam

plot.

```
-style = "*": Ini mengatur gaya plot menjadi tanda bintang (*).
```

```
>x=[1,2,3,4]; y=[4,5,6,1]; z=[6,1,2,3];
>plot3d(x,y,z,points=true,style="."):
```

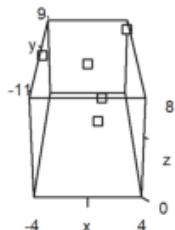


```
>x=[1,2,3,4]; y=[4,5,6,1]; z=[6,1,2,3];
>plot3d(x,y,z,points=true,style="."):
```

- plot3d() untuk menjalankan perintah membuat plot 3D.

- Titik koordinat yang akan diplot pada sumbu x,y,z telah didefinisikan oleh vektor baris x,y,z sebelumnya.
- points=true sebagai parameter yang memerintahkan plot3d akan menampilkan points(titik-titik).

```
>x=[1,1,0,-4,4]; y=[2,-11,7,1,9]; z=[0,8,4,7,7];
>plot3d(x,y,z,points=true,zoom=3,style="/"):
```



1.x, y, dan z: Ini adalah tiga vektor yang berisi koordinat titik-titik dalam tiga dimensi. Dalam contoh ini, x berisi [1, 1, 0, -4, 4], y berisi [2, -11, 7, 1, 9], dan z berisi [0, 8, 4, 7, 7]. Setiap elemen dalam vektor-vektor ini mewakili koordinat satu titik dalam ruang 3D.

2.plot3d(...): Ini adalah fungsi yang digunakan untuk membuat plot 3D dengan parameter-parameter berikut:

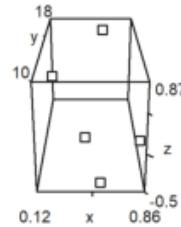
-x, y, dan z: Ini adalah data koordinat yang akan digunakan untuk membuat plot.

-points = true: Ini mengatur agar titik-titik data ditampilkan dalam plot. Dengan points = true, Anda akan melihat titik-titik yang mewakili koordinat data.

-zoom = 3: Ini mengatur tingkat zoom plot. Dengan zoom = 3, plot akan diperbesar sebanyak tiga kali dari ukuran defaultnya.

-style = "/": Ini mengatur gaya plot menjadi tanda garis miring (" /").

```
>a=random(1,5); b=linspace(10,18,4); c=normal(1,5); ...
>plot3d(a,b,c,scale=[5,1,3],points=true,style=" "):
```



```
>a=random(1,5); b=linspace(10,18,4); c=normal(1,5); ...
```

```
plot3d(a,b,c,scale=[5,1,3],points=true,style=" "):
```

- `plot3d()` untuk menjalankan perintah membuat plot 3D.

- Titik koordinat yang akan diplot pada sumbu x,y,z didefinisikan oleh `x=a=random(1,5)` yaitu bilangan acak dari 0-1 sebanyak 5 bilangan, `y=b=linspace(10,18,4)` yaitu bilangan dari 10 hingga 18 dengan selisih yang sama sebanyak 5 bilangan, `z=c=normal(1,5)` yaitu bilangan acak distribusi normal sebanyak 5 bilangan.

- `points=true` sebagai parameter yang memerintahkan `plot3d` akan menampilkan points(titik-titik).

10. Mengatur Tampilan, Warna dan

* Angle Gambar Permukaan 3D

Dalam `plot3d` terdapat banyak function terkait tampilan gambar 3D, di antaranya:

`sliced`:

Memplot versi irisan (0=tidak, 1=arah-x, 2=arah-y).

`hue`:

Menghitung bayangan menggunakan sumber cahaya.

`light, amb, max`:

Mengontrol pengaturan bayangan titik cahaya, ambient dan maksimum.

`contour`:

Menampilkan garis level tebal (dengan level otomatis).

spectral:

Gunakan warna spektral alih-alih rona monokrom. Terdapat skema spektral dari spektral = 1 (> spektral) hingga spektral = 9. Default >spectral adalah rona warna dan ini setara dengan color=-2 hingga color=-10.

xhue, yhue, zhue:

Gunakan koordinat ini sebagai pengganti sumber cahaya.

hues :

Matriks nilai rona dari 0 sampai 1 untuk bayangan untuk plot x-y-z. Matriks harus memiliki ukuran yang kompatibel dengan x, y, z.

contourcolor :

Warna garis kontur.

contourwidth :

Lebar garis kontur.

fillcolor :

Warna isian untuk permukaan 3d tanpa rona.

user :

Pengguna dapat memutar plot dengan keyboard kiri, kanan, atas, bawah. +, - memperbesar plot. Spasi mengatur ulang plot. Return mengakhiri interaksi pengguna. Tombol a menghasilkan plot anaglyph. Tombol l mengalihkan pergerakan sumber cahaya untuk plot rona. Tombol c menggerakkan plot ke atas, bawah, kiri, atau kanan.

rotate :

Memutar plot sebuah fungsi dalam satu ekspresi dalam x.

anaglyph :

Menghasilkan plot 3d anaglyph (>anaglyph). Plot ini membutuhkan kacamata merah untuk dilihat dengan baik.

viewangle :

Sudut pandang default, diputar di sekitar z-

zoom :

Pembesaran tampilan. Standarnya adalah sekitar 2,6.

view :

Tampilan lengkap, vektor 1x4 yang berisi jarak, zoom, sudut pandang, tinggi pandang.

center :

Vektor ini memindahkan pusat plot. Hal ini diperlukan jika plot tidak dipusatkan di (0,0,0) secara otomatis.

style :

Gaya plot.

color :

Warna untuk objek dan permukaan yang diarsir

wirecolor :

Warna untuk plot kawat

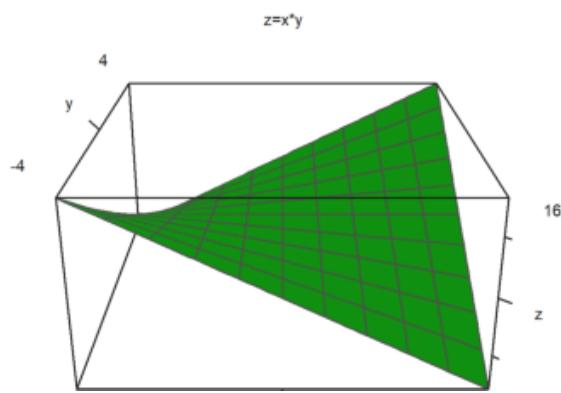
cp :

Menggambar bidang kontur di bawah plot (>cp).

cpcolor :

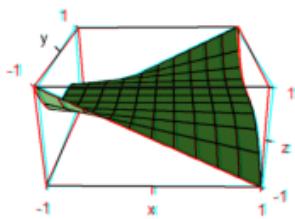
Warna untuk bidang kontur.

```
>plot3d("x*y", r=4, title="z=x*y", zoom=5) :
```

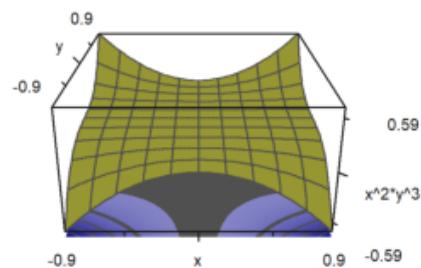


```
>plot3d("x*y^3",>user,r=1,>anaglyph,title="Press cursor keys or return!") :
```

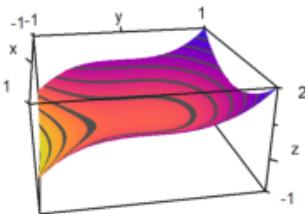
Press cursor keys or return!



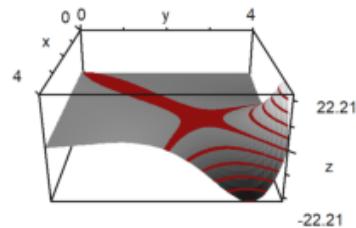
```
>plot3d("x^2*y^3",r=0.9,zlabel="x^2*y^3",>user,zoom=3, ...
>fillcolor=[2,6],>cp,cpcolor=blue) :
```



```
>plot3d("x^2+y^3",angle=80°,>contour,spectral=2):
```

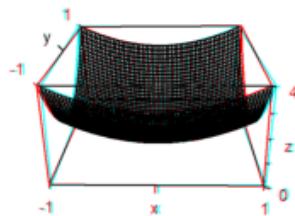


```
>plot3d("x^y-y^x",a=0,b=4,c=0,d=4,angle=90°,>contour, ...
> contourwidth=4,contourcolor=red):
```

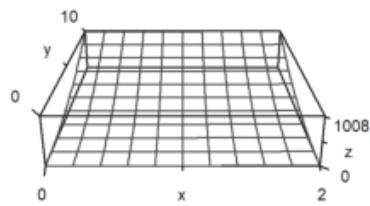


```
>plot3d("x^2+3y^2",>wire,>anaglyph,title="Use Red/Cyan Glasses!":
```

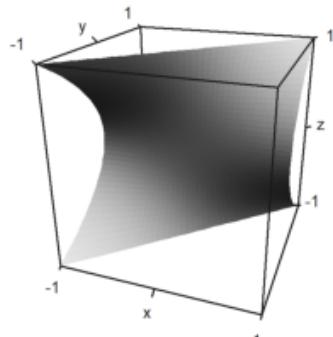
Use Red/Cyan Glasses!



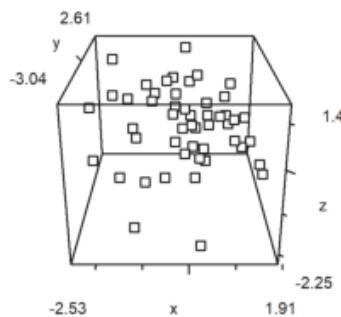
```
>plot3d("x^3+10y^2",0,2,0,10,scale=[5,1,2],zoom=3,grid=10,>transparent):
```



```
>x=-1:0.05:1; y=x'; plot3d(x,x*y^2,y,>user,>hue,angle=20°):
```



```
>X=normal(3,50); plot3d(X[1],X[2],X[3],>points,style="/",zoom=3,>user):
```



11. Plot Kontur

Untuk plot, Euler menambahkan garis grid. Sebagai gantinya dimungkinkan untuk menggunakan garis level dan rona satu warna atau rona berwarna spektral. Euler dapat menggambar tinggi fungsi pada plot dengan bayangan. Di semua plot 3D, Euler dapat menghasilkan anaglyph merah/sian.

- >hue: Menyalakan bayangan cahaya alih-alih kabel.
- >contour: Memplot garis kontur otomatis pada plot.
- level=... (atau levels): Sebuah vektor nilai untuk garis kontur.

Standarnya adalah level="auto", yang menghitung beberapa garis level secara otomatis. Seperti yang Anda lihat di plot, level sebenarnya adalah rentang level.

Gaya default dapat diubah. Untuk plot kontur berikut, kami menggunakan grid yang lebih halus untuk 100x100 poin, skala fungsi dan plot, dan menggunakan sudut pandang yang berbeda.

```
>plot3d("exp(-x^2-y^3)",r=2,n=100,level="thin", ...
```

1."exp(-x^2-y^3)": Ini adalah fungsi matematika yang akan digunakan untuk membuat plot 3D. Fungsi ini adalah fungsi Gaussian dua dimensi yang bergantung pada variabel x dan y.

2.r = 2: Ini adalah parameter r yang mengatur jangkauan atau rentang dari plot 3D. Dalam hal ini, r diatur menjadi 2, yang mungkin mengacu pada jangkauan plot dalam koordinat x dan y.

3.n = 100: Ini adalah parameter n yang mengatur jumlah titik sampel dalam plot. Dalam hal ini, ada 100 titik sampel yang akan digunakan untuk menggambarkan plot.

4.level = "thin": Ini adalah parameter level yang mengatur ketebalan atau tipe garis yang digunakan dalam plot. "Thin" mungkin mengacu pada penggunaan garis tipis dalam plot.

5.contour: Ini adalah parameter yang menambahkan garis kontur ke plot. Ini memungkinkan Anda melihat kontur atau garis isovalue dalam plot yang menggambarkan tingkat nilai fungsi.

6.spectral: Ini adalah parameter yang mengatur skema warna plot menjadi skema warna spektral.

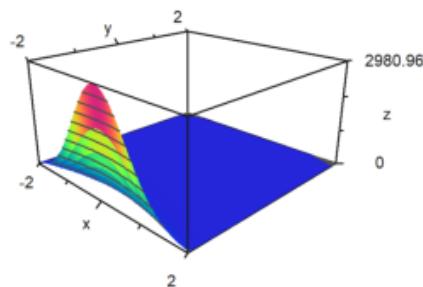
7.fscale = 1: Ini adalah parameter fscale yang mengatur skala faktor untuk plot.

8.scale = 1.1: Ini adalah parameter scale yang mengatur faktor skala untuk plot.

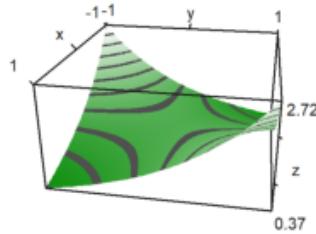
9.angle = 45°: Ini adalah parameter angle yang mengatur sudut tampilan plot. Dalam hal ini, plot akan dilihat dari sudut 45 derajat.

10.height = 20°: Ini adalah parameter height yang mengatur tinggi plot dalam derajat.

```
>>contour,>spectral,fscale=1,scale=1.1,angle=45°,height=20°) :
```

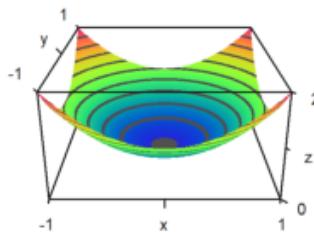


```
>plot3d("exp(x*y)",angle=100°,>contour,color=green) :
```



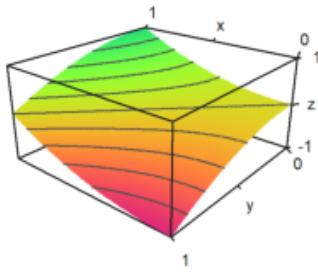
1. "exp(x*y)": Ini adalah fungsi matematika yang akan digunakan untuk membuat plot 3D. Fungsi ini adalah eksponensial dari hasil perkalian antara x dan y . Dalam konteks ini, x dan y adalah variabel-variabel dalam plot.
2. angle = 100°: Ini adalah parameter angle yang mengatur sudut tampilan plot. Dalam hal ini, plot akan dilihat dari sudut 100 derajat.
3. contour: Ini adalah parameter yang menambahkan garis kontur ke plot. Ini memungkinkan Anda melihat kontur atau garis isovalue dalam plot yang menggambarkan tingkat nilai fungsi.
4. color = green: Ini adalah parameter color yang mengatur warna plot. Dalam hal ini, plot akan menggunakan warna hijau.

```
>plot3d("x^2+y^2", >spectral, >contour, n=100) :
```



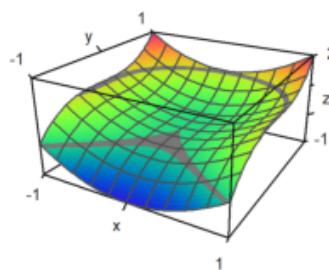
1. "x^2 + y^2": Ini adalah fungsi matematika yang akan digunakan untuk membuat plot 3D. Fungsi ini adalah fungsi kuadrat dari variabel x dan y . Dalam konteks ini, x dan y adalah variabel-variabel dalam plot.
2. spectral: Ini adalah parameter yang mengatur skema warna plot menjadi skema warna spektral. Dengan menggunakan skema warna spektral, berbagai nilai dalam plot akan diberikan warna yang berbeda, yang memudahkan untuk memahami perubahan nilai dalam fungsi.
3. contour: Ini adalah parameter yang menambahkan garis kontur ke plot. Ini memungkinkan Anda melihat kontur atau garis isovalue dalam plot yang menggambarkan tingkat nilai fungsi.
4. n = 100: Ini adalah parameter n yang mengatur jumlah titik sampel dalam plot. Dalam hal ini, ada 100 titik sampel yang akan digunakan untuk menggambarkan plot. Semakin banyak titik sampel, semakin halus plotnya.

```
>plot3d("x^2-y^2", 0, 1, 0, 1, angle=220°, level=-1:0.2:1, color=redgreen) :
```



1. "x^2 - y^2": Ini adalah fungsi matematika yang akan digunakan untuk membuat plot 3D. Fungsi ini adalah perbedaan antara kuadrat variabel x dan kuadrat variabel y. Dalam konteks ini, x dan y adalah variabel-variabel dalam plot.
2. 0, 1, 0, 1: Ini adalah parameter yang mengatur batasan tampilan plot. Angka-angka ini mewakili batas minimum dan maksimum untuk x dan y. Dalam hal ini, plot akan dibatasi pada rentang x dan y antara 0 dan 1.
3. angle = 220°: Ini adalah parameter angle yang mengatur sudut tampilan plot. Dalam hal ini, plot akan dilihat dari sudut 220 derajat.
4. level = -1:0.2:1: Ini adalah parameter level yang mengatur tingkat nilai fungsi yang akan ditampilkan dalam plot. Rentang ini (-1 hingga 1) akan dibagi menjadi beberapa tingkat, dengan selang 0.2 antara masing-masing tingkat. Ini akan menghasilkan garis kontur pada tingkat nilai fungsi tertentu.
5. color = redgreen: Ini adalah parameter color yang mengatur skema warna plot. Warna yang digunakan adalah kombinasi warna merah dan hijau.

```
>plot3d("x^2+y^3",level=[-0.1,0.9;0,1], ...
> >spectral,angle=30°,grid=10,contourcolor=gray):
```



- 1."x^2 + y^3": Ini adalah fungsi matematika yang akan digunakan untuk membuat plot 3D. Fungsi ini adalah hasil penjumlahan dari kuadrat variabel x dan kubik variabel y. Dalam konteks ini, x dan y adalah variabel-variabel dalam plot.
- 2.level = [-0.1, 0.9; 0, 1]: Ini adalah parameter level yang mengatur tingkat nilai fungsi yang akan ditampilkan dalam plot. Parameter ini didefinisikan sebagai matriks dua baris dengan dua kolom. Setiap baris berisi batasan tingkat nilai fungsi yang akan ditampilkan dalam plot. Misalnya, [-0.1, 0.9] menunjukkan bahwa tingkat nilai akan ditampilkan dari -0.1 hingga 0.9, dan [0, 1] menunjukkan bahwa tingkat nilai kedua akan ditampilkan dari 0 hingga 1.
- 3.spectral: Ini adalah parameter yang mengatur skema warna plot menjadi skema warna spektral.

4.angle = 30°: Ini adalah parameter angle yang mengatur sudut tampilan plot. Dalam hal ini, plot akan dilihat dari sudut 30 derajat.

5.grid = 10: Ini adalah parameter grid yang mengatur jumlah garis kisi dalam plot. Dalam hal ini, akan ada 10 garis kisi dalam plot.

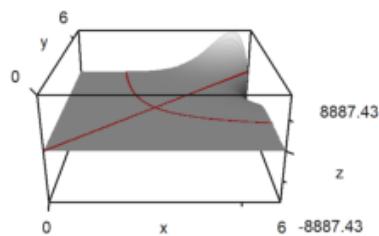
6.contourcolor = gray: Ini adalah parameter contourcolor yang mengatur warna garis kontur dalam plot menjadi abu-abu (gray).

Dalam contoh berikut, kami memplot himpunan, di mana

$$f(x, y) = x^y - y^x = 0$$

Kami menggunakan satu garis tipis untuk garis level.

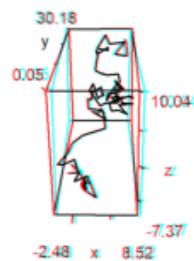
```
>plot3d("x^y-y^x", level=0, a=0, b=6, c=0, d=6, contourcolor=red, n=100) :
```



12. Menggambar Grafik Tiga Dimensi

* alam modus anaglif

```
>X=cumsum(normal(3,100)); ...
> plot3d(X[1],X[2],X[3],>anaglyph,>wire) :
```



1.X = cumsum(normal(3, 100));: Ini adalah urutan perintah yang melakukan beberapa operasi berurutan.

a)normal(3, 100): Ini adalah panggilan fungsi normal yang digunakan untuk menghasilkan 100 bilangan acak dengan distribusi normal (Gaussian) dengan rata-rata 3 dan deviasi standar 1. Hasilnya adalah vektor tiga dimensi yang berisi 100 titik acak dalam ruang tiga dimensi.

b)cumsum(...): Ini adalah panggilan fungsi cumsum yang digunakan untuk menghitung kumulatif dari vektor 3D yang dihasilkan sebelumnya. Dengan kata lain, ini akan menghasilkan vektor yang merupakan akumulasi (penjumlahan berulang) dari vektor 3D tersebut. Hasilnya adalah vektor tiga dimensi yang menggambarkan perjalanan dalam ruang 3D berdasarkan perubahan titik acak.

2.plot3d(X[1], X[2], X[3], anaglyph, wire);: Ini adalah perintah untuk membuat plot 3D dari data yang telah dihasilkan sebelumnya.

a).X[1], X[2], dan X[3] adalah komponen vektor tiga dimensi X yang akan digunakan sebagai koordinat dalam plot 3D. X[1] digunakan sebagai koordinat sumbu x, X[2] digunakan sebagai koordinat sumbu y, dan X[3] digunakan sebagai koordinat sumbu z.

b)anaglyph: Ini adalah parameter yang mengatur plot menggunakan efek anaglif. Anaglif adalah teknik yang digunakan untuk menghasilkan efek tiga dimensi (3D) dengan menggunakan dua gambar yang sedikit berbeda untuk mata kiri dan kanan, dan penonton memerlukan kacamata anaglif khusus untuk melihat efek 3D.

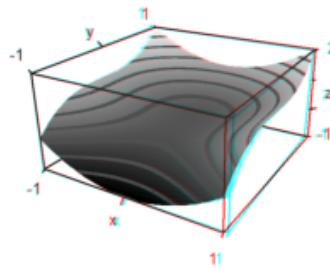
c)wire: Ini adalah parameter yang mengatur plot sebagai plot tali (wireframe), yang berarti hanya garis-garis yang menghubungkan titik-titik yang akan ditampilkan dalam plot.

4.X[1], X[2], dan X[3]: Ini adalah komponen dari vektor X. X[1] digunakan sebagai koordinat sumbu x, X[2] digunakan sebagai koordinat sumbu y, dan X[3] digunakan sebagai koordinat sumbu z. Dengan menggunakan komponen vektor ini sebagai koordinat, Anda membuat plot 3D yang merepresentasikan perubahan dalam tiga dimensi berdasarkan data dalam vektor X.

5.anaglyph: Ini adalah parameter yang mengatur plot menggunakan efek anaglif. Efek anaglif adalah teknik yang digunakan untuk menghasilkan efek tiga dimensi (3D) dengan menggunakan dua gambar yang sedikit berbeda untuk mata kiri dan kanan. Penonton memerlukan kacamata anaglif khusus dengan lensa berwarna berbeda untuk mata kiri dan kanan untuk melihat efek 3D ini. Penggunaan anaglyph dalam kode ini menunjukkan bahwa plot akan dibuat dengan efek anaglif.

6.wire: Ini adalah parameter yang mengatur plot sebagai plot tali (wireframe). Wireframe adalah gaya plot di mana hanya garis-garis yang menghubungkan titik-titik yang akan ditampilkan dalam plot. Dengan pengaturan wire, Anda akan melihat plot dalam bentuk rangkaian garis-garis yang menggambarkan bentuk objek dalam tampilan 3D.

```
>plot3d("x^2+y^3",>anaglyph,>contour,angle=30°) :
```



1. "x^2 + y^3": Ini adalah fungsi matematika yang akan digunakan untuk membuat plot 3D. Fungsi ini adalah hasil penjumlahan dari kuadrat variabel x dan kubik variabel y. Dalam konteks ini, x dan y adalah variabel-variabel dalam plot.

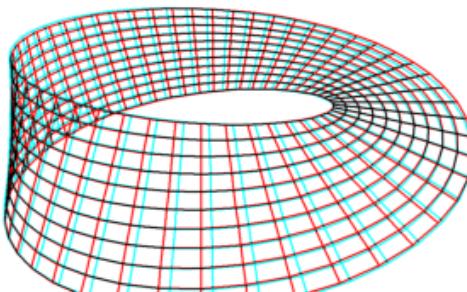
2. anaglyph: Ini adalah parameter yang mengatur plot menggunakan efek anaglif. Anaglif adalah teknik yang digunakan untuk menghasilkan efek tiga dimensi (3D) dengan menggunakan dua gambar yang sedikit berbeda untuk mata kiri dan kanan. Penonton memerlukan kacamata anaglif khusus dengan lensa berwarna

berbeda untuk mata kiri dan kanan untuk melihat efek 3D ini. Dengan pengaturan ini, plot akan dibuat dengan efek 3D anaglif.

3. contour: Ini adalah parameter yang menambahkan garis kontur ke plot. Ini memungkinkan Anda melihat kontur atau garis isovalue dalam plot yang menggambarkan tingkat nilai fungsi.

4. angle = 30°: Ini adalah parameter angle yang mengatur sudut tampilan plot. Dalam hal ini, plot akan dilihat dari sudut 30 derajat.

```
>u=linspace(-1,1,10); v=linspace(0,2*pi,50)'; ...
>X=(3+u*cos(v/2))*cos(v); Y=(3+u*cos(v/2))*sin(v); Z=u*sin(v/2); ...
>plot3d(X,Y,Z,>anaglyph,<frame,>wire,scale=2.3):
```



1. $u = \text{linspace}(-1, 1, 10)$: Ini adalah perintah untuk membuat vektor u yang berisi 10 nilai yang dihasilkan secara merata dalam rentang -1 hingga 1. Vektor ini akan digunakan dalam perhitungan selanjutnya.

2. $v = \text{linspace}(0, 2 * \pi, 50)'$: Ini adalah perintah untuk membuat vektor v yang berisi 50 nilai yang dihasilkan secara merata dalam rentang 0 hingga 2π (dua kali nilai π). Vektor ini juga akan digunakan dalam perhitungan selanjutnya.

3. X , Y , dan Z : Ini adalah perintah-perintah yang digunakan untuk menghasilkan data koordinat dalam tiga dimensi. Data ini dihasilkan berdasarkan persamaan yang menggunakan nilai u dan v . Data ini akan digunakan untuk membuat plot 3D.

4. $\text{plot3d}(X, Y, Z, \text{anaglyph}, <\text{frame}, \text{wire}, \text{scale} = 2.3)$: Ini adalah perintah untuk membuat plot 3D berdasarkan data X , Y , dan Z yang telah dihasilkan sebelumnya. Parameter-parameter yang digunakan dalam perintah ini adalah:

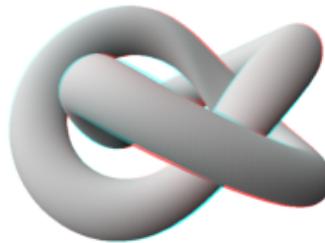
a) **anaglyph**: Ini adalah parameter yang mengatur plot menggunakan efek anaglif, yang memberikan efek tiga dimensi (3D) saat melihat plot dengan kacamata anaglif.

b) **<frame**: Ini adalah parameter yang mengatur agar frame (kerangka) plot ditampilkan. Ini adalah bingkai atau batasan dari plot.

c) **wire**: Ini adalah parameter yang mengatur plot dalam bentuk rangkaian garis-garis (wireframe).

d) **scale = 2.3**: Ini adalah parameter yang mengatur faktor skala plot sebesar 2.3. Ini akan memperbesar plot.

```
>u:=linspace(-pi,pi,160); v:=linspace(-pi,pi,400)'; ...
>x:=(4*(1+.25*sin(3*v))+cos(u))*cos(2*v); ...
>y:=(4*(1+.25*sin(3*v))+cos(u))*sin(2*v); ...
>z=sin(u)+2*cos(3*v); ...
>plot3d(x,y,z,frame=0,scale=1.5,hue=1,light=[1,0,-1],zoom=2.8,>anaglyph):
```



13. Plot Statistik batang 3d

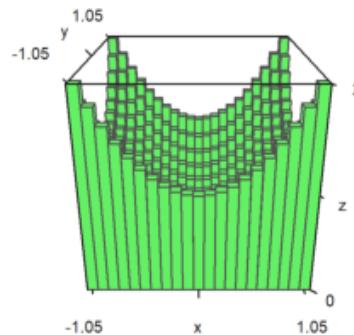
Plot bar juga dimungkinkan. Untuk ini, kita harus menyediakan

- x: vektor baris dengan n+1 elemen
- y: vektor kolom dengan n+1 elemen
- z: matriks nilai nxn.

z bisa lebih besar, tetapi hanya nilai nxn yang akan digunakan.

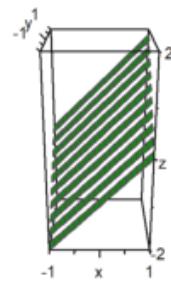
Dalam contoh, pertama-tama kita menghitung nilainya. Kemudian kita sesuaikan x dan y, sehingga vektor berpusat pada nilai yang digunakan.

```
>x=-1:0.1:1; y=x'; z=x^2+y^2; ...
>xa=(x|1.1)-0.05; ya=(y_1.1)-0.05; ...
>plot3d(xa,ya,z,bar=true);
```



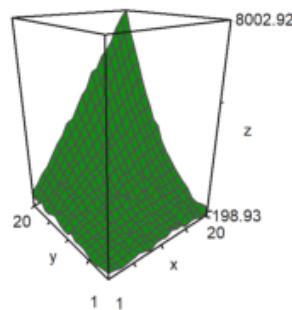
Dimungkinkan untuk membagi plot permukaan menjadi dua atau lebih bagian.

```
>x=-1:0.1:1; y=x'; z=x+y; d=zeros(size(x)); ...
>plot3d(x,y,z,disconnect=2:2:20);
```

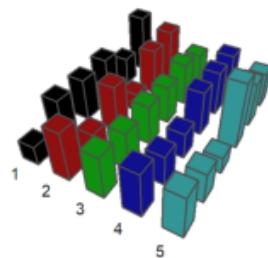


Jika memuat atau menghasilkan matriks data M dari file dan perlu memplotnya dalam 3D, Anda dapat menskalakan matriks ke [-1,1] dengan scale(M), atau menskalakan matriks dengan >zscale. Ini dapat dikombinasikan dengan faktor penskalaan individu yang diterapkan sebagai tambahan.

```
>i=1:20; j=i'; ...
>plot3d(i*j^2+100*normal(20,20),>zscale,scale=[1,1,1.5],angle=-40°,zoom=1.8):
```

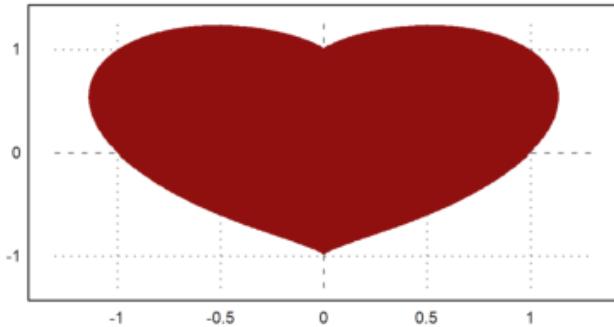


```
>Z=intrandom(5,100,6); v=zeros(5,6); ...
>loop 1 to 5; v[#]=getmultiplicities(1:6,Z[#]); end; ...
>columnsplot3d(v',scols=1:5,ccols=[1:5]):
```



14. Permukaan Benda Putar

```
>plot2d("(x^2+y^2-1)^3-x^2*y^3",r=1.3, ...
>style="#",color=red,<outline, ...
>level=[-2;0],n=100):
```



```
>ekspressi &= (x^2+y^2-1)^3-x^2*y^3; $ekspressi
```

$$(y^2 + x^2 - 1)^3 - x^2 y^3$$

Kami ingin memutar kurva jantung di sekitar sumbu y. Berikut adalah ungkapan, yang mendefinisikan hati:

$$f(x,y) = (x^2 + y^2 - 1)^3 - x^2 \cdot y^3.$$

Selanjutnya kita atur

$$x = r.\cos(a), \quad y = r.\sin(a).$$

```
>function fr(r,a) &= ekspressi with [x=r*cos(a),y=r*sin(a)] | trigreduce; $fr(r,a)
```

$$(r^2 - 1)^3 + \frac{(\sin(5a) - \sin(3a) - 2\sin a) r^5}{16}$$

Hal ini memungkinkan untuk mendefinisikan fungsi numerik, yang memecahkan r, jika a diberikan. Dengan fungsi itu kita dapat memplot jantung yang diputar sebagai permukaan parametrik.

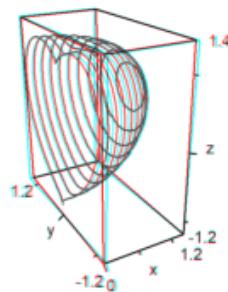
```
>function map f(a) := bisect("fr",0,2;a); ...
>t=linspace(-pi/2,pi/2,100); r=f(t); ...
>s=linspace(pi,2pi,100)'; ...
>plot3d(r*cos(t)*sin(s),r*cos(t)*cos(s),r*sin(t), ...
>>hue,<frame,color=red,zoom=4,amb=0,max=0.7,grid=12,height=50°):
```



Berikut ini adalah plot 3D dari gambar di atas yang diputar di sekitar sumbu z. Kami mendefinisikan fungsi, yang menggambarkan objek.

```
>function f(x,y,z) ...
r=x^2+y^2; ...
return (r+z^2-1)^3-r*z^3;
endfunction
```

```
>plot3d("f(x,y,z)", ...
>xmin=0, xmax=1.2, ymin=-1.2, ymax=1.2, zmin=-1.2, zmax=1.4, ...
>implicit=1, angle=-30°, zoom=2.5, n=[10,60,60],>anaglyph):
```



15. Menggambar Povray

Dengan bantuan file Euler povray.e, Euler dapat menghasilkan file Povray. Hasilnya sangat bagus untuk dilihat.

Anda perlu menginstal Povray (32bit atau 64bit) dari <http://www.povray.org/>, dan meletakkan sub-direktori "bin" dari Povray ke jalur lingkungan, atau mengatur variabel "defaultpovray" dengan path lengkap yang menunjuk ke "pvengine.exe".

Antarmuka Povray dari Euler menghasilkan file Povray di direktori home pengguna, dan memanggil Povray untuk mengurai file-file ini. Nama file default adalah current.pov, dan direktori default adalah eulerhome(), biasanya c:\Users\Username\Euler. Povray menghasilkan file PNG, yang dapat dimuat oleh Euler ke dalam buku catatan. Untuk membersihkan file-file ini, gunakan povclear().

Fungsi pov3d memiliki semangat yang sama dengan plot3d. Ini dapat menghasilkan grafik fungsi $f(x,y)$, atau permukaan dengan koordinat X,Y,Z dalam matriks, termasuk garis level opsional. Fungsi ini memulai raytracer secara otomatis, dan memuat adegan ke dalam notebook Euler.

Selain pov3d(), ada banyak fungsi yang menghasilkan objek Povray. Fungsi-fungsi ini mengembalikan string, yang berisi kode Povray untuk objek. Untuk menggunakan fungsi ini, mulai file Povray dengan povstart(). Kemudian gunakan writeln(...) untuk menulis objek ke file adegan. Terakhir, akhiri file dengan povend(). Secara default, raytracer akan dimulai, dan PNG akan dimasukkan ke dalam notebook Euler.

Fungsi objek memiliki parameter yang disebut "look", yang membutuhkan string dengan kode Povray untuk tekstur dan hasil akhir objek. Fungsi povlook() dapat digunakan untuk menghasilkan string ini. Ini memiliki parameter untuk warna, transparansi, Phong Shading dll.

Perhatikan bahwa alam semesta Povray memiliki sistem koordinat lain. Antarmuka ini menerjemahkan semua koordinat ke sistem Povray. Jadi Anda dapat terus berpikir dalam sistem koordinat Euler dengan z menunjuk vertikal ke atas, dan x,y,z sumbu dalam arti tangan kanan.

Anda perlu memuat file povray.

```
>load povray;
```

Pastikan, direktori bin Povray ada di jalur. Jika tidak, edit variabel berikut sehingga berisi path ke povray yang dapat dieksekusi.

```
>defaultpovray="D:\poray\bin\pvengine.exe"
```

D:\poray\bin\pvengine.exe

Untuk kesan pertama, kami memplot fungsi sederhana. Perintah berikut menghasilkan file povray di direktori pengguna Anda, dan menjalankan Povray untuk ray tracing file ini.

Jika Anda memulai perintah berikut, GUI Povray akan terbuka, menjalankan file, dan menutup secara otomatis. Karena alasan keamanan, Anda akan ditanya, apakah Anda ingin mengizinkan file exe untuk dijalankan. Anda dapat menekan batal untuk menghentikan pertanyaan lebih lanjut. Anda mungkin harus menekan OK di jendela Povray untuk mengakui dialog awal Povray.

```
>pov3d("x^2+y^2", zoom=3);
```

1. u := linspace(-pi, pi, 160);: Ini adalah perintah untuk membuat vektor u yang berisi 160 nilai yang dihasilkan secara merata dalam rentang dari -p hingga p.

2.v := linspace(-pi, pi, 400)';: Ini adalah perintah untuk membuat vektor v yang berisi 400 nilai yang dihasilkan secara merata dalam rentang dari -p hingga p. Vektor ini diubah menjadi matriks kolom dengan penambahan tanda apostrof ('') di belakangnya.

3.x, y, dan z: Ini adalah perintah-perintah yang digunakan untuk menghasilkan data koordinat dalam tiga dimensi. Data ini dihasilkan berdasarkan persamaan yang menggunakan nilai u dan v. Data ini akan digunakan untuk membuat plot 3D.

4.plot3d(x, y, z, frame = 0, scale = 1.5, hue = 1, light = [1, 0, -1], zoom = 2.8, anaglyph);: Ini adalah perintah untuk membuat plot 3D berdasarkan data x, y, dan z yang telah dihasilkan sebelumnya. Parameter-parameter yang digunakan dalam perintah ini adalah:

- a)frame = 0: Ini adalah parameter yang mengatur agar frame (kerangka) plot tidak ditampilkan.
- b)scale = 1.5: Ini adalah parameter yang mengatur faktor skala plot sebesar 1.5. Ini akan memperbesar plot.
- c)hue = 1: Ini adalah parameter yang mengatur warna plot dengan skala warna tunggal.
- d)light = [1, 0, -1]: Ini adalah parameter yang mengatur pencahayaan plot dengan arah cahaya yang ditentukan oleh vektor [1, 0, -1].
- e)zoom = 2.8: Ini adalah parameter yang mengatur tingkat zoom plot sebesar 2.8. Ini akan memperbesar plot.

f)anaglyph: Ini adalah parameter yang mengatur plot menggunakan efek anaglif, yang memberikan efek tiga dimensi (3D) saat dilihat dengan kacamata anaglif.

>

BAB 5

KB PEKAN 6-7: MENGGUNAKAN EMT UNTUK KALKULUS

article

eumat

Vikram Zaky Ardianto

Matematika E

22305144028

Menggunakan EMT untuk Kalkulus

Materi Kalkulus mencakup di antaranya:

- Fungsi (fungsi aljabar, trigonometri, eksponensial, logaritma, komposisi fungsi)
- Limit Fungsi,
- Turunan Fungsi,
- Integral Tak Tentu,
- Integral Tentu dan Aplikasinya,
- Barisan dan Deret (kekonvergenan barisan dan deret).

EMT (bersama Maxima) dapat digunakan untuk melakukan semua perhitungan di dalam kalkulus, baik secara numerik maupun analitik (eksak).

Mendefinisikan Fungsi

Terdapat beberapa cara mendefinisikan fungsi pada EMT, yakni:

- Menggunakan format `nama_fungsi := rumus fungsi` (untuk fungsi numerik),
- Menggunakan format `nama_fungsi &= rumus fungsi` (untuk fungsi simbolik, namun dapat dihitung secara numerik),
- Menggunakan format `nama_fungsi &&= rumus fungsi` (untuk fungsi simbolik murni, tidak dapat dihitung langsung),
- Fungsi sebagai program EMT.

Setiap format harus diawali dengan perintah `function` (bukan sebagai ekspresi).

Berikut adalah beberapa contoh cara mendefinisikan fungsi.

```
>function f(x) := 2*x^2+exp(sin(x)) // fungsi numerik  
>f(0), f(1), f(pi)
```

```
1  
4.31977682472  
20.7392088022
```

```
>function g(x) := sqrt(x^2-3*x)/(x+1)  
>g(3)
```

```
0
```

```
>g(0)
```

```
0
```

```
>f(g(5)) // komposisi fungsi
```

```
2.20920171961
```

```
>g(f(5))
```

```
0.950898070639
```

```
>f(0:10) // nilai-nilai f(1), f(2), ..., f(10)
```

```
[1, 4.31978, 10.4826, 19.1516, 32.4692, 50.3833, 72.7562,  
99.929, 130.69, 163.51, 200.58]
```

```
>fmap(0:10) // sama dengan f(0:10), berlaku untuk semua fungsi
```

```
[1, 4.31978, 10.4826, 19.1516, 32.4692, 50.3833, 72.7562,  
99.929, 130.69, 163.51, 200.58]
```

Misalkan kita akan mendefinisikan fungsi

$$f(x) = \begin{cases} x^3 & x > 0 \\ x^2 & x \leq 0. \end{cases}$$

Fungsi tersebut tidak dapat didefinisikan sebagai fungsi numerik secara "inline" menggunakan format `:=`, melainkan didefinisikan sebagai program. Perhatikan, kata "map" digunakan agar fungsi dapat menerima vektor sebagai input, dan hasilnya berupa vektor. Jika tanpa kata "map" fungsinya hanya dapat menerima input satu nilai.

```
>function map f(x) ...
```

```
    if x>0 then return x^3
    else return x^2
    endif;
endfunction
```

```
>f(1)
```

1

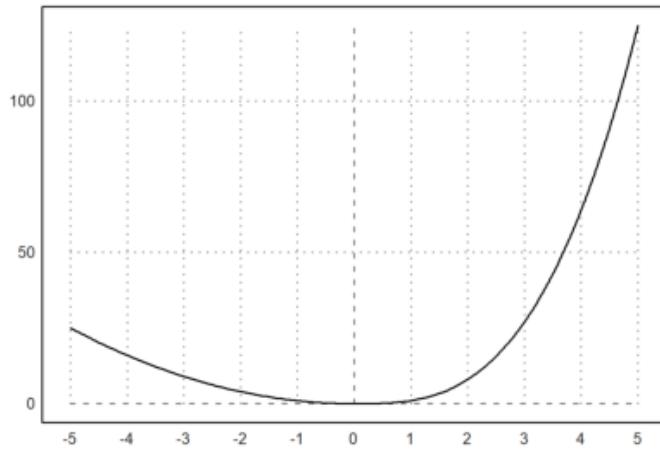
```
>f(-2)
```

4

```
>f(-5:5)
```

```
[25, 16, 9, 4, 1, 0, 1, 8, 27, 64, 125]
```

```
>aspect(1.5); plot2d("f(x)", -5, 5):
```



```
>function f(x) &= 2*E^x // fungsi simbolik
```

$$2 \cdot E^x$$

```
>function g(x) &= 3*x+1
```

$$3x + 1$$

```
>function h(x) &= f(g(x)) // komposisi fungsi
```

$$\begin{matrix} 3x + 1 \\ 2 \rightarrow \end{matrix}$$

Latihan

Bukalah buku Kalkulus. Cari dan pilih beberapa (paling sedikit 5 fungsi berbeda tipe/bentuk/jenis) fungsi dari buku tersebut, kemudian definisikan di EMT pada baris-baris perintah berikut (jika perlu tambahkan lagi). Untuk setiap fungsi, hitung beberapa nilainya, baik untuk satu nilai maupun vektor. Gambar grafik tersebut.

Juga, carilah fungsi beberapa (dua) variabel. Lakukan hal sama seperti di atas.

Jawab:

A). FUNGSI 1 VARIABEL

1. Fungsi 1

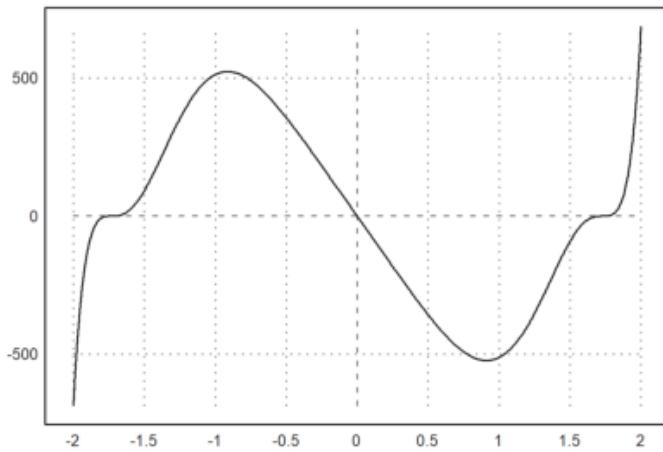
```
>function k(x) := x*(x^4-9)^3  
>k(3), k(5), k(7)
```

1119744
1168724480
95803542016

```
>kmap(-3:3)
```

[-1.11974e+06, -686, 512, 0, -512, 686, 1.11974e+06]

```
>plot2d("k(x)");
```



2. Fungsi 2

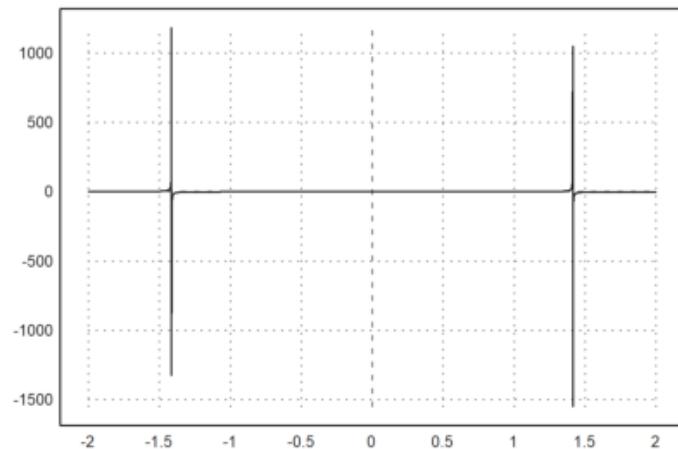
```
>function y(x) := (x)^3/(4-x^4)
>y(2), y(-2), y(1)
```

```
-0.666666666667
0.666666666667
0.333333333333
```

```
>ymap(-5:-5)
```

```
0.201288244767
```

```
>plot2d("y(x)":
```



3. Fungsi 3

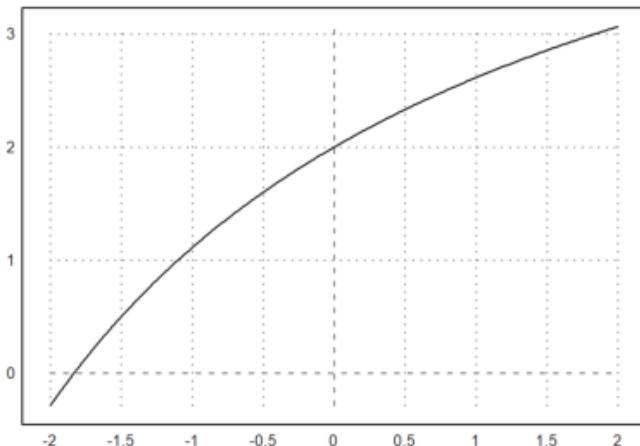
```
>function k(x) := 8*x/(2*x+11)+2  
>k(2), k(-1), k(-3), k(4)
```

3.06666666667
1.11111111111
-2.8
3.68421052632

```
>kmap(2:5)
```

[3.06667, 3.41176, 3.68421, 3.90476]

```
>plot2d("k(x)":
```



4. Fungsi 4

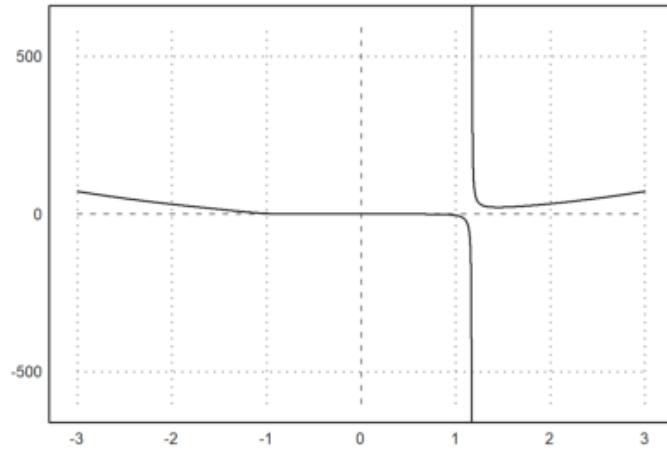
```
>function j(x) := 8*x^9/(x^7-3)  
>j(5), j(4), j(3)
```

200.007680295
128.023441792
72.0989010989

```
>jmap(5:8)
```

[200.008, 288.003, 392.001, 512.001]

```
>plot2d("j(x)", -3, 3, -600, 600):
```



5. Fungsi 5

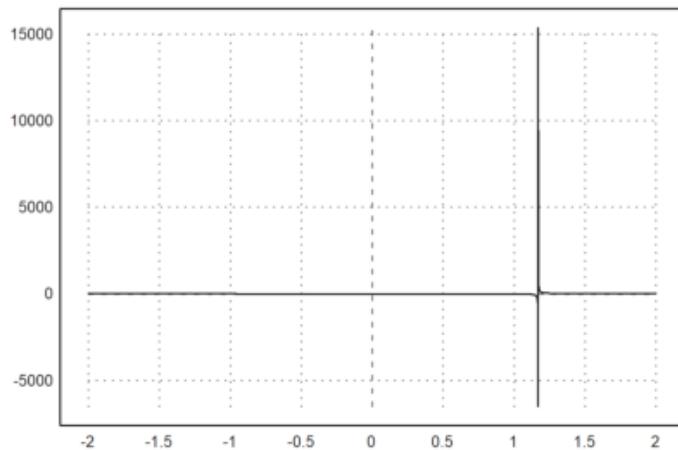
```
>function l(x) := (-cos(x))*sin(8*x)
>l(pi), l(0), l(pi/3)
```

```
0
0
-0.433012701892
```

```
>lmap(0:3pi)
```

```
[0, -0.534553, -0.11981, -0.896516, 0.360437, -0.21136, 0.737655,
0.393198, 0.133864, 0.231266]
```

```
>plot2d("j(x)":
```



6. Fungsi 6

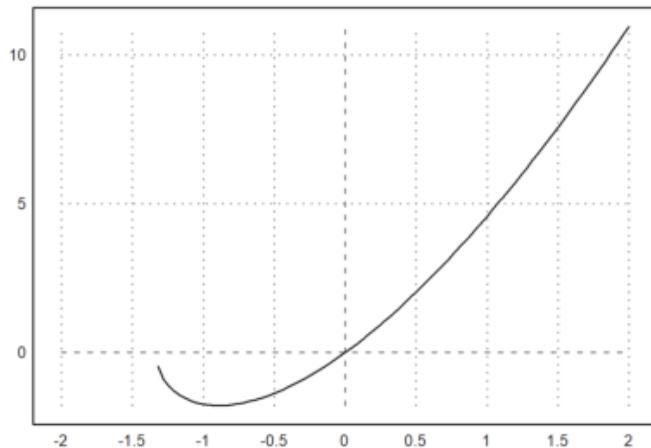
```
>function z(x) := x*sqrt(9x+12)
>z(11), z(9), z(8)
```

```
115.892191281
86.7928568489
73.3212111193
```

```
>zmap(3:12)
```

```
[18.735, 27.7128, 37.7492, 48.7442, 60.6218, 73.3212, 86.7929,
100.995, 115.892, 131.453]
```

```
>plot2d("z(x)":
```



B). FUNGSI 2 VARIABEL

1. Fungsi 1

```
>function a(x,y) ...
```

```
return x^2+y^2-24
endfunction
```

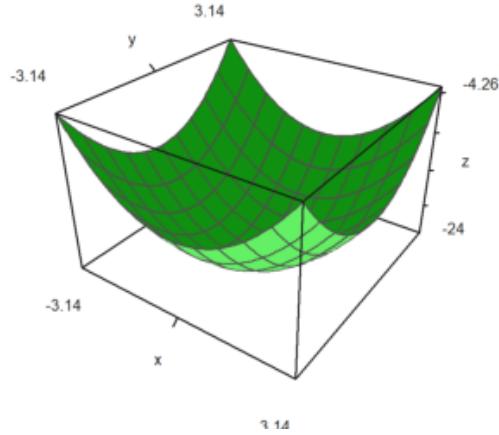
```
>a(2,1), a(5,4), a(2,4)
```

```
-19
17
-4
```

```
>amap (-2:2,3:3)
```

```
[-11, -14, -15, -14, -11]
```

```
>aspect=1.5; plot3d("a(x,y)",a=-100,b=100,c=-80,d=80,angle=35°,height=30°,r=pi,n=100):
```



2. Fungsi 2

```
>function q(x,y) ...
```

```
return y^2/(x^2/3)
endfunction
```

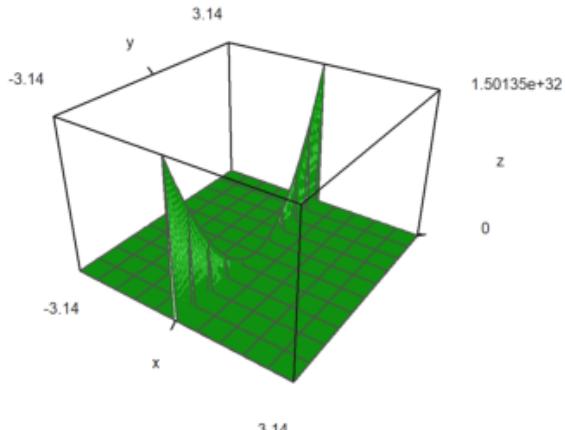
```
>q(4,2), q(2,3), q(4,3)
```

```
0.75
6.75
1.6875
```

```
>qmap (2:2,-2:2)
```

```
[3, 0.75, 0, 0.75, 3]
```

```
>aspect=1.5; plot3d("q(x,y)",a=-100,b=100,c=-80,d=80,angle=35°,height=30°,r=pi,n=100):
```



Menghitung Limit

Perhitungan limit pada EMT dapat dilakukan dengan menggunakan fungsi Maxima, yakni "limit". Fungsi "limit" dapat digunakan untuk menghitung limit fungsi dalam bentuk ekspresi maupun fungsi yang sudah didefinisikan sebelumnya. Nilai limit dapat dihitung pada sebarang nilai atau pada tak hingga (-inf, minf, dan inf). Limit kiri dan limit kanan juga dapat dihitung, dengan cara memberi opsi "plus" atau "minus". Hasil limit dapat berupa nilai, "und" (tak definisi), "ind" (tak tentu namun terbatas), "infinity" (kompleks tak hingga). Perhatikan beberapa contoh berikut. Perhatikan cara menampilkan perhitungan secara lengkap, tidak hanya menampilkan hasilnya saja.

```
>$showev('limit(1/(2*x-1),x,0))
```

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{1}{2x - 1} = -1$$

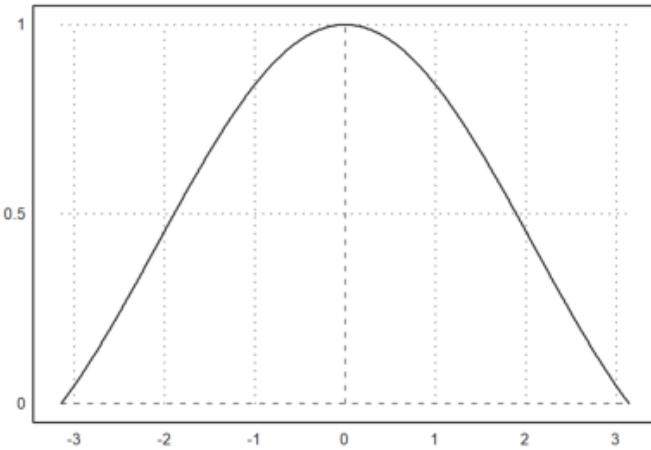
```
>$showev('limit((x^2-3*x-10)/(x-5),x,5))
```

$$\lim_{x \rightarrow 5} \frac{x^2 - 3x - 10}{x - 5} = 7$$

```
>$showev('limit(sin(x)/x,x,0))
```

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin x}{x} = 1$$

```
>plot2d("sin(x)/x",-pi,pi):
```



```
>$showev('limit(sin(x^3)/x,x,0))
```

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\sin x^3}{x} = 0$$

```
>$showev('limit(log(x), x, minf))
```

$$\lim_{x \rightarrow -\infty} \log x = \text{infinity}$$

```
>$showev('limit((-2)^x,x, inf))
```

$$\lim_{x \rightarrow \infty} (-2)^x = \text{infinity}$$

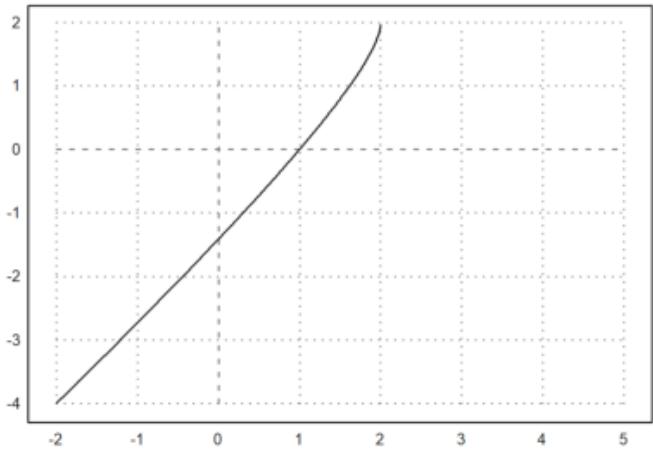
```
>$showev('limit(t-sqrt(2-t),t,2,minus))
```

$$\lim_{t \uparrow 2} t - \sqrt{2-t} = 2$$

```
>$showev('limit(t-sqrt(2-t),t,5,plus)) // Perhatikan hasilnya
```

$$\lim_{t \downarrow 5} t - \sqrt{2-t} = 5 - \sqrt{3}i$$

```
>plot2d("x-sqrt(2-x)",-2,5):
```



```
>$showev('limit((x^2-9)/(2*x^2-5*x-3),x,3))
```

$$\lim_{x \rightarrow 3} \frac{x^2 - 9}{2x^2 - 5x - 3} = \frac{6}{7}$$

```
>$showev('limit((1-cos(x))/x,x,0))
```

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{1 - \cos x}{x} = 0$$

```
>$showev('limit((x^2+abs(x))/(x^2-abs(x)),x,0))
```

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{|x| + x^2}{x^2 - |x|} = -1$$

```
>$showev('limit((1+1/x)^x,x,inf))
```

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \left(\frac{1}{x} + 1 \right)^x = e$$

```
>$showev('limit((1+k/x)^x,x,inf))
```

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \left(\frac{k}{x} + 1 \right)^x = e^k$$

```
>$showev('limit((1+x)^(1/x),x,0))
```

$$\lim_{x \rightarrow 0} (x+1)^{\frac{1}{x}} = e$$

```
>showev('limit((x/(x+k))^x,x,inf))
```

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \left(\frac{x}{x+k} \right)^x = e^{-k}$$

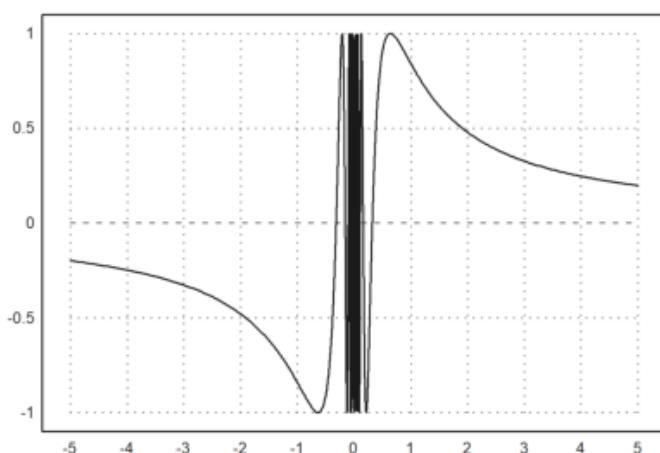
```
>showev('limit(sin(1/x),x,0))
```

$$\lim_{x \rightarrow 0} \sin\left(\frac{1}{x}\right) = \text{ind}$$

```
>showev('limit(sin(1/x),x,inf))
```

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \sin\left(\frac{1}{x}\right) = 0$$

```
plot2d("sin(1/x)", -5, 5);
```



Latihan

Bukalah buku Kalkulus. Cari dan pilih beberapa (paling sedikit 5 fungsi berbeda tipe/bentuk/jenis) fungsi dari buku tersebut, kemudian definisikan di EMT pada baris-baris perintah berikut (jika perlu tambahkan lagi). Untuk setiap fungsi, hitung nilai limit fungsi tersebut di beberapa nilai dan di tak hingga. Gambar grafik fungsi tersebut untuk mengkonfirmasi nilai-nilai limit tersebut.

Jawab:

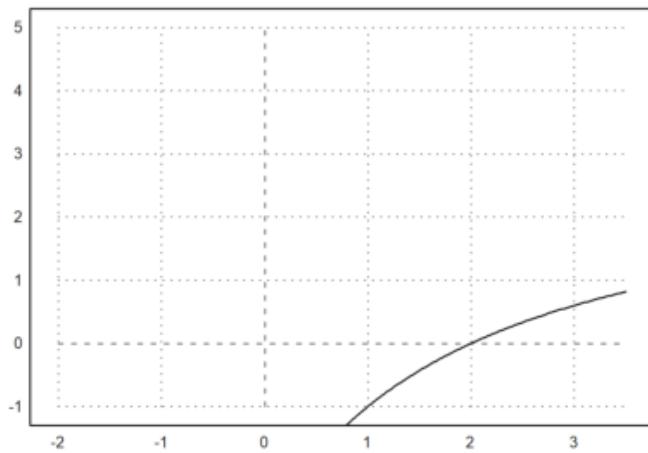
1. Fungsi 1

$$f(x) = \frac{3x-6}{x+2}$$

```
>showev('limit((3*x-6)/(x+2),x,2))
```

$$\lim_{x \rightarrow 2} \frac{3x - 6}{x + 2} = 0$$

```
>plot2d("(3*x-6)/(x+2)",-2,3.5,-1,5):
```



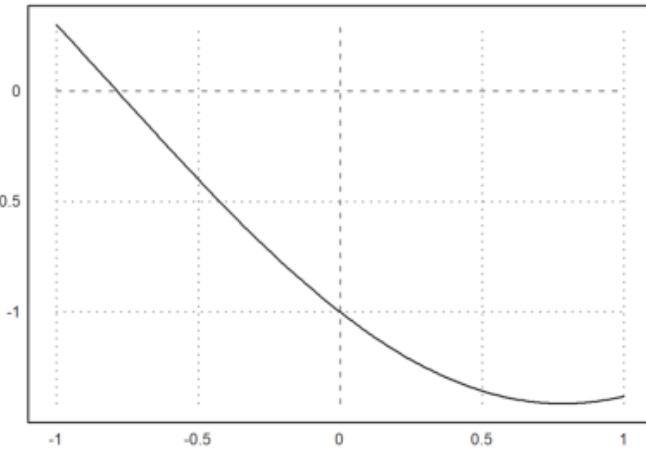
2. Fungsi 2

$$f(x) = \frac{\cos 2x}{\sin x - \cos x}$$

```
>showev('limit(cos(2*x)/(sin(x) - cos(x)),x,0))
```

$$\lim_{x \rightarrow 0} \frac{\cos(2x)}{\sin x - \cos x} = -1$$

```
>plot2d("cos(2*x)/(sin(x) - cos(x))",-1,1):
```



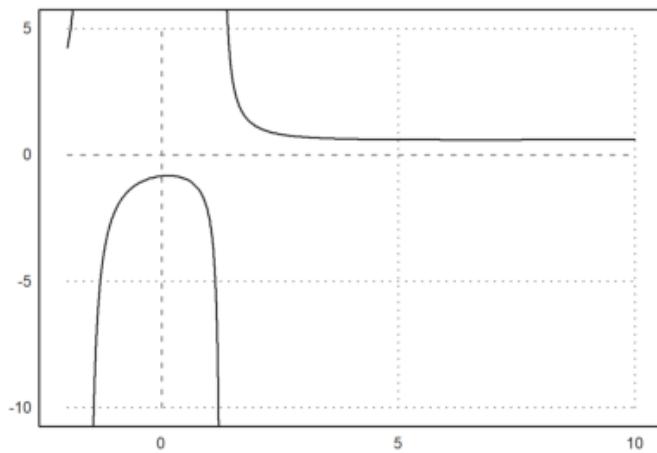
3. Fungsi 3

$$f(x) = \frac{2x^2 - 2x + 5}{3x^2 + x - 6}$$

```
>showev('limit(((2*x^2-2*x+5)/(3*x^2+x-6)),x,3))
```

$$\lim_{x \rightarrow 3} \frac{2x^2 - 2x + 5}{3x^2 + x - 6} = \frac{17}{24}$$

```
>plot2d("(2*x^2-2*x+5)/(3*x^2+x-6)",-2,10,-10,5):
```



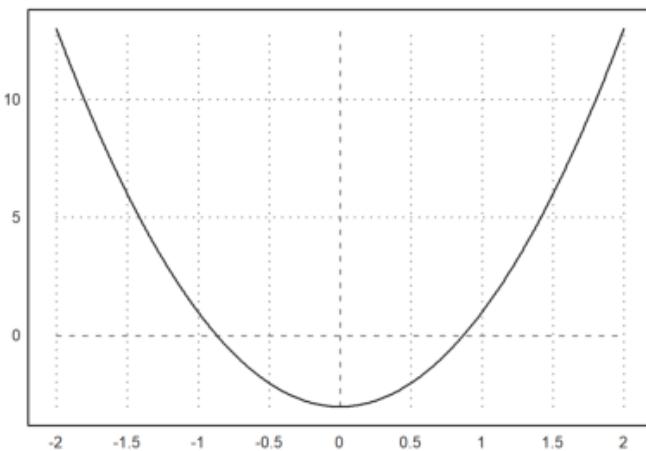
4. Fungsi 4

$$f(x) = 4x^2 - 3$$

```
>showev('limit((4*x^2-3),x,0))
```

$$\lim_{x \rightarrow 0} 4x^2 - 3 = -3$$

```
>plot2d("(4*x^2-3)":
```



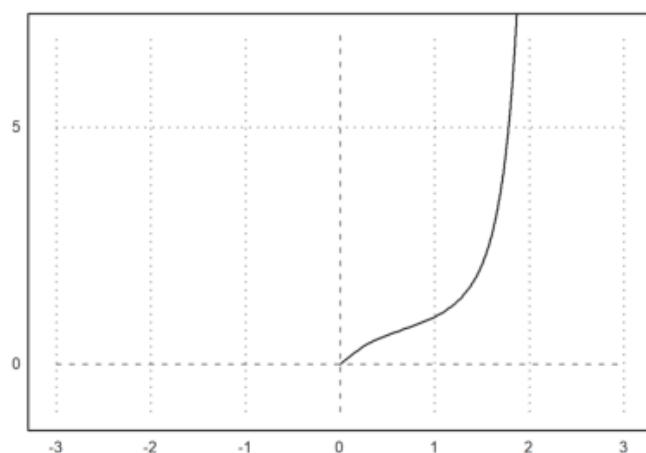
5. Fungsi 5

$$f(x) = x^{x^x}$$

```
>showev('limit((x^(x^x)),x,0,plus))
```

$$\lim_{x \downarrow 0} x^{x^x} = 0$$

```
>plot2d("(x^(x^x))", -3, 3, -1, 7):
```



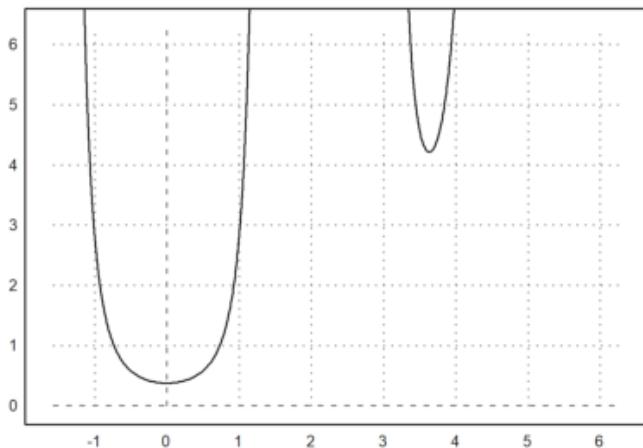
6. Fungsi 6

$$f(x) = \frac{3x \tan x}{1 - \cos 4x}$$

```
>showev('limit((3*x*tan(x))/(1-cos(4*x)), x, 0))
```

$$3 \left(\lim_{x \rightarrow 0} \frac{x \tan x}{1 - \cos(4x)} \right) = \frac{3}{8}$$

```
>plot2d("(3*x*tan(x))/(1-cos(4*x))", -pi/2, 2pi, 0, 2pi):
```



Turunan Fungsi

Definisi turunan:

$$f'(x) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x+h) - f(x)}{h}$$

Berikut adalah contoh-contoh menentukan turunan fungsi dengan menggunakan definisi turunan (limit).

```
>showev('limit(((x+h)^n - x^n)/h, h, 0)) // turunan x^n
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{(x+h)^n - x^n}{h} = n x^{n-1}$$

Mengapa hasilnya seperti itu? Tuliskan atau tunjukkan bahwa hasil limit tersebut benar, sehingga benar turunan fungsinya benar. Tulis penjelasan Anda di komentar ini.

Sebagai petunjuk, ekspansikan $(x+h)^n$ dengan menggunakan teorema binomial.
Jawab:

Akan ditunjukkan bahwa $f'(x) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{(x+h)^n - x^n}{h} = n x^{n-1}$

Pertama, ekspansikan $(x + h)^n$, yakni:

$$\begin{aligned}
 (x + h)^n &= \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} x^{n-k} h^k \\
 \Leftrightarrow (x + h)^n &= \binom{n}{0} x^n + \binom{n}{1} x^{n-1} h + \binom{n}{2} x^{n-2} h^2 + \dots + \binom{n}{n} h^n \\
 \Leftrightarrow (x + h)^n &= x^n + nx^{n-1} h + \binom{n}{2} x^{n-2} h^2 + \binom{n}{3} x^{n-3} h^3 + \dots + h^n \\
 \text{Sehingga, } f'(x) \text{ menjadi: } f'(x) &= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{(x + h)^n - x^n}{h} \\
 \Leftrightarrow f'(x) &= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{x^n + nx^{n-1} h + \binom{n}{2} x^{n-2} h^2 + \binom{n}{3} x^{n-3} h^3 + \dots + h^n - x^n}{h} \\
 \Leftrightarrow f'(x) &= \lim_{h \rightarrow 0} nx^{n-1} + \binom{n}{2} x^{n-2} h + \binom{n}{3} x^{n-3} h^2 + \dots + h^{n-1} \\
 \Leftrightarrow f'(x) &= nx^{n-1}. \text{ Terbukti.}
 \end{aligned}$$

```
>$showev('limit((sin(x+h)-sin(x))/h,h,0)) // turunan sin(x)
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\sin(x + h) - \sin x}{h} = \cos x$$

Mengapa hasilnya seperti itu? Tuliskan atau tunjukkan bahwa hasil limit tersebut benar, sehingga benar turunan fungsinya benar. Tulis penjelasan Anda di komentar ini. Sebagai petunjuk, ekspansikan $\sin(x+h)$ dengan menggunakan rumus jumlah dua sudut. Jawab:

Akan ditunjukkan bahwa $\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\sin(x + h) - \sin x}{h} = \cos x$

Diketahui bahwa:

$$1). \sin(x + h) = \sin x \cos h + \cos x \sin h$$

$$2). \lim_{h \rightarrow 0} \frac{1 - \cos h}{h} = 0$$

$$3). \lim_{h \rightarrow 0} \frac{\sin h}{h} = 1$$

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\sin(x + h) - \sin x}{h}$$

$$\begin{aligned}
&= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{\sin x \cos h + \cos x \sin h - \sin x}{h} \\
&= \lim_{h \rightarrow 0} \left[-\sin x \cdot \frac{1 - \cos h}{h} + \cos x \cdot \frac{\sin h}{h} \right] \\
&= (-\sin x) \left[\lim_{h \rightarrow 0} \frac{1 - \cos h}{h} + (\cos x) \lim_{h \rightarrow 0} \frac{\sin h}{h} \right] \\
&= (-\sin x)(0) + (\cos x)(1) = \cos x. \text{ Terbukti.}
\end{aligned}$$

```
>$showev('limit((log(x+h)-log(x))/h,h,0)) // turunan log(x)
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\log(x+h) - \log x}{h} = \frac{1}{x}$$

Mengapa hasilnya seperti itu? Tuliskan atau tunjukkan bahwa hasil limit tersebut benar, sehingga benar turunan fungsinya benar. Tulis penjelasan Anda di komentar ini.

Sebagai petunjuk, gunakan sifat-sifat logaritma dan hasil limit pada bagian sebelumnya di atas.

Jawab:

Bukti:

Ambil $f(x) =^a \log x$.

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{^a \log(x+h) - ^a \log x}{h}$$

$$= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{^a \log \frac{(x+h)}{x}}{h}$$

$$= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{^a \log(1 + \frac{h}{x})}{h}$$

$$= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{^a \log(1 + \frac{h}{x})}{\frac{h}{x}x}$$

$$= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{\frac{x}{h} \cdot ^a \log(1 + \frac{h}{x})}{x}$$

$$= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{^a \log(1 + \frac{h}{x})^{\frac{x}{h}}}{x}$$

$$= \frac{\lim_{h \rightarrow 0} ^a \log(1 + \frac{h}{x})^{\frac{x}{h}}}{\lim_{h \rightarrow 0} x}$$

$$= \frac{1}{x \cdot {}^e \log a}$$

$$= \frac{1}{x \cdot \ln a}$$

Menggunakan hasil di atas, maka:

$$\frac{d \ln x}{dx} = \frac{d^e \log x}{dx} = \frac{1}{x \cdot \ln e} = \frac{1}{x}. \text{Terbukti.}$$

```
>$showev('limit((1/(x+h)-1/x)/h,h,0)) // turunan 1/x
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\frac{1}{x+h} - \frac{1}{x}}{h} = -\frac{1}{x^2}$$

```
>$showev('limit((E^(x+h)-E^x)/h,h,0)) // turunan f(x)=e^x
```

Answering "Is x an integer?" with "integer"
 Maxima is asking
 Acceptable answers are: yes, y, Y, no, n, N, unknown, uk
 Is x an integer?

Use assume!

Error in:

```
$showev('limit((E^(x+h)-E^x)/h,h,0)) // turunan f(x)=e^x ...  
^
```

Maxima bermasalah dengan limit:

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{e^{x+h} - e^x}{h}.$$

Oleh karena itu diperlukan trik khusus agar hasilnya benar.

```
>$showev('limit((E^h-1)/h,h,0))
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{e^h - 1}{h} = 1$$

```
>$factor(E^(x+h)-E^x)
```

$$(e^h - 1) e^x$$

```
>\$showev('limit(factor((E^(x+h)-E^x)/h),h,0)) // turunan f(x)=e^x
```

$$\left(\lim_{h \rightarrow 0} \frac{e^h - 1}{h} \right) e^x = e^x$$

```
>function f(x) &= x^x
```

$$\begin{matrix} x \\ x \end{matrix}$$

```
>\$showev('limit((f(x+h)-f(x))/h,h,0)) // turunan f(x)=x^x
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{(x+h)^{x+h} - x^x}{h} = infinity$$

Di sini Maxima juga bermasalah terkait limit:

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{(x+h)^{x+h} - x^x}{h}.$$

Dalam hal ini diperlukan asumsi nilai x.

```
>&assume(x>0); \$showev('limit((f(x+h)-f(x))/h,h,0)) // turunan f(x)=x^x
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{(x+h)^{x+h} - x^x}{h} = x^x (\log x + 1)$$

```
>&forget(x>0) // jangan lupa, lupakan asumsi untuk kembali ke semula
```

$$[x > 0]$$

```
>&forget(x<0)
```

$$[x < 0]$$

```
>&facts()
```

[]

```
>$showev('limit((asin(x+h)-asin(x))/h,h,0)) // turunan arcsin(x)
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\arcsin(x+h) - \arcsin x}{h} = \frac{1}{\sqrt{1-x^2}}$$

```
>$showev('limit((tan(x+h)-tan(x))/h,h,0)) // turunan tan(x)
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\tan(x+h) - \tan x}{h} = \frac{1}{\cos^2 x}$$

```
>function f(x) &= sinh(x) // definisikan f(x)=sinh(x)
```

$\sinh(x)$

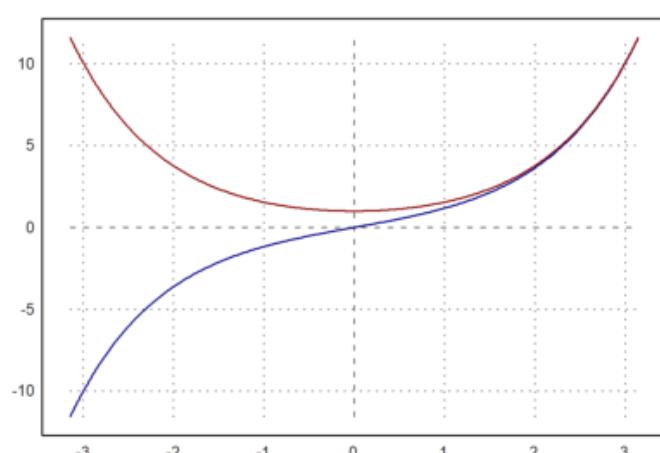
```
>function df(x) &= limit((f(x+h)-f(x))/h,h,0); $df(x) // df(x) = f'(x)
```

$$\frac{e^{-x} (e^{2x} + 1)}{2}$$

Hasilnya adalah $\cosh(x)$, karena

$$\frac{e^x + e^{-x}}{2} = \cosh(x).$$

```
>plot2d(["f(x)", "df(x)"], -pi, pi, color=[blue, red]):
```



Bukalah buku Kalkulus. Cari dan pilih beberapa (paling sedikit 5 fungsi berbeda tipe/bentuk/jenis) fungsi dari buku tersebut, kemudian definisikan di EMT pada baris-baris perintah berikut (jika perlu tambahkan lagi). Untuk setiap fungsi, tentukan turunannya dengan menggunakan definisi turunan (limit), seperti contoh-contoh tersebut. Gambar grafik fungsi asli dan fungsi turunannya pada sumbu koordinat yang sama.

Jawab:

1. Fungsi 1

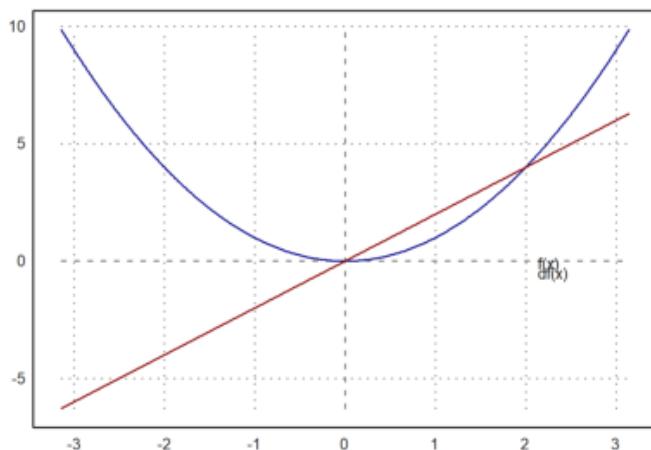
```
>function f(x) := x^2
>$showev('limit(((x+h)^2-x^2)/h,h,0)) // turunan x^2
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{(x+h)^2 - x^2}{h} = 2x$$

```
>function df(x) &= limit(((x+h)^2-x^2)/h,h,0); $df(x) // df(x) = f'(x)
```

$$2x$$

```
>plot2d(["f(x)", "df(x)"], -pi, pi, color=[blue, red]), label("f(x)", 2, 0.6), label("df(x)", 2, 0.6)
```



2. Fungsi 2

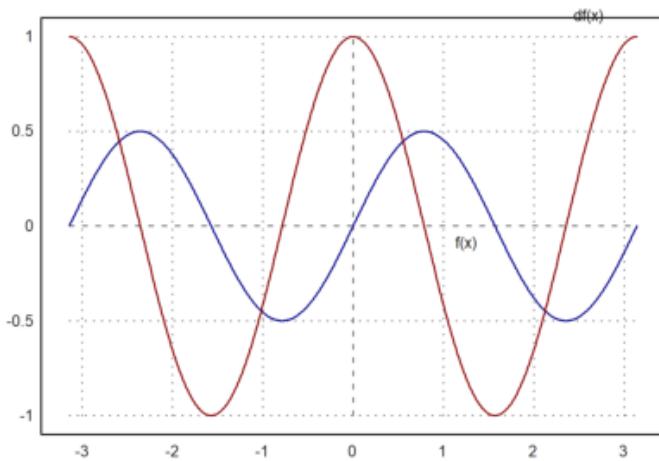
```
>function f(x) := sin(x)*cos(x)
>$showev('limit(((sin(x+h)*cos(x+h))-sin(x)*cos(x))/h,h,0)) // turunan sin(x)*cos(x)
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\cos(x+h)\sin(x+h) - \cos x \sin x}{h} = \cos^2 x - \sin^2 x$$

```
>function df(x) &= limit(((sin(x+h)*cos(x+h))-sin(x)*cos(x))/h,h,0); $df(x)// df(x) = f'(x)
```

$$\cos^2 x - \sin^2 x$$

```
>plot2d(["f(x)", "df(x)"], -pi, pi, color=[blue, red]), label("f(x)", 1, 0), label("df(x)", 2.3, 1)
```



3. Fungsi 3

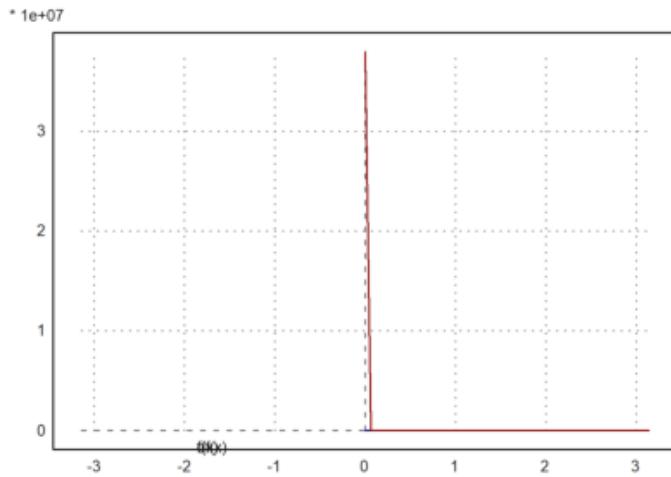
```
>function f(x) := sqrt(x)*4
>$showev('limit((sqrt(x+h)*4-sqrt(x)*4)/h,h,0)) // turunan sqrt(x)*4
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{4\sqrt{x+h} - 4\sqrt{x}}{h} = \frac{2}{\sqrt{x}}$$

```
>function df(x) &= limit((sqrt(x+h)*4-sqrt(x)*4)/h,h,0); $df(x)// df(x) = f'(x)
```

$$\frac{2}{\sqrt{x}}$$

```
>plot2d(["f(x)", "df(x)"], -pi, pi, color=[blue, red]), label("f(x)", -2, 11), label("df(x)", -2, -1)
```



4. Fungsi 4

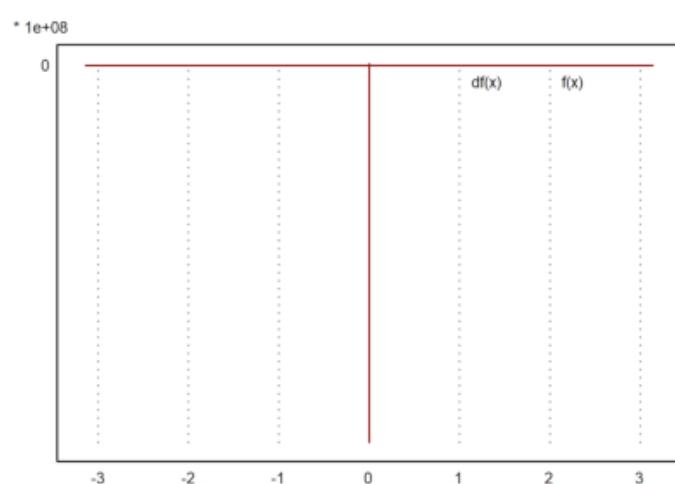
```
>function f(x) := cos(1/x)
>$showev('limit((cos(1/(x+h))-cos(1/x))/h,h,0)) // turunan cos(1/x)
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\cos\left(\frac{1}{x+h}\right) - \cos\left(\frac{1}{x}\right)}{h} = \frac{\sin\left(\frac{1}{x}\right)}{x^2}$$

```
>function df(x) &= limit((cos(1/(x+h))-cos(1/x))/h,h,0); $df(x)// df(x) = f'(x)
```

$$\frac{\sin\left(\frac{1}{x}\right)}{x^2}$$

```
>plot2d(["f(x)", "df(x)"], -pi, pi, color=[blue, red]), label("f(x)", 2, 0.4), label("df(x)", 1, -0.4)
```



5. Fungsi 5

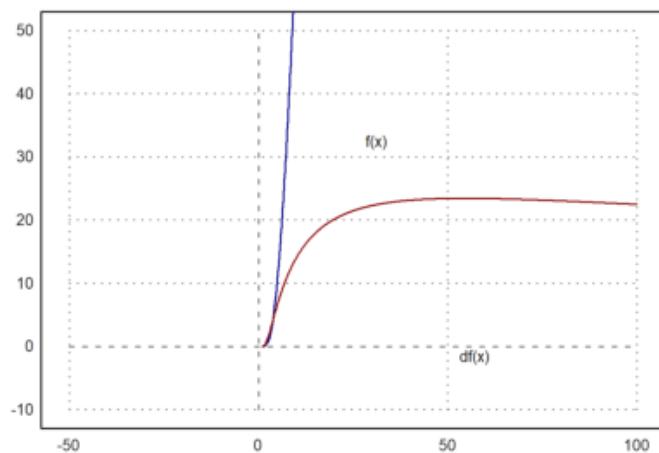
```
>function f(x) := (log(x))^5
>$showev('limit(((log(x+h))^5-(log(x))^5)/h,h,0)) // turunan (log(x))^5
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\log^5(x+h) - \log^5 x}{h} = \frac{5 \log^4 x}{x}$$

```
>function df(x) &= limit(((log(x+h))^5-(log(x))^5)/h,h,0); $df(x) // df(x) = f'(x)
```

$$\frac{5 \log^4 x}{x}$$

```
>plot2d(["f(x)", "df(x)"], -50, 100, -10, 50, color=[blue, red]), label("f(x)", 25, 35), label("df(x)", 75, 5)
```



6. Fungsi 6

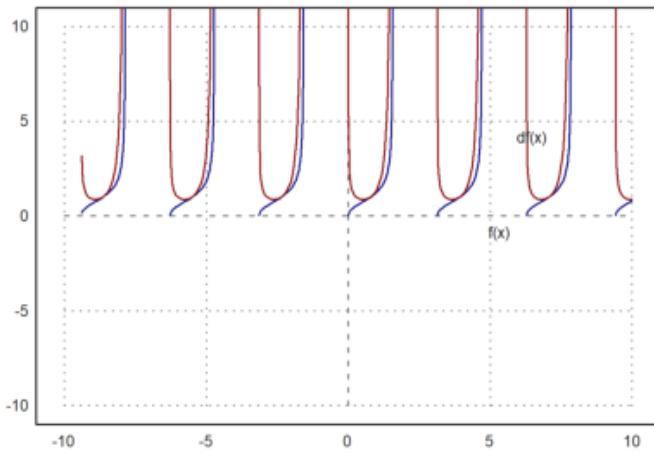
```
>function f(x) := sqrt(tan(x))
>$showev('limit((sqrt(tan(x+h))-sqrt(tan(x)))/h,h,0)) // turunan exp(x)*cos(x)
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{\sqrt{\tan(x+h)} - \sqrt{\tan x}}{h} = \frac{1}{2 \cos^2 x \sqrt{\tan x}}$$

```
>function df(x) &= limit((sqrt(tan(x+h))-sqrt(tan(x)))/h,h,0); $df(x) // df(x) = f'(x)
```

$$\frac{1}{2 \cos^2 x \sqrt{\tan x}}$$

```
>plot2d(["f(x)", "df(x)"], -10, 10, -10, 10, color=[blue, red]), label("f(x)", 4.5, 0), label("df(x)
```



Integral

EMT dapat digunakan untuk menghitung integral, baik integral tak tentu maupun integral tentu. Untuk integral tak tentu (simbolik) sudah tentu EMT menggunakan Maxima, sedangkan untuk perhitungan integral tentu EMT sudah menyediakan beberapa fungsi yang mengimplementasikan algoritma kuadratur (perhitungan integral tentu menggunakan metode numerik).

Pada notebook ini akan ditunjukkan perhitungan integral tentu dengan menggunakan Teorema Dasar Kalkulus:

$$\int_a^b f(x) dx = F(b) - F(a), \quad \text{dengan } F'(x) = f(x).$$

Fungsi untuk menentukan integral adalah integrate. Fungsi ini dapat digunakan untuk menentukan, baik integral tentu maupun tak tentu (jika fungsinya memiliki antiderivatif). Untuk perhitungan integral tentu fungsi integrate menggunakan metode numerik (kecuali fungsinya tidak integrabel, kita tidak akan menggunakan metode ini).

```
>$showev('integrate(x^n, x))
```

Answering "Is n equal to -1?" with "no"

$$\int x^n dx = \frac{x^{n+1}}{n+1}$$

```
>$showev('integrate(1/(1+x), x))
```

$$\int \frac{1}{x+1} dx = \log(x+1)$$

```
>$showev('integrate(1/(1+x^2), x))
```

$$\int \frac{1}{x^2 + 1} dx = \arctan x$$

```
>\$showev('integrate(1/sqrt(1-x^2),x))
```

$$\int \frac{1}{\sqrt{1-x^2}} dx = \arcsin x$$

```
>\$showev('integrate(sin(x),x,0,pi))
```

$$\int_0^\pi \sin x dx = 2$$

```
>\$showev('integrate(sin(x),x,a,b))
```

$$\int_a^b \sin x dx = \cos a - \cos b$$

```
>\$showev('integrate(x^n,x,a,b))
```

Answering "Is n positive, negative or zero?" with "positive"

$$\int_a^b x^n dx = \frac{b^{n+1}}{n+1} - \frac{a^{n+1}}{n+1}$$

```
>\$showev('integrate(x^2*sqrt(2*x+1),x))
```

$$\int x^2 \sqrt{2x+1} dx = \frac{(2x+1)^{\frac{7}{2}}}{28} - \frac{(2x+1)^{\frac{5}{2}}}{10} + \frac{(2x+1)^{\frac{3}{2}}}{12}$$

```
>\$showev('integrate(x^2*sqrt(2*x+1),x,0,2))
```

$$\int_0^2 x^2 \sqrt{2x+1} dx = \frac{25^{\frac{5}{2}}}{21} - \frac{2}{105}$$

```
>\$ratsimp(%)
```

$$\int_0^2 x^2 \sqrt{2x+1} dx = \frac{25^{\frac{7}{2}} - 2}{105}$$

```
>$showev('integrate((sin(sqrt(x)+a)*E^sqrt(x))/sqrt(x),x,0,pi^2))
```

$$\int_0^{\pi^2} \frac{\sin(\sqrt{x} + a) e^{\sqrt{x}}}{\sqrt{x}} dx = (-e^\pi - 1) \sin a + (e^\pi + 1) \cos a$$

```
>$factor(%)
```

$$\int_0^{\pi^2} \frac{\sin(\sqrt{x} + a) e^{\sqrt{x}}}{\sqrt{x}} dx = (-e^\pi - 1) (\sin a - \cos a)$$

```
>function map f(x) &= E^(-x^2); $f(x)
```

$$e^{-x^2}$$

```
>$showev('integrate(f(x),x))
```

$$\int e^{-x^2} dx = \frac{\sqrt{\pi} \operatorname{erf}(x)}{2}$$

Fungsi f tidak memiliki antiturunan, integralnya masih memuat integral lain.

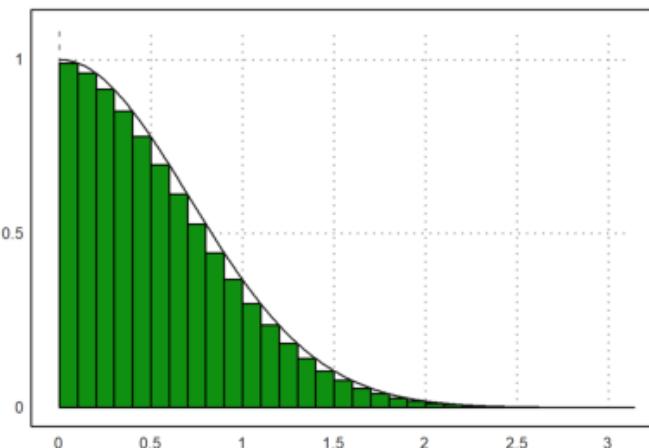
$$\operatorname{erf}(x) = \int \frac{e^{-x^2}}{\sqrt{\pi}} dx.$$

Kita tidak dapat menggunakan teorema Dasar kalkulus untuk menghitung integral tentu fungsi tersebut jika semua batasnya berhingga. Dalam hal ini dapat digunakan metode numerik (rumus kuadratur).

Misalkan kita akan menghitung:

maxima: 'integrate(f(x),x,0,pi)

```
>x=0:0.1:pi-0.1; plot2d(x,f(x+0.1),>bar); plot2d("f(x)",0,pi,>add):
```



Integral tentu

maxima: 'integrate(f(x),x,0,pi)

dapat dihampiri dengan jumlah luas persegi-persegi panjang di bawah kurva $y=f(x)$ tersebut. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

```
>t &= makelist(a,a,0,pi-0.1,0.1); // t sebagai list untuk menyimpan nilai-nilai x  
>fx &= makelist(f(t[i]+0.1),i,1,length(t)); // simpan nilai-nilai f(x)  
// jangan menggunakan x sebagai list, kecuali Anda pakar Maxima!
```

Hasilnya adalah:

maxima: 'integrate(f(x),x,0,pi) = 0.1*sum(fx[i],i,1,length(fx))

Jumlah tersebut diperoleh dari hasil kali lebar sub-subinterval (=0.1) dan jumlah nilai-nilai $f(x)$ untuk $x = 0.1, 0.2, 0.3, \dots, 3.2$.

```
>0.1*sum(f(x+0.1)) // cek langsung dengan perhitungan numerik EMT
```

0.836219610253

Untuk mendapatkan nilai integral tentu yang mendekati nilai sebenarnya, lebar sub-intervalnya dapat diperkecil lagi, sehingga daerah di bawah kurva tertutup semuanya, misalnya dapat digunakan lebar subinterval 0.001. (Silakan dicoba!)

Meskipun Maxima tidak dapat menghitung integral tentu fungsi tersebut untuk batas-batas yang berhingga, namun integral tersebut dapat dihitung secara eksak jika batas-batasnya tak hingga. Ini adalah salah satu keajaiban di dalam matematika, yang terbatas tidak dapat dihitung secara eksak, namun yang tak hingga malah dapat dihitung secara eksak.

```
>$showev('integrate(f(x),x,0,inf))
```

$$\int_0^{\infty} e^{-x^2} dx = \frac{\sqrt{\pi}}{2}$$

Berikut adalah contoh lain fungsi yang tidak memiliki antiderivatif, sehingga integral tentunya hanya dapat dihitung dengan metode numerik.

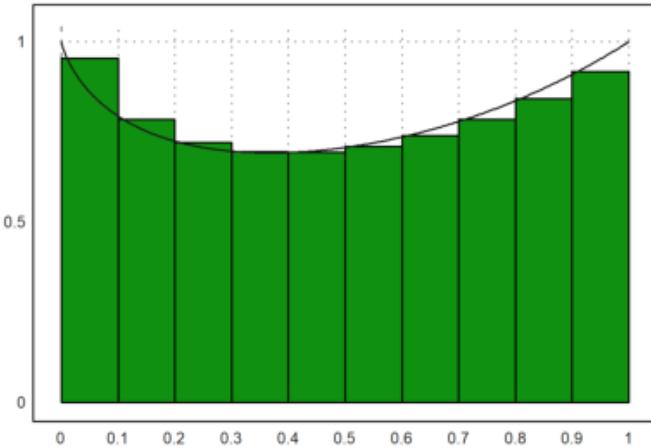
```
>function f(x) &= x^x; $f(x)
```

x^x

```
>$showev('integrate(f(x),x,0,1))
```

$$\int_0^1 x^x dx = \int_0^1 x^x dx$$

```
>x=0:0.1:1-0.01; plot2d(x,f(x+0.01),>bar); plot2d("f(x)",0,1,>add):
```



Maxima gagal menghitung integral tentu tersebut secara langsung menggunakan perintah integrate. Berikut kita lakukan seperti contoh sebelumnya untuk mendapat hasil atau pendekatan nilai integral tentu tersebut.

```
>t &= makelist(a,a,0,1-0.01,0.01);
>fx &= makelist(f(t[i]+0.01),i,1,length(t));
```

Latihan

- Bukalah buku Kalkulus.
- Cari dan pilih beberapa (paling sedikit 5 fungsi berbeda tipe/bentuk/jenis) fungsi dari buku tersebut, kemudian definisikan di EMT pada baris-baris perintah berikut (jika perlu tambahkan lagi).
- Untuk setiap fungsi, tentukan anti turunannya (jika ada), hitunglah integral tentu dengan batas-batas yang menarik (Anda tentukan sendiri), seperti contoh-contoh tersebut.
- Lakukan hal yang sama untuk fungsi-fungsi yang tidak dapat diintegralkan (cari sedikitnya 3 fungsi).
- Gambar grafik fungsi dan daerah integrasinya pada sumbu koordinat yang sama.
- Gunakan integral tentu untuk mencari luas daerah yang dibatasi oleh dua kurva yang berpotongan di dua titik. (Cari dan gambar kedua kurva dan arsir (warnai) daerah yang dibatasi oleh keduanya.)
- Gunakan integral tentu untuk menghitung volume benda putar kurva $y = f(x)$ yang diputar mengelilingi sumbu x dari $x=a$ sampai $x=b$, yakni

$$V = \int_a^b \pi(f(x))^2 dx.$$

(Pilih fungsinya dan gambar kurva dan benda putar yang dihasilkan. Anda dapat mencari contoh-contoh bagaimana cara menggambar benda hasil perputaran suatu kurva.)

- Gunakan integral tentu untuk menghitung panjang kurva $y=f(x)$ dari $x=a$ sampai $x=b$ dengan menggunakan rumus:

$$S = \int_a^b \sqrt{1 + (f'(x))^2} dx.$$

(Pilih fungsi dan gambar kurvanya.)

Jawab:

1. Fungsi 1

```
>function f(x) &= 5*x^2; $f(x)
```

$$5x^2$$

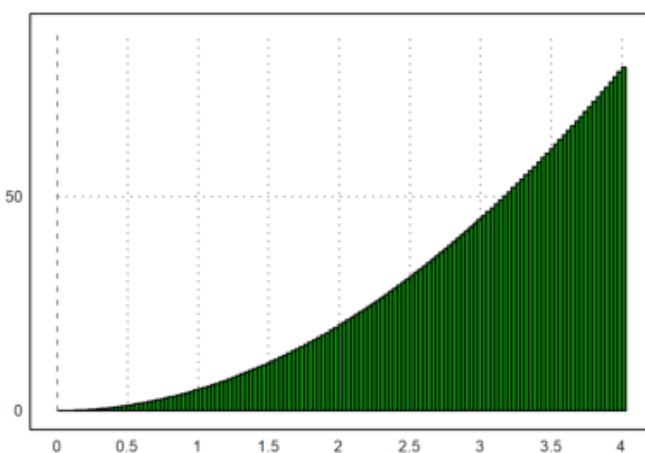
```
>$showev('integrate(f(x),x))
```

$$5 \int x^2 dx = \frac{5x^3}{3}$$

```
>$showev('integrate(f(x),x,2,3))
```

$$5 \int_2^3 x^2 dx = \frac{95}{3}$$

```
>x=0.01:0.03:4; plot2d(x,f(x+0.01),>bar); plot2d("f(x)",2,3,>add):
```



2. Fungsi 2

```
>function f(x) &= cos(2*x+5); $f(x)
```

$$\cos(2x + 5)$$

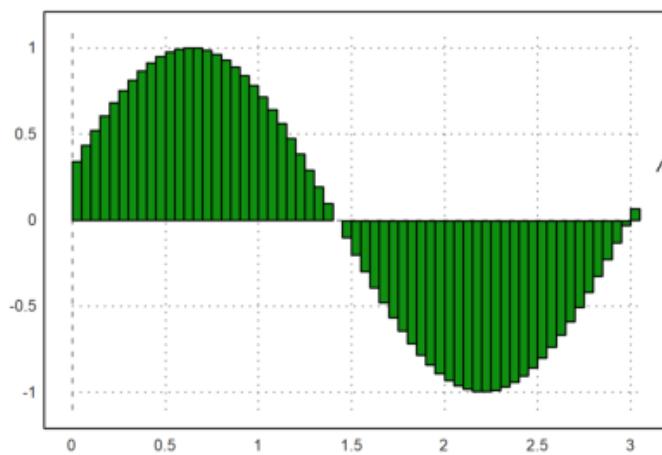
```
>$showev('integrate(f(x),x))
```

$$\int \cos(2x + 5) dx = \frac{\sin(2x + 5)}{2}$$

```
>$showev('integrate(f(x),x,pi,2*pi))
```

$$\int_{\pi}^{2\pi} \cos(2x + 5) dx = 0$$

```
>x=0:0.05:pi-0.1; plot2d(x,f(x+0.03),>bar); plot2d("f(x)",pi,2*pi,>add):
```



3. Fungsi 3

```
>function f(x) &= (sin(x))*(cos((x))^2); $f(x)
```

$$\cos^2 x \sin x$$

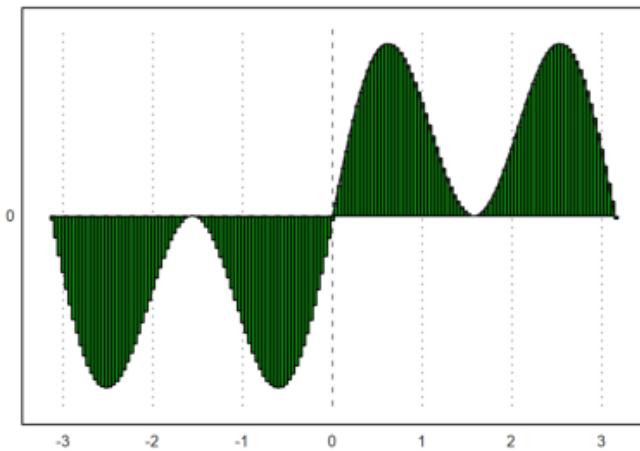
```
>$showev('integrate(f(x),x))
```

$$\int \cos^2 x \sin x dx = -\frac{\cos^3 x}{3}$$

```
>$showev('integrate(f(x),x,0,pi))
```

$$\int_0^{\pi} \cos^2 x \sin x dx = \frac{2}{3}$$

```
>x=-pi:0.04:pi; plot2d(x,f(x+0.01),>bar); plot2d("f(x)",0,pi,>add):
```



4. Fungsi 4

```
>function f(x) &= (x^2*(2-x^3)^(1/2)); $f(x)
```

$$x^2 \sqrt{2 - x^3}$$

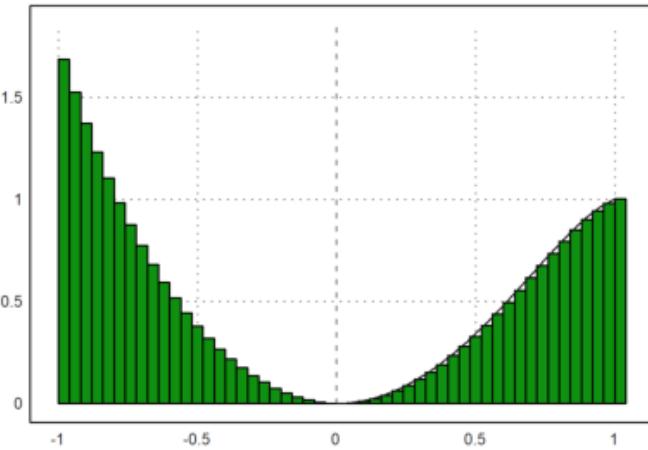
```
>$showev('integrate(f(x),x))
```

$$\int x^2 \sqrt{2 - x^3} dx = -\frac{2 (2 - x^3)^{\frac{3}{2}}}{9}$$

```
>$showev('integrate(f(x),x,0,1))
```

$$\int_0^1 x^2 \sqrt{2 - x^3} dx = \frac{2^{\frac{5}{2}}}{9} - \frac{2}{9}$$

```
>x=-1:0.04:1; plot2d(x,f(x+0.01),>bar); plot2d("f(x)",0,1,>add):
```



5. Fungsi 5

```
>function f(x) &= sqrt(24-x^2); $f(x)
```

$$\sqrt{24 - x^2}$$

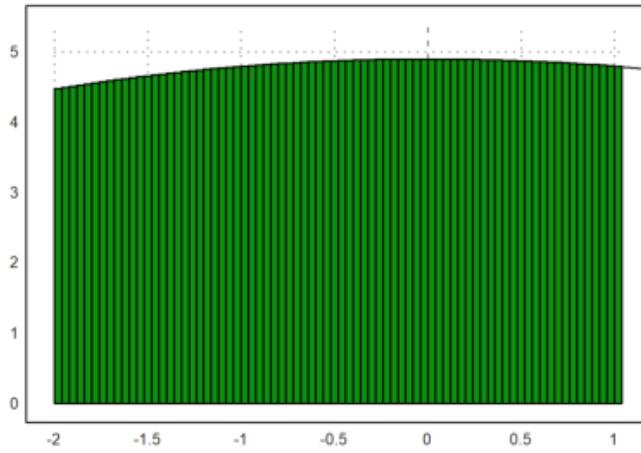
```
>$showev('integrate(f(x),x))
```

$$\int \sqrt{24 - x^2} dx = 12 \arcsin\left(\frac{x}{2\sqrt{6}}\right) + \frac{x\sqrt{24 - x^2}}{2}$$

```
>$showev('integrate(f(x),x,1,2))
```

$$\int_1^2 \sqrt{24 - x^2} dx = 12 \arcsin\left(\frac{1}{\sqrt{6}}\right) - \frac{24 \arcsin\left(\frac{1}{2\sqrt{6}}\right) + \sqrt{23}}{2} + 2\sqrt{5}$$

```
>x=-2:0.04:1; plot2d(x,f(x+0.01),>bar); plot2d("f(x)",1,2,>add):
```

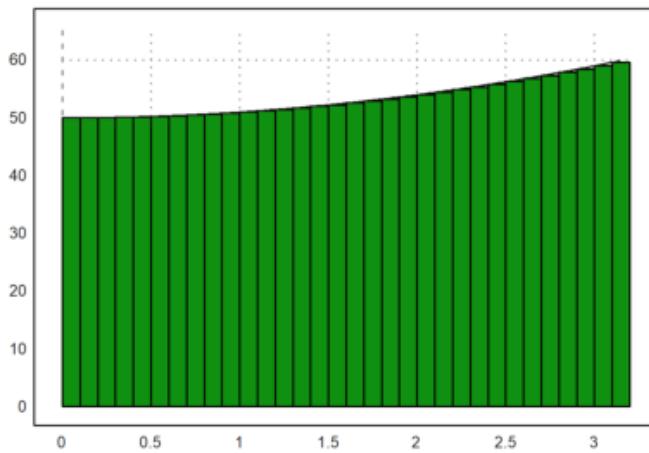


6. Fungsi 6

```
>t &= makelist(a,a,0,1-0.01,0.01);
>fx &= makelist(f(t[i]+0.01),i,1,length(t));
>function f(x) &= x^2+50; $f(x)
```

$$x^2 + 50$$

```
>x=0:0.1:pi-0.01; plot2d(x,f(x+0.01),>bar); plot2d("f(x)",0,pi,>add):
```



```
>0.01*sum(f(x+0.01))
```

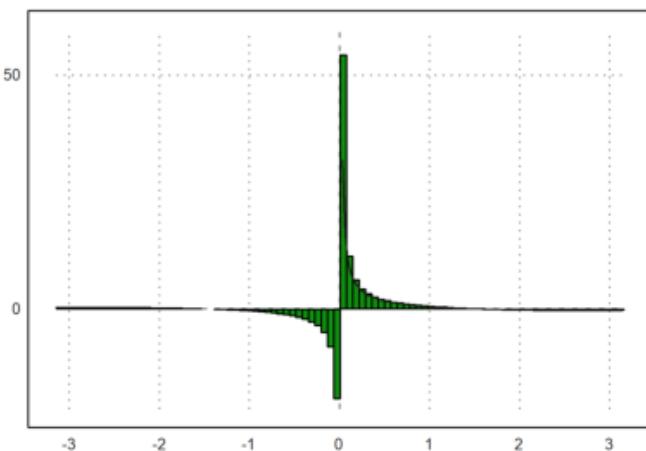
17.051552

7. Fungsi 7

```
>t &= makelist(a,a,0,1-0.01,0.01);
>fx &= makelist(f(t[i]+0.01),i,1,length(t));
>function f(x) &= cos(x)/x; $f(x)
```

$$\frac{\cos x}{x}$$

```
>x=-pi:0.07:pi-0.01; plot2d(x,f(x+0.01),>bar); plot2d("f(x)",0,pi,>add):
```



```
>0.01*sum(f(x+0.01))
```

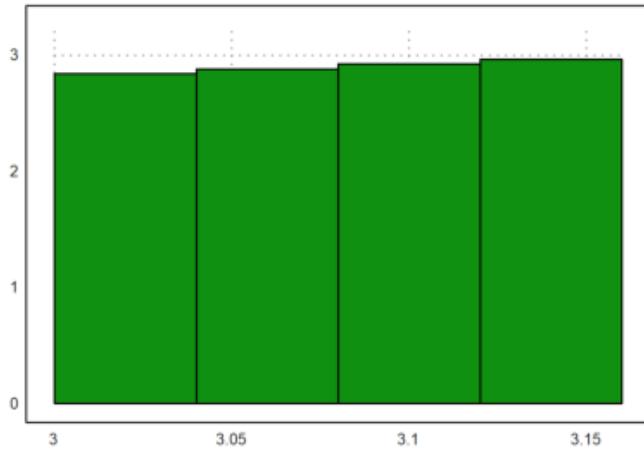
0.415163991256

8. Fungsi 8

```
>t &= makelist(a,a,0,1-0.01,0.01);
>fx &= makelist(f(t[i]+0.01),i,1,length(t));
>function f(x) &= sqrt(x^2-1); $f(x)
```

$$\sqrt{x^2 - 1}$$

```
>x=3:0.04:pi-0.01; plot2d(x,f(x+0.01),>bar); plot2d("f(x)",0,2,>add):
```



```
>0.01*sum(f(x+0.01))
```

0.11610107668

Luas daerah dibatasi 2 kurva

1). Fungsi 1

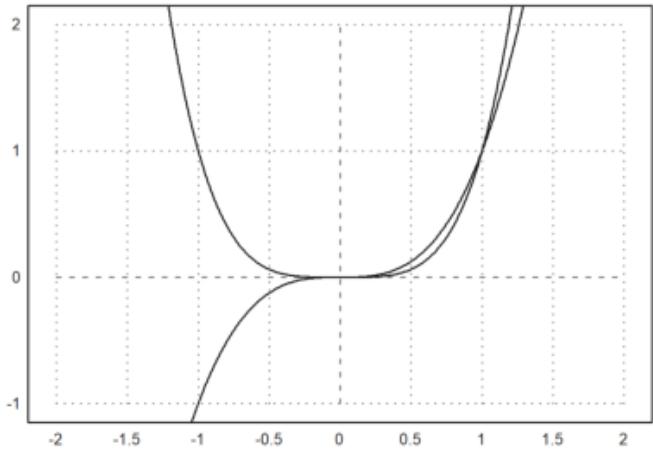
```
>function f(x) &= x^3; $f(x)
```

$$x^3$$

```
>function g(x) &= x; $g(x)
```

$$x$$

```
>plot2d(["x^4", "x^3"], -2, 2, -1, 2):
```



```
>function h(x) &= f(x)-g(x); $h(x)
```

$$x^3 - x$$

```
>$showev('integrate(h(x),x))
```

$$\int x^3 - x \, dx = \frac{x^4}{4} - \frac{x^2}{2}$$

```
>$&solve(f(x)=g(x))
```

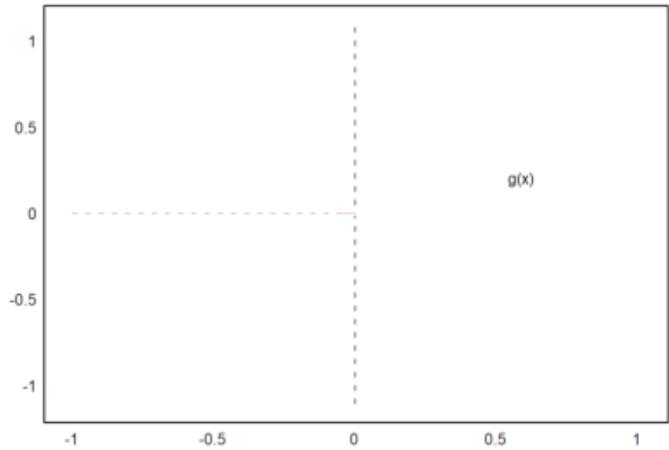
$$[x = -1, x = 1, x = 0]$$

```
>$showev('integrate(h(x),x,0,1)) // menghitung luas daerah yang dibatasi 2 kurva
```

$$\int_0^1 x^3 - x \, dx = -\frac{1}{4}$$

Arsiran daerah yang dibatasi kurva $f(x)$ dan $g(x)$ sebagai berikut:

```
>x=-1:0.01:1; plot2d(x,f(x),>bar,>filled,style="--",fillcolor=orange,>grid); plot2d(x,g(x),
```



2). Fungsi 2

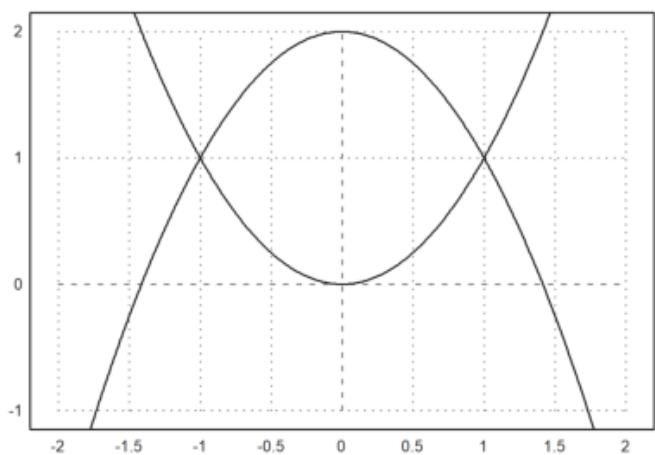
```
>function f(x) &= x^3+1; $f(x)
```

$$x^3 + 1$$

```
>function g(x) &= x^2; $g(x)
```

$$x^2$$

```
>plot2d(["-x^2+2", "x^2"], -2, 2, -1, 2):
```



```
>function h(x) &= f(x)-g(x); $h(x)
```

$$x^3 - x^2 + 1$$

```
> $& solve(f(x)=g(x))
```

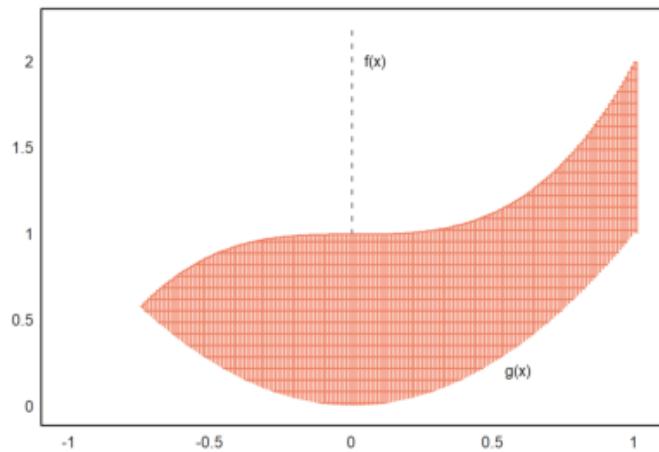
$$\left[x = \frac{\frac{\sqrt{3}i}{2} - \frac{1}{2}}{9\left(\frac{\sqrt{23}}{23^{\frac{3}{2}}} - \frac{25}{54}\right)^{\frac{1}{3}}} + \left(\frac{\sqrt{23}}{23^{\frac{3}{2}}} - \frac{25}{54}\right)^{\frac{1}{3}} \left(-\frac{\sqrt{3}i}{2} - \frac{1}{2}\right) + \frac{1}{3}, x = \left(\frac{\sqrt{23}}{23^{\frac{3}{2}}} - \frac{25}{54}\right)^{\frac{1}{3}} \left(\frac{\sqrt{3}i}{2} - \frac{1}{2}\right) + \frac{-\frac{\sqrt{3}i}{2} - \frac{1}{2}}{9\left(\frac{\sqrt{23}}{23^{\frac{3}{2}}} - \frac{25}{54}\right)^{\frac{1}{3}}} + \frac{1}{3}, x = \right.$$

```
> $showev('integrate(h(x),x,-1,1)) // menghitung luas daerah yang dibatasi 2 kurva
```

$$\int_{-1}^1 x^3 - x^2 + 1 \, dx = \frac{4}{3}$$

Arsiran daerah yang dibatasi kurva $f(x)$ dan $g(x)$ sebagai berikut:

```
>x=-1:0.01:1; plot2d(x,f(x),>bar,>filled,style="--",fillcolor=orange,>grid); plot2d(x,g(x),
```



Volume benda putar

Menghitung volume hasil perputaran kurva

$$m(x) = x^3 + 1$$

dari $x=-1$ sampai $x=0$. Diputar terhadap sumbu-x.

Jawab:

```
>function m(x) &= x^4+3; $m(x)
```

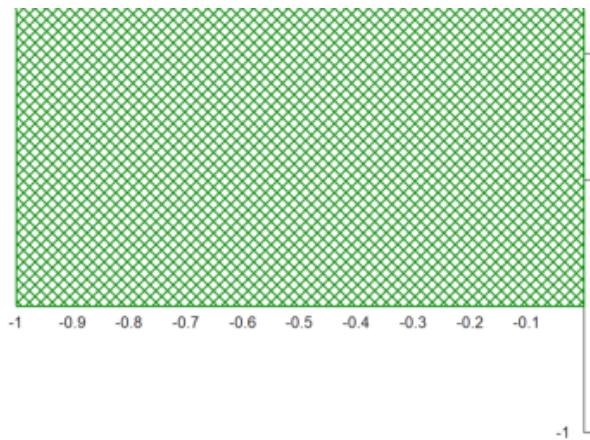
$$x^4 + 3$$

```
>$showev('integrate(pi*(m(x))^2,x,-1,0)) // Menghitung volume hasil perputaran m(x)
```

$$\pi \int_{-1}^0 (x^4 + 3)^2 dx = \frac{464\pi}{45}$$

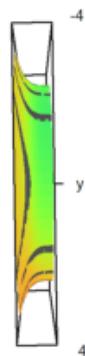
Daerah di bawah kurva yang akan dirotasi terhadap sumbu x sebagai berikut:

```
>plot2d("m(x)",-1,0,-1,2,grid=7,>filled, style="/\"):
```



Hasil perputaran m(x) terhadap sumbu x sebagai berikut:

```
>plot3d("m(x)",-1,0,-1,1,>rotate,angle=6.3,>hue,>contour,color=redgreen,height=11):
```



Menghitung panjang kurva

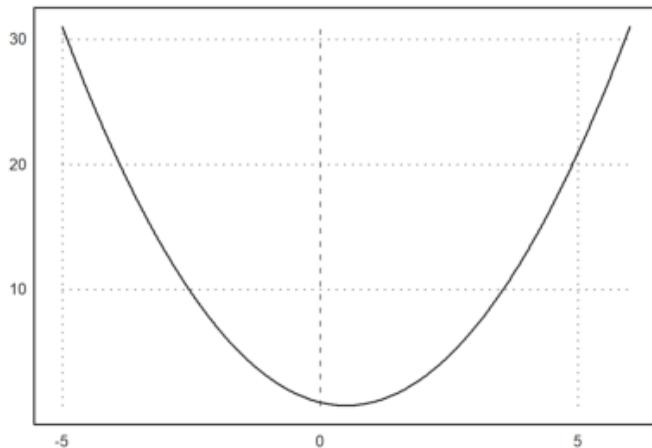
$$y = x^2 - x + 1$$

dari $x=1$ sampai $x=3$.

```
>function d(x) &= x^2-x+1; $d(x)
```

$$x^2 - x + 1$$

```
>plot2d("d(x)", -5, 6); // gambar kurva d(x)
```



```
>$showev('limit((d(x+h)-d(x))/h,h,0))
```

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{(x+h)^2 - x^2 - h}{h} = 2x - 1$$

```
>function dd(x) &= limit((d(x+h)-d(x))/h,h,0); $dd(x)
```

$$2x - 1$$

```
>function q(x) &= ((dd(x))^2); $q(x)
```

$$(2x - 1)^2$$

```
>$showev('integrate(sqrt(1+q(x)),x,1,3)) // menghitung panjang kurva
```

$$\int_1^3 \sqrt{(2x-1)^2 + 1} dx = \frac{\operatorname{asinh} 5 + 5\sqrt{26}}{4} - \frac{\operatorname{asinh} 1 + \sqrt{2}}{4}$$

Jadi, panjang kurva

$$y = x^2 - x + 1$$

dari $x=0$ sampai $x=4$ adalah

$$S = \frac{\operatorname{asinh} 5 + 5\sqrt{26}}{4} - \frac{\operatorname{asinh} 1 + \sqrt{2}}{4}.$$

Barisan dan Deret

(Catatan: bagian ini belum lengkap. Anda dapat membaca contoh-contoh penggunaan EMT dan Maxima untuk menghitung limit barisan, rumus jumlah parsial suatu deret, jumlah tak hingga suatu deret konvergen, dan sebagainya. Anda dapat mengeksplor contoh-contoh di EMT atau perbagai panduan penggunaan Maxima di software Maxima atau dari Internet.)

Barisan dapat didefinisikan dengan beberapa cara di dalam EMT, di antaranya:

- dengan cara yang sama seperti mendefinisikan vektor dengan elemen-elemen beraturan (menggunakan titik dua ":");
- menggunakan perintah "sequence" dan rumus barisan (suku ke $-n$);
- menggunakan perintah "iterate" atau "niterate";
- menggunakan fungsi Maxima "create_list" atau "makelist" untuk menghasilkan barisan simbolik;
- menggunakan fungsi biasa yang inputnya vektor atau barisan;
- menggunakan fungsi rekursif.

EMT menyediakan beberapa perintah (fungsi) terkait barisan, yakni:

- sum: menghitung jumlah semua elemen suatu barisan
- cumsum: jumlah kumulatif suatu barisan
- differences: selisih antar elemen-elemen berturutan

EMT juga dapat digunakan untuk menghitung jumlah deret berhingga maupun deret tak hingga, dengan menggunakan perintah (fungsi) "sum". Perhitungan dapat dilakukan secara numerik maupun simbolik dan eksak.

Berikut adalah beberapa contoh perhitungan barisan dan deret menggunakan EMT.

```
>1:10 // barisan sederhana
```

```
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]
```

```
>1:2:30
```

```
[1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29]
```

```
>sum(1:2:30), sum(1/(1:2:30))
```

225
2.33587263431

```
>$' sum(k, k, 1, n) = factor(ev(sum(k, k, 1, n),simpsum=true)) // simpsum:menghitung deret
```

$$\sum_{k=1}^n k = \frac{n(n+1)}{2}$$

```
>$' sum(1/(3^k+k), k, 0, inf) = factor(ev(sum(1/(3^k+k), k, 0, inf),simpsum=true))
```

$$\sum_{k=0}^{\infty} \frac{1}{3^k + k} = \sum_{k=0}^{\infty} \frac{1}{3^k + k}$$

Di sini masih gagal, hasilnya tidak dihitung.

```
>$' sum(1/x^2, x, 1, inf)= ev(sum(1/x^2, x, 1, inf),simpsum=true) // ev: menghitung nilai e
```

$$\sum_{x=1}^{\infty} \frac{1}{x^2} = \frac{\pi^2}{6}$$

```
>$' sum((-1)^(k-1)/k, k, 1, inf) = factor(ev(sum((-1)^(x-1)/x, x, 1, inf),simpsum=true))
```

$$\sum_{k=1}^{\infty} \frac{(-1)^{k-1}}{k} = - \sum_{x=1}^{\infty} \frac{(-1)^x}{x}$$

Di sini masih gagal, hasilnya tidak dihitung.

```
>$' sum((-1)^k/(2*k-1), k, 1, inf) = factor(ev(sum((-1)^k/(2*k-1), k, 1, inf),simpsum=true))
```

$$\sum_{k=1}^{\infty} \frac{(-1)^k}{2k-1} = \sum_{k=1}^{\infty} \frac{(-1)^k}{2k-1}$$

```
>$ev(sum(1/n!, n, 0, inf),simpsum=true)
```

$$\sum_{n=0}^{\infty} \frac{1}{n!}$$

Di sini masih gagal, hasilnya tidak dihitung, harusnya hasilnya e.

```
>&assume(abs(x)<1); $'sum(a*x^k, k, 0, inf)=ev(sum(a*x^k, k, 0, inf),simpsum=true), &forget
```

$$a \sum_{k=0}^{\infty} x^k = \frac{a}{1-x}$$

Deret geometri tak hingga, dengan asumsi rasional antara -1 dan 1.

Deret Taylor

Deret Taylor suatu fungsi f yang diferensiabel sampai tak hingga di sekitar $x=a$ adalah:

$$f(x) = \sum_{k=0}^{\infty} \frac{(x-a)^k f^{(k)}(a)}{k!}.$$

```
>$'e^x=taylor(exp(x),x,0,10) // deret Taylor e^x di sekitar x=0, sampai suku ke-11
```

$$e^x = \frac{x^{10}}{3628800} + \frac{x^9}{362880} + \frac{x^8}{40320} + \frac{x^7}{5040} + \frac{x^6}{720} + \frac{x^5}{120} + \frac{x^4}{24} + \frac{x^3}{6} + \frac{x^2}{2} + x + 1$$

```
>$'log(x)=taylor(log(x),x,1,10)// deret log(x) di sekitar x=1
```

$$\log x = x - \frac{(x-1)^{10}}{10} + \frac{(x-1)^9}{9} - \frac{(x-1)^8}{8} + \frac{(x-1)^7}{7} - \frac{(x-1)^6}{6} + \frac{(x-1)^5}{5} - \frac{(x-1)^4}{4} + \frac{(x-1)^3}{3} - \frac{(x-1)^2}{2} - 1$$

BAB 6

KB PEKAN 8: MENGGUNAKAN EMT UNTUK GEOMETRI

article

eumat

Vikram Zaky Ardianto

22305144028

Matematika E

Visualisasi dan Perhitungan Geometri dengan EMT

Euler menyediakan beberapa fungsi untuk melakukan visualisasi dan perhitungan geometri, baik secara numerik maupun analitik (seperti biasanya tentunya, menggunakan Maxima). Fungsi-fungsi untuk visualisasi dan perhitungan geometri tersebut disimpan di dalam file program "geometry.e", sehingga file tersebut harus dipanggil sebelum menggunakan fungsi-fungsi atau perintah-perintah untuk geometri.

```
>load geometry
```

Numerical and symbolic geometry.

Fungsi-fungsi Geometri

Fungsi-fungsi untuk Menggambar Objek Geometri:

```
defaultd:=textheight()*1.5: nilai asli untuk parameter d  
setPlotrange(x1,x2,y1,y2): menentukan rentang x dan y pada bidang
```

koordinat

```
setPlotRange(r): pusat bidang koordinat (0,0) dan batas-batas
```

sumbu-x dan y adalah -r sd r

```
plotPoint (P, "P"): menggambar titik P dan diberi label "P"  
plotSegment (A,B, "AB", d): menggambar ruas garis AB, diberi label
```

"AB" sejauh d

```
plotLine (g, "g", d): menggambar garis g diberi label "g" sejauh d  
plotCircle (c,"c",v,d): Menggambar lingkaran c dan diberi label "c"  
plotLabel (label, P, V, d): menuliskan label pada posisi P
```

Fungsi-fungsi Geometri Analitik (numerik maupun simbolik):

```
turn(v, phi): memutar vektor v sejauh phi  
turnLeft(v): memutar vektor v ke kiri  
turnRight(v): memutar vektor v ke kanan  
normalize(v): normal vektor v  
crossProduct(v, w): hasil kali silang vektorv dan w.  
lineThrough(A, B): garis melalui A dan B, hasilnya [a,b,c] sdh.
```

$ax+by=c$.

```
lineWithDirection(A,v): garis melalui A searah vektor v  
getLineDirection(g): vektor arah (gradien) garis g  
getNormal(g): vektor normal (tegak lurus) garis g  
getPointOnLine(g): titik pada garis g  
perpendicular(A, g): garis melalui A tegak lurus garis g  
parallel (A, g): garis melalui A sejajar garis g  
lineIntersection(g, h): titik potong garis g dan h  
projectToLine(A, g): proyeksi titik A pada garis g  
distance(A, B): jarak titik A dan B  
distanceSquared(A, B): kuadrat jarak A dan B  
quadrance(A, B): kuadrat jarak A dan B  
areaTriangle(A, B, C): luas segitiga ABC  
computeAngle(A, B, C): besar sudut  $\angle ABC$   
angleBisector(A, B, C): garis bagi sudut  $\angle ABC$   
circleWithCenter (A, r): lingkaran dengan pusat A dan jari-jari r  
getCircleCenter(c): pusat lingkaran c  
getCircleRadius(c): jari-jari lingkaran c  
circleThrough(A,B,C): lingkaran melalui A, B, C  
middlePerpendicular(A, B): titik tengah AB  
lineCircleIntersections(g, c): titik potong garis g dan lingkaran c  
circleCircleIntersections (c1, c2): titik potong lingkaran c1 dan
```

c2

```
planeThrough(A, B, C): bidang melalui titik A, B, C
```

Fungsi-fungsi Khusus Untuk Geometri Simbolik:

```
getLineEquation (g,x,y): persamaan garis g dinyatakan dalam x dan y  
getHesseForm (g,x,y,A): bentuk Hesse garis g dinyatakan dalam x dan  
y dengan titik A pada
```

```
sisi positif (kanan/atas) garis  
quad(A,B): kuadrat jarak AB  
spread(a,b,c): Spread segitiga dengan panjang sisi-sisi a,b,c, yakni  
 $\sin(\alpha)^2$  dengan
```

```
alpha sudut yang menghadap sisi a.  
crosslaw(a,b,c,sa): persamaan 3 quads dan 1 spread pada segitiga  
dengan panjang sisi a, b, c.
```

```
triplespread(sa,sb,sc): persamaan 3 spread sa,sb,sc yang memebntuk  
suatu segitiga
```

```
doublespread(sa): Spread sudut rangkap Spread  $2\phi$ , dengan  
sa= $\sin(\phi)^2$  spread a.
```

Contoh 1: Luas, Lingkaran Luar, Lingkaran Dalam Segitiga

Untuk menggambar objek-objek geometri, langkah pertama adalah menentukan rentang sumbu-sumbu koordinat. Semua objek geometri akan digambar pada satu bidang koordinat, sampai didefinisikan bidang koordinat yang baru.

```
>setPlotRange(-0.5,2.5,-0.5,2.5); // mendefinisikan bidang koordinat baru
```

Sekarang tetapkan tiga poin dan plot mereka.

```
>A=[1,0]; plotPoint(A, "A"); // definisi dan gambar tiga titik  
>B=[0,1]; plotPoint(B, "B");  
>C=[2,2]; plotPoint(C, "C");
```

Kemudian tiga segmen.

```
>plotSegment(A,B, "c"); // c=AB  
>plotSegment(B,C, "a"); // a=BC  
>plotSegment(A,C, "b"); // b=AC
```

Fungsi geometri meliputi fungsi untuk membuat garis dan lingkaran. Format garis adalah [a,b,c], yang mewakili garis dengan persamaan $ax+by=c$.

```
>lineThrough(B,C) // garis yang melalui B dan C
```

```
[-1, 2, 2]
```

Hitunglah garis tegak lurus yang melalui A pada BC.

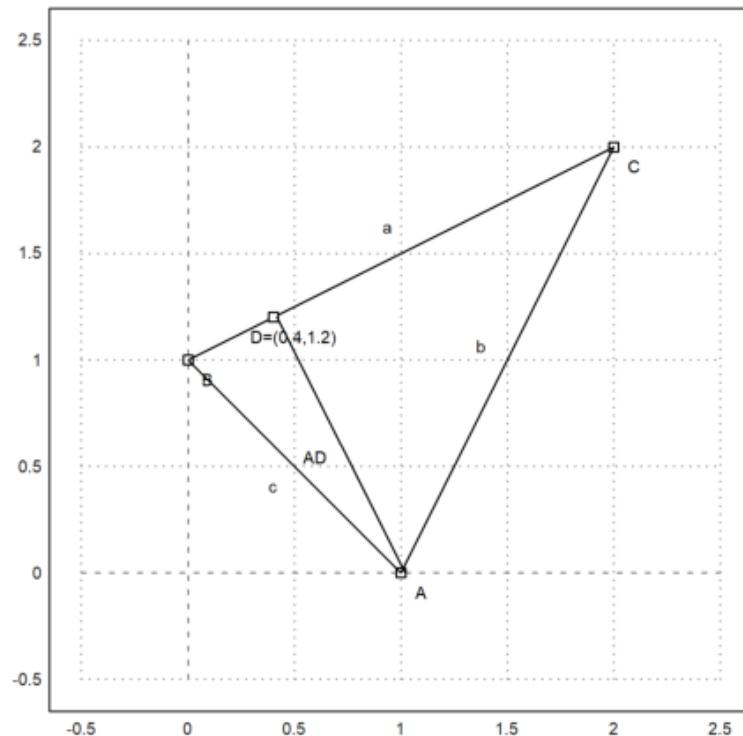
```
>h=perpendicular(A,lineThrough(B,C)); // garis h tegak lurus BC melalui A
```

Dan persimpangannya dengan BC.

```
>D=lineIntersection(h,lineThrough(B,C)); // D adalah titik potong h dan BC
```

Plot itu.

```
>plotPoint(D,value=1); // koordinat D ditampilkan  
>aspect(1); plotSegment(A,D); // tampilkan semua gambar hasil plot...()
```



Hitung luas ABC:

$$L_{\triangle ABC} = \frac{1}{2}AD \cdot BC.$$

```
>norm(A-D)*norm(B-C)/2 // AD=norm(A-D), BC=norm(B-C)
```

1.5

Bandingkan dengan rumus determinan.

```
>areaTriangle(A,B,C) // hitung luas segitiga langsung dengan fungsi
```

1.5

Cara lain menghitung luas segitiga ABC:

```
>distance(A,D)*distance(B,C)/2
```

1.5

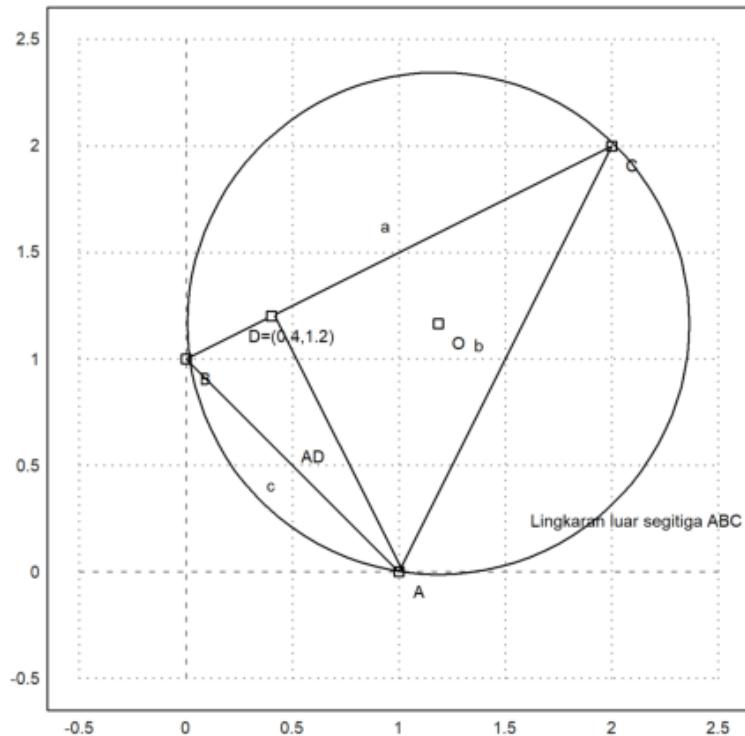
Sudut di C

```
>degrprint(computeAngle(B,C,A))
```

36°52'11.63''

Sekarang lingkaran luar segitiga.

```
>c=circleThrough(A,B,C); // lingkaran luar segitiga ABC
>R=getCircleRadius(c); // jari2 lingkaran luar
>O=getCircleCenter(c); // titik pusat lingkaran c
>plotPoint(O,"O"); // gambar titik "O"
>plotCircle(c,"Lingkaran luar segitiga ABC"):
```



Tampilkan koordinat titik pusat dan jari-jari lingkaran luar.

```
>O, R
```

```
[1.16667, 1.16667]
1.17851130198
```

Sekarang akan digambar lingkaran dalam segitiga ABC. Titik pusat lingkaran dalam adalah titik potong garis-garis bagi sudut.

```
>l=angleBisector(A,C,B); // garis bagi <ACB
>g=angleBisector(C,A,B); // garis bagi <CAB
>P=lineIntersection(l,g) // titik potong kedua garis bagi sudut
```

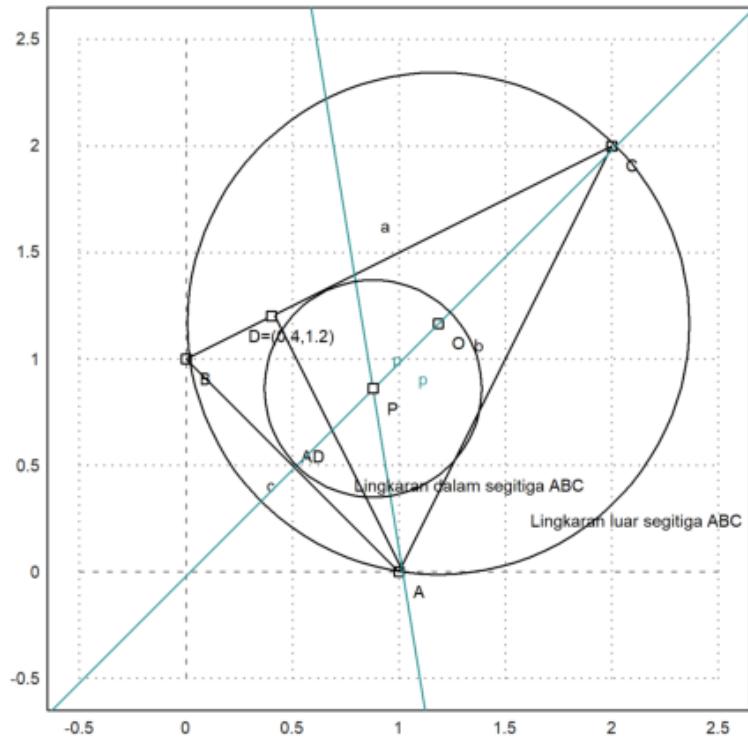
```
[0.86038, 0.86038]
```

Tambahkan semuanya ke plot.

```
>color(5); plotLine(l); plotLine(g); color(1); // gambar kedua garis bagi sudut
>plotPoint(P,"P"); // gambar titik potongnya
>r=norm(P-projectToLine(P,lineThrough(A,B))) // jari-jari lingkaran dalam
```

```
0.509653732104
```

```
>plotCircle(circleWithCenter(P,r),"Lingkaran dalam segitiga ABC"); // gambar lingkaran dal
```



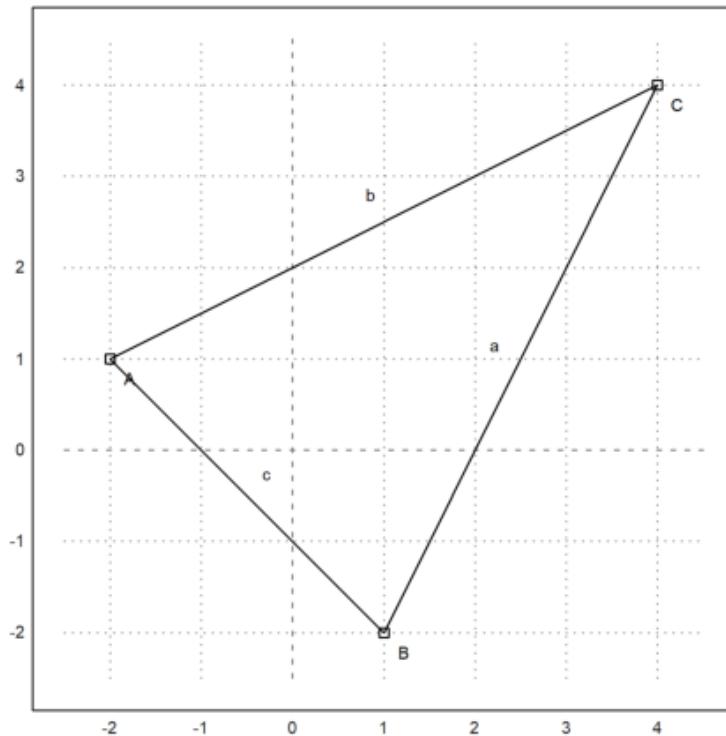
Latihan

1. Tentukan ketiga titik singgung lingkaran dalam dengan sisi-sisi segitiga ABC.

```
>setPlotRange (-2.5,4.5,-2.5,4.5);
>A=[-2,1]; plotPoint (A, "A");
>B=[1,-2]; plotPoint (B, "B");
>C=[4,4]; plotPoint (C, "C");
```

2. Gambar segitiga dengan titik-titik sudut ketiga titik singgung tersebut.

```
>plotSegment (A,B, "c")
>plotSegment (B,C, "a")
>plotSegment (A,C, "b")
>aspect (1):
```



3. Tunjukkan bahwa garis bagi sudut yang ke tiga juga melalui titik pusat lingkaran dalam.

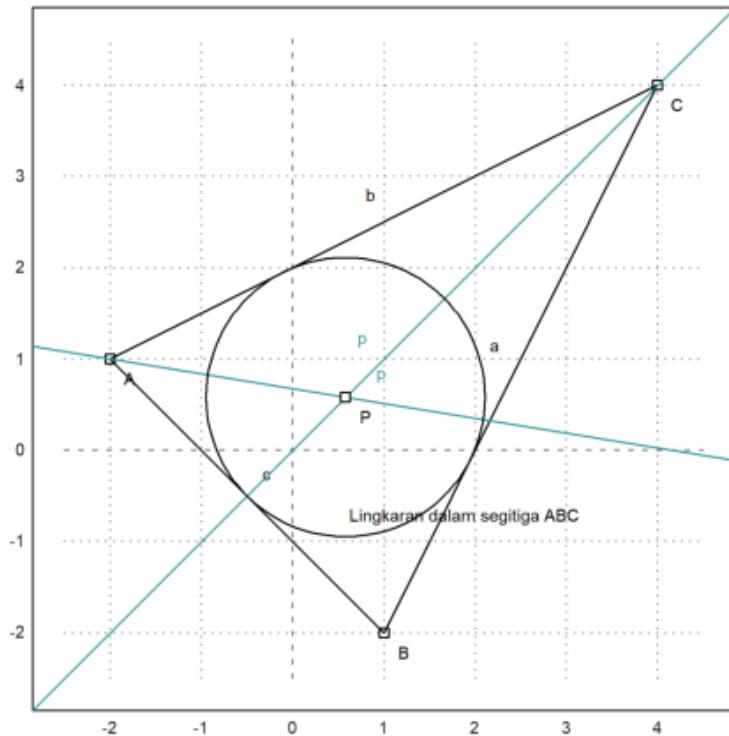
```
>l=angleBisector(A,C,B);
>g=angleBisector(C,A,B);
>P=lineIntersection(l,g)
```

[0.581139, 0.581139]

```
>color(5); plotLine(l); plotLine(g); color(1);
>plotPoint(P,"P");
>r=norm(P-projectToLine(P,lineThrough(A,B)))
```

1.52896119631

```
>plotCircle(circleWithCenter(P,r),"Lingkaran dalam segitiga ABC");
```



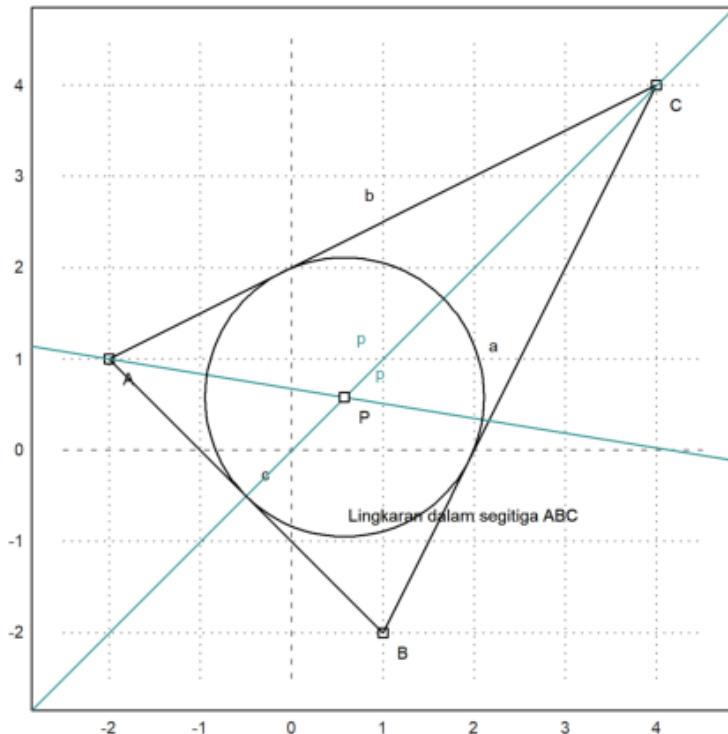
Jadi, terbukti bahwa garis bagi sudut yang ketiga juga melalui titik pusat lingkaran dalam.

4. Gambar jari-jari lingkaran dalam.

```
>r=norm(P-projectToLine(P,lineThrough(A,B)) )
```

1.52896119631

```
>plotCircle(circleWithCenter(P,r),"Lingkaran dalam segitiga ABC"):
```



Contoh 2: Geometri Simbolik

Kita dapat menghitung geometri eksak dan simbolik menggunakan Maxima.

File `geometri.e` menyediakan fungsi yang sama (dan lebih banyak lagi) di Maxima. Namun, kita dapat menggunakan perhitungan simbolis sekarang.

```
>A &= [1,0]; B &= [0,1]; C &= [2,2]; // menentukan tiga titik A, B, C
```

Fungsi untuk garis dan lingkaran bekerja seperti fungsi Euler, tetapi memberikan perhitungan simbolis.

```
>c &= lineThrough(B,C) // c=BC
```

```
[- 1, 2, 2]
```

Kita bisa mendapatkan persamaan garis dengan mudah.

```
>$getLineEquation(c,x,y), $solve(%,y) | expand // persamaan garis c
```

$$\left[y = \frac{x}{2} + 1 \right]$$

$$\left[y = \frac{x}{2} + 1 \right]$$

```
>$getLineEquation(lineThrough(A, [x1,y1]),x,y) // persamaan garis melalui A dan (x1, y1)
```

$$(x_1 - 1) y - x y_1 = -y_1$$

```
>h &= perpendicular(A,lineThrough(B,C)) // h melalui A tegak lurus BC
```

$$[2, 1, 2]$$

```
>Q &= lineIntersection(c,h) // Q titik potong garis c=BC dan h
```

$$\begin{bmatrix} 2 & 6 \\ - & - \\ 5 & 5 \end{bmatrix}$$

```
>$projectToLine(A,lineThrough(B,C)) // proyeksi A pada BC
```

$$\left[\frac{2}{5}, \frac{6}{5} \right]$$

```
>$distance(A,Q) // jarak AQ
```

$$\frac{3}{\sqrt{5}}$$

```
>cc &= circleThrough(A,B,C); $cc // (titik pusat dan jari-jari) lingkaran melalui A, B, C
```

$$\left[\frac{7}{6}, \frac{7}{6}, \frac{5}{3\sqrt{2}} \right]$$

```
>r=>getCircleRadius(cc); $r , $float(r) // tampilkan nilai jari-jari
```

$$1.178511301977579$$

```
>$computeAngle(A,C,B) // nilai <ACB
```

$$\arccos\left(\frac{4}{5}\right)$$

```
>$solve(getLineEquation(angleBisector(A,C,B),x,y),y)[1] // persamaan garis bagi <ACB
```

$$y = x$$

```
>P &= lineIntersection(angleBisector(A,C,B),angleBisector(C,B,A)); $P // titik potong 2 ga
```

$$\left[\frac{\sqrt{2}\sqrt{5}+2}{6}, \frac{\sqrt{2}\sqrt{5}+2}{6} \right]$$

```
>P() // hasilnya sama dengan perhitungan sebelumnya
```

```
[0.86038, 0.86038]
```

Garis dan Lingkaran yang Berpotongan

Tentu saja, kita juga dapat memotong garis dengan lingkaran, dan lingkaran dengan lingkaran.

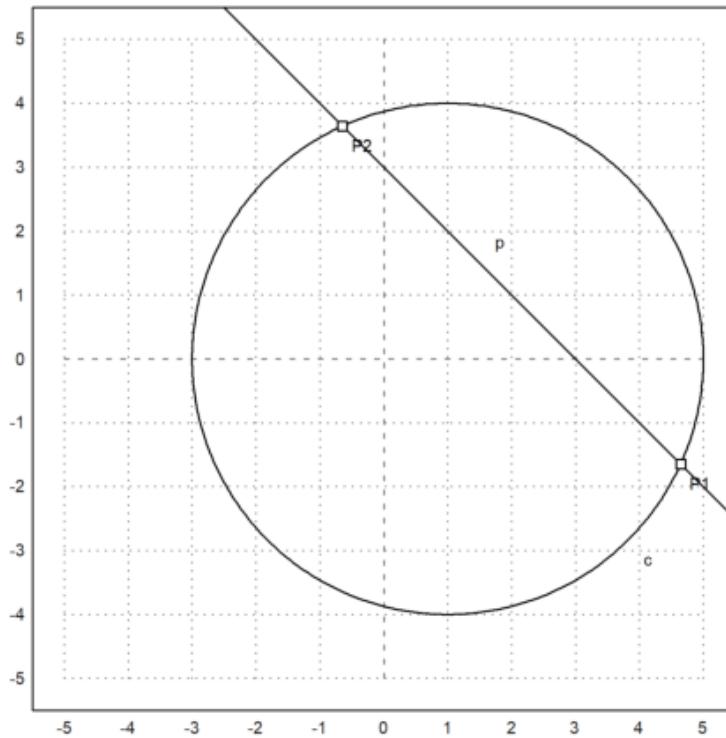
```
>A &:= [1,0]; c=circleWithCenter(A,4);
>B &:= [1,2]; C &:= [2,1]; l=lineThrough(B,C);
>setPlotRange(5); plotCircle(c); plotLine(l);
```

Perpotongan garis dengan lingkaran menghasilkan dua titik dan jumlah titik potong.

```
>{P1,P2,f}=lineCircleIntersections(l,c);
>P1, P2,
```

```
[4.64575, -1.64575]
[-0.645751, 3.64575]
```

```
>plotPoint(P1); plotPoint(P2):
```



Begitu pula di Maxima.

```
>c &= circleWithCenter(A, 4) // lingkaran dengan pusat A jari-jari 4
```

```
[1, 0, 4]
```

```
>l &= lineThrough(B,C) // garis l melalui B dan C
```

```
[1, 1, 3]
```

```
>$lineCircleIntersections(l,c) | radcan, // titik potong lingkaran c dan garis l
```

$$\left[\left[\sqrt{7} + 2, 1 - \sqrt{7} \right], \left[2 - \sqrt{7}, \sqrt{7} + 1 \right] \right]$$

Akan ditunjukkan bahwa sudut-sudut yang menghadap bsuusr yang sama adalah sama besar.

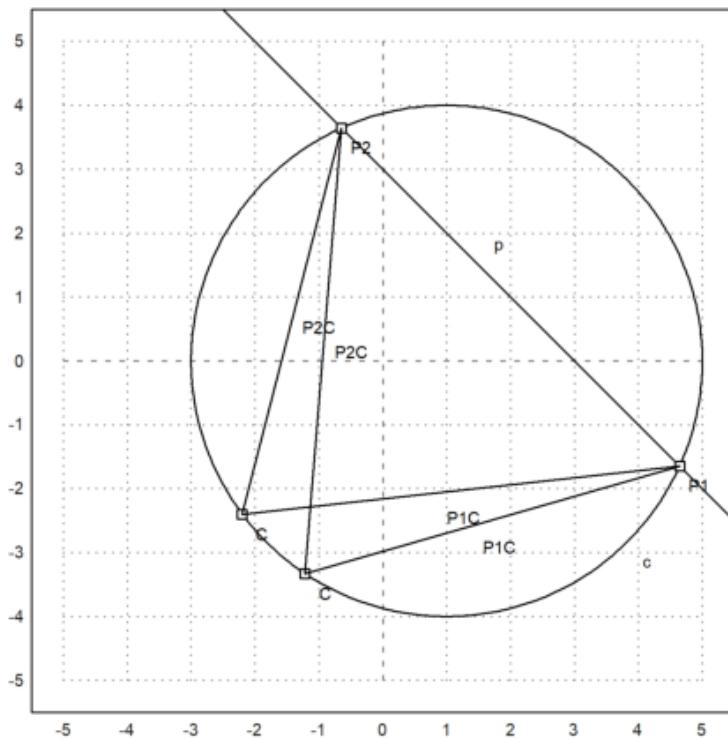
```
>C=A+normalize([-2,-3])*4; plotPoint(C); plotSegment(P1,C); plotSegment(P2,C);
>deprint(computeAngle(P1,C,P2))
```

$69^\circ 17' 42.68''$

```
>C=A+normalize([-4,-3])*4; plotPoint(C); plotSegment(P1,C); plotSegment(P2,C);
>deprint(computeAngle(P1,C,P2))
```

$69^\circ 17' 42.68''$

```
>insimg;
```

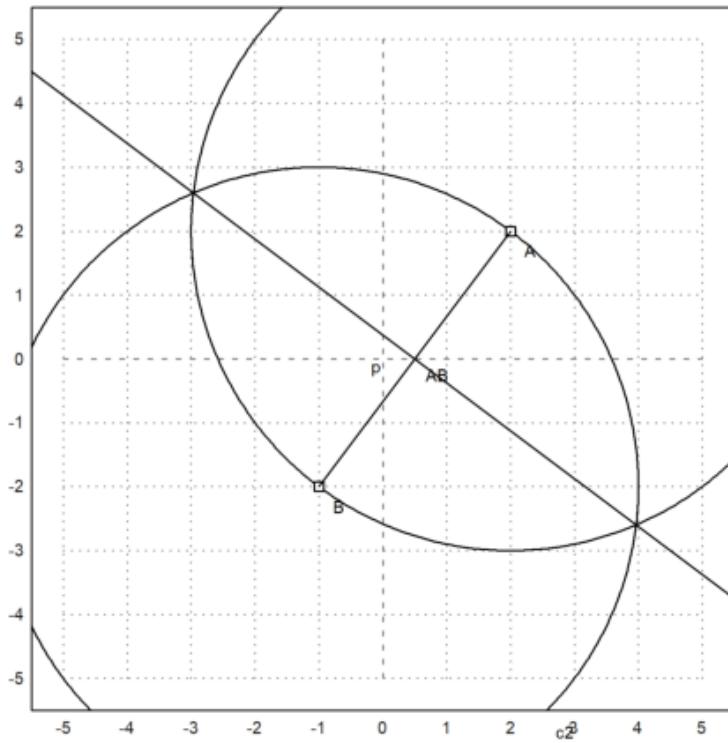


Garis Sumbu

Berikut adalah langkah-langkah menggambar garis sumbu ruas garis AB:

1. Gambar lingkaran dengan pusat A melalui B.
2. Gambar lingkaran dengan pusat B melalui A.
3. Tarik garis melalui kedua titik potong kedua lingkaran tersebut. Garis ini merupakan garis sumbu (melalui titik tengah dan tegak lurus) AB.

```
>A=[2,2]; B=[-1,-2];
>c1=circleWithCenter(A,distance(A,B));
>c2=circleWithCenter(B,distance(A,B));
>{P1,P2,f}=circleCircleIntersections(c1,c2);
>l=lineThrough(P1,P2);
>setPlotRange(5); plotCircle(c1); plotCircle(c2);
>plotPoint(A); plotPoint(B); plotSegment(A,B); plotLine(l);
```



Selanjutnya, kami melakukan hal yang sama di Maxima dengan koordinat umum.

```
>A &= [a1,a2]; B &= [b1,b2];
>c1 &= circleWithCenter(A,distance(A,B));
>c2 &= circleWithCenter(B,distance(A,B));
>P &= circleCircleIntersections(c1,c2); P1 &= P[1]; P2 &= P[2];
```

Persamaan untuk persimpangan cukup terlibat. Tetapi kita dapat menyederhanakannya, jika kita memecahkan y.

```
>g &= getLineEquation(lineThrough(P1,P2),x,y);
>$solve(g,y)
```

$$\left[y = \frac{-(2b_1 - 2a_1)x + b_2^2 + b_1^2 - a_2^2 - a_1^2}{2b_2 - 2a_2} \right]$$

Ini memang sama dengan tegak lurus tengah, yang dihitung dengan cara yang sama sekali berbeda.

```
>$solve(getLineEquation(middlePerpendicular(A,B),x,y),y)
```

$$\left[y = \frac{-(2b_1 - 2a_1)x + b_2^2 + b_1^2 - a_2^2 - a_1^2}{2b_2 - 2a_2} \right]$$

```
>h &= getLineEquation(lineThrough(A,B),x,y);
>$solve(h,y)
```

$$\left[y = \frac{(b_2 - a_2)x - a_1 b_2 + a_2 b_1}{b_1 - a_1} \right]$$

Perhatikan hasil kali gradien garis g dan h adalah:

$$\frac{-(b_1 - a_1)}{(b_2 - a_2)} \times \frac{(b_2 - a_2)}{(b_1 - a_1)} = -1.$$

Artinya kedua garis tegak lurus.

Contoh 3: Rumus Heron

Rumus Heron menyatakan bahwa luas segitiga dengan panjang sisi-sisi a, b dan c adalah:

$$L = \sqrt{s(s-a)(s-b)(s-c)} \quad \text{dengan } s = (a+b+c)/2,$$

Untuk membuktikan hal ini kita misalkan C(0,0), B(a,0) dan A(x,y), b=AC, c=AB. Luas segitiga ABC adalah

$$L_{\triangle ABC} = \frac{1}{2}a \times y.$$

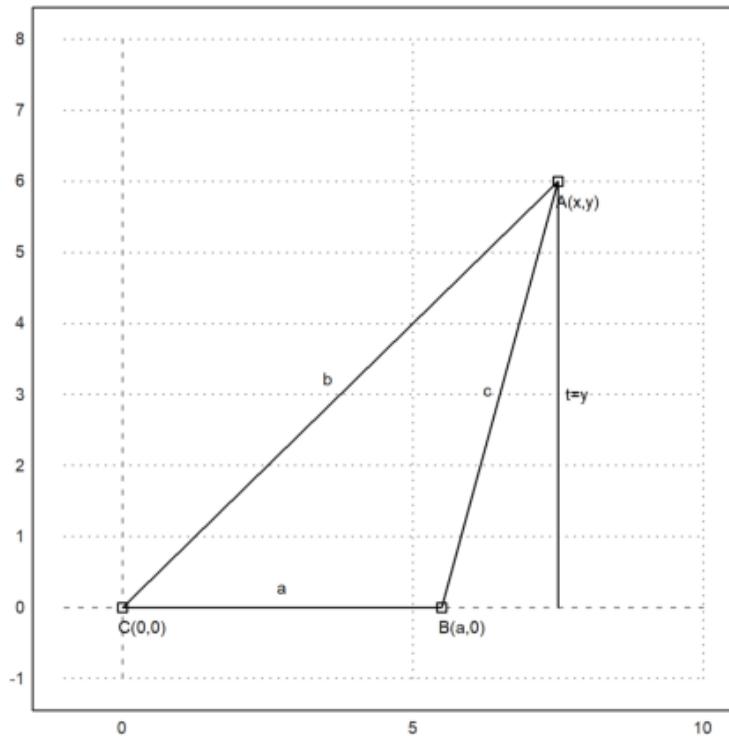
Nilai y didapat dengan menyelesaikan sistem persamaan:

$$x^2 + y^2 = b^2, \quad (x-a)^2 + y^2 = c^2.$$

```
>sol &= solve([x^2+y^2=b^2, (x-a)^2+y^2=c^2], [x,y])
```

[]

```
>setPlotRange(-1,10,-1,8); plotPoint([0,0], "C(0,0)"); plotPoint([5.5,0], "B(a,0)"); ...
>plotPoint([7.5,6], "A(x,y)");
>plotSegment([0,0],[5.5,0], "a",25); plotSegment([5.5,0],[7.5,6],"c",15); ...
>plotSegment([0,0],[7.5,6],"b",25);
>plotSegment([7.5,6],[7.5,0],"t=y",25):
```



```
>sol &= solve([x^2+y^2=b^2, (x-a)^2+y^2=c^2], [x, y])
```

[]

Ekstrak solusi y.

```
>ysol &= y with sol[2][2]; $ysol
```

Maxima said:
part: invalid index of list or matrix.
-- an error. To debug this try: debugmode(true);

Error in:
ysol &= y with sol[2][2]; \$ysol ...
^

Kami mendapatkan rumus Heron.

```
>function H(a,b,c) &= sqrt(factor((ysol*a/2)^2)); $'H(a,b,c)=H(a,b,c)
```

$$H(a, b, [1, 0, 4]) = \frac{|a| |ysol|}{2}$$

```
>$' Luas=H(3,4,5) // luas segitiga dengan panjang sisi-sisi 3, 4, 5
```

$$Luas = \frac{3 |ysol|}{2}$$

Tentu saja, setiap segitiga persegi panjang adalah kasus yang terkenal.

```
>H(3,4,5) //luas segitiga siku-siku dengan panjang sisi 3, 4, 5
```

```
Variable or function ysol not found.  
Try "trace errors" to inspect local variables after errors.  
H:  
    useglobal; return abs(a)*abs(ysol)/2  
Error in:  
H(3,4,5) //luas segitiga siku-siku dengan panjang sisi 3, 4, 5 ...  
^
```

Dan juga jelas, bahwa ini adalah segitiga dengan luas maksimal dan dua sisi 3 dan 4.

```
>aspect (1.5); plot2d(&H(3,4,x),1,7): // Kurva luas segitiga sengan panjang sisi 3, 4, x (
```

```
Variable or function ysol not found.  
Error in expression: 3*abs(ysol)/2  
%ploteval:  
    y0=f$(x[1],args());  
adaptiveevalone:  
    s=%ploteval(g$,t,args());  
Try "trace errors" to inspect local variables after errors.  
plot2d:  
    dw/n,dw/n^2,dw/n,auto,args());
```

Kasus umum juga berfungsi.

```
>$solve(diff(H(a,b,c)^2,c)=0,c)
```

```
Maxima said:  
diff: second argument must be a variable; found [1,0,4]  
-- an error. To debug this try: debugmode(true);  
  
Error in:  
$solve(diff(H(a,b,c)^2,c)=0,c) ...  
^
```

Sekarang mari kita cari himpunan semua titik di mana $b+c=d$ untuk beberapa konstanta d. Diketahui bahwa ini adalah ellips.

```
>s1 &= subst(d-c,b,sol[2]); $s1
```

```

Maxima said:
part: invalid index of list or matrix.
-- an error. To debug this try: debugmode(true);

Error in:
s1 &= subst(d-c,b,sol[2]); $s1 ...
^

```

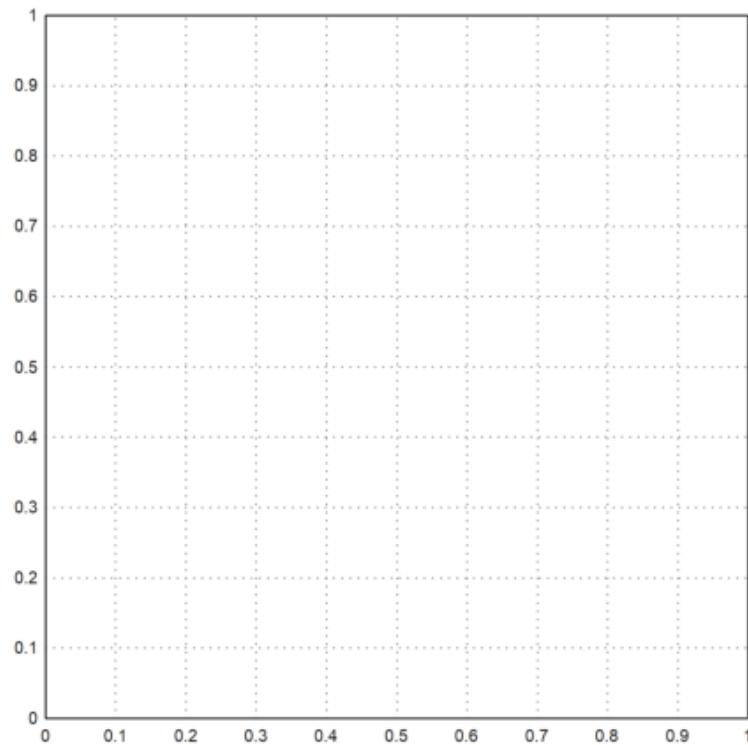
Dan buat fungsi ini.

```
>function fx(a,c,d) &= rhs(s1[1]); $fx(a,c,d), function fy(a,c,d) &= rhs(s1[2]); $fy(a,c,d)
```

0

Sekarang kita bisa menggambar setnya. Sisi b bervariasi dari 1 hingga 4. Diketahui bahwa kita mendapatkan ellips.

```
>aspect(1); plot2d(&fx(3,x,5),&fy(3,x,5),xmin=1,xmax=4,square=1):
```



Kita dapat memeriksa persamaan umum untuk ellips ini, yaitu.

$$\frac{(x - x_m)^2}{u^2} + \frac{(y - y_m)^2}{v^2} = 1,$$

di mana (x_m, y_m) adalah pusat, dan u dan v adalah setengah sumbu.

```
>ratsimp((fx(a,c,d)-a/2)^2/u^2+fy(a,c,d)^2/v^2 with [u=d/2,v=sqrt(d^2-a^2)/2])
```

$$\frac{a^2}{d^2}$$

Kita lihat bahwa tinggi dan luas segitiga adalah maksimal untuk $x=0$. Jadi luas segitiga dengan $a+b+c=d$ maksimal jika segitiga sama sisi. Kami ingin menurunkan ini secara analitis.

```
>eqns &= [diff(H(a,b,d-(a+b))^2,a)=0, diff(H(a,b,d-(a+b))^2,b)=0]; $eqns
```

$$\left[\frac{a y_{sol}^2}{2} = 0, 0 = 0 \right]$$

Kami mendapatkan beberapa minima, yang termasuk dalam segitiga dengan satu sisi 0, dan solusinya $a=b=c=d/3$.

```
>solve(eqns,[a,b])
```

$$[[a = 0, b = \%r_1]]$$

Ada juga metode Lagrange, memaksimalkan $H(a,b,c)^2$ terhadap $a+b+d=d$.

```
>&solve([diff(H(a,b,c)^2,a)=la,diff(H(a,b,c)^2,b)=la, ...
>      diff(H(a,b,c)^2,c)=la,a+b+c=d],[a,b,c,la])
```

Maxima said:

```
diff: second argument must be a variable; found [1,0,4]
-- an error. To debug this try: debugmode(true);
```

Error in:

```
... la,      diff(H(a,b,c)^2,c)=la,a+b+c=d],[a,b,c,la]) ...  
          ^
```

Kita bisa membuat plot situasinya

Pertama-tama atur poin di Maxima.

```
>A &= at([x,y],sol[2]); $A
```

Maxima said:

```
part: invalid index of list or matrix.
-- an error. To debug this try: debugmode(true);
```

Error in:

```
A &= at([x,y],sol[2]); $A ...
          ^
```

```
>B &= [0,0]; $B, C &= [a,0]; $C
```

[$a, 0]$

Kemudian atur rentang plot, dan plot titik-titiknya.

```
>setPlotRange(0,5,-2,3); ...
>a=4; b=3; c=2; ...
>plotPoint(mxmeval("B"), "B"); plotPoint(mxmeval("C"), "C"); ...
>plotPoint(mxmeval("A"), "A");
```

```
Variable a1 not found!
Use global variables or parameters for string evaluation.
Error in Evaluate, superfluous characters found.
Try "trace errors" to inspect local variables after errors.
mxmeval:
    return evaluate(mxm(s));
Error in:
... otPoint(mxmeval("C"), "C"); plotPoint(mxmeval("A"), "A"): ...
^
```

Plot segmen.

```
>plotSegment(mxmeval("A"),mxmeval("C")); ...
>plotSegment(mxmeval("B"),mxmeval("C")); ...
>plotSegment(mxmeval("B"),mxmeval("A")):
```

```
Variable a1 not found!
Use global variables or parameters for string evaluation.
Error in Evaluate, superfluous characters found.
Try "trace errors" to inspect local variables after errors.
mxmeval:
    return evaluate(mxm(s));
Error in:
plotSegment(mxmeval("A"),mxmeval("C")); plotSegment(mxmeval("B ...
^
```

Hitung tegak lurus tengah di Maxima.

```
>h &= middlePerpendicular(A,B); g &= middlePerpendicular(B,C);
```

Dan pusat lingkaran.

```
>U &= lineIntersection(h,g);
```

Kami mendapatkan rumus untuk jari-jari lingkaran.

```
>&assume(a>0,b>0,c>0); $distance(U,B) | radcan
```

$$\frac{\sqrt{a_2^2 + a_1^2} \sqrt{a_2^2 + a_1^2 - 2a a_1 + a^2}}{2 |a_2|}$$

Mari kita tambahkan ini ke plot.

```
>plotPoint(U()); ...
>plotCircle(circleWithCenter(mxmeval("U")), mxmeval("distance(U,C)")):
```

```
Variable a2 not found!
Use global variables or parameters for string evaluation.
Error in ^
Error in expression: [a/2, (a2^2+a1^2-a*a1)/(2*a2)]
Error in:
plotPoint(U()); plotCircle(circleWithCenter(mxmeval("U")), mxmev ...
^
```

Menggunakan geometri, kami memperoleh rumus sederhana

$$\frac{a}{\sin(\alpha)} = 2r$$

untuk radiusnya. Kami dapat memeriksa, apakah ini benar dengan Maxima. Maxima akan memfaktorkan ini hanya jika kita kuadratkan.

```
>$c^2/sin(computeAngle(A,B,C))^2 | factor
```

$$\left[\frac{a_2^2 + a_1^2}{a_2^2}, 0, \frac{16 (a_2^2 + a_1^2)}{a_2^2} \right]$$

Contoh 4: Garis Euler dan Parabola

Garis Euler adalah garis yang ditentukan dari sembarang segitiga yang tidak sama sisi. Ini adalah garis tengah segitiga, dan melewati beberapa titik penting yang ditentukan dari segitiga, termasuk orthocenter, circumcenter, centroid, titik Exeter dan pusat lingkaran sembilan titik segitiga.

Untuk demonstrasi, kami menghitung dan memplot garis Euler dalam sebuah segitiga.

Pertama, kita mendefinisikan sudut-sudut segitiga di Euler. Kami menggunakan definisi, yang terlihat dalam ekspresi simbolis.

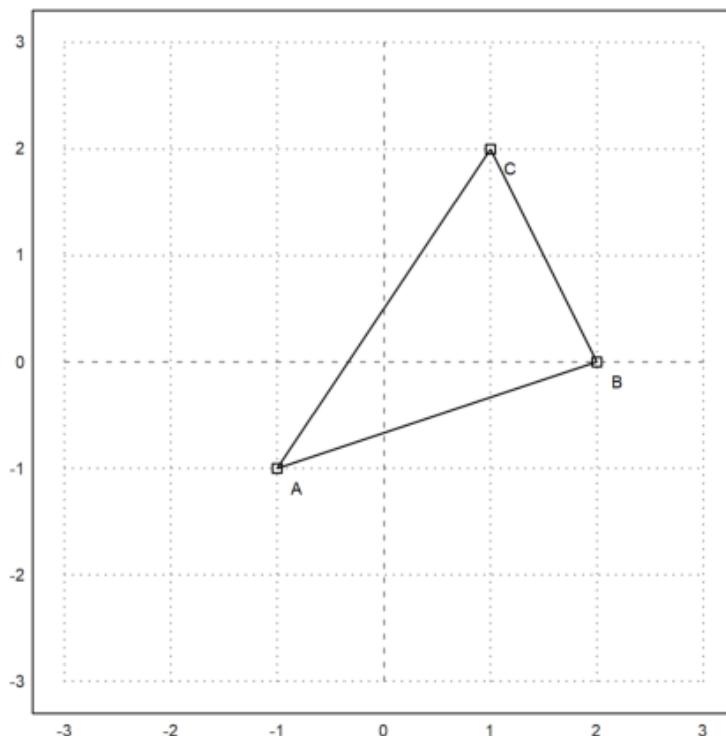
```
>A:=[-1,-1]; B:=[2,0]; C:=[1,2];
```

Untuk memplot objek geometris, kami menyiapkan area plot, dan menambahkan titik ke sana. Semua plot objek geometris ditambahkan ke plot saat ini.

```
>setPlotRange(3); plotPoint(A, "A"); plotPoint(B, "B"); plotPoint(C, "C");
```

Kita juga bisa menambahkan sisi segitiga.

```
>plotSegment(A,B,""); plotSegment(B,C,""); plotSegment(C,A,"");
```



Berikut adalah luas segitiga, menggunakan rumus determinan. Tentu saja, kita harus mengambil nilai absolut dari hasil ini.

```
>$areaTriangle(A,B,C)
```

$$-\frac{7}{2}$$

Kita dapat menghitung koefisien sisi c.

```
>c &= lineThrough(A,B)
```

$$[-1, 3, -2]$$

Dan juga dapatkan rumus untuk baris ini.

```
>$getLineEquation(c,x,y)
```

$$3y - x = -2$$

Untuk bentuk Hesse, kita perlu menentukan sebuah titik, sehingga titik tersebut berada di sisi positif dari bentuk Hesse. Memasukkan titik menghasilkan jarak positif ke garis.

```
>$getHesseForm(c,x,y,C), $at(%,[x=C[1],y=C[2]])
```

$$\frac{7}{\sqrt{10}}$$

$$\frac{7}{\sqrt{10}}$$

Sekarang kita hitung lingkaran luar ABC.

```
>LL &= circleThrough(A,B,C); $getCircleEquation(LL,x,y)
```

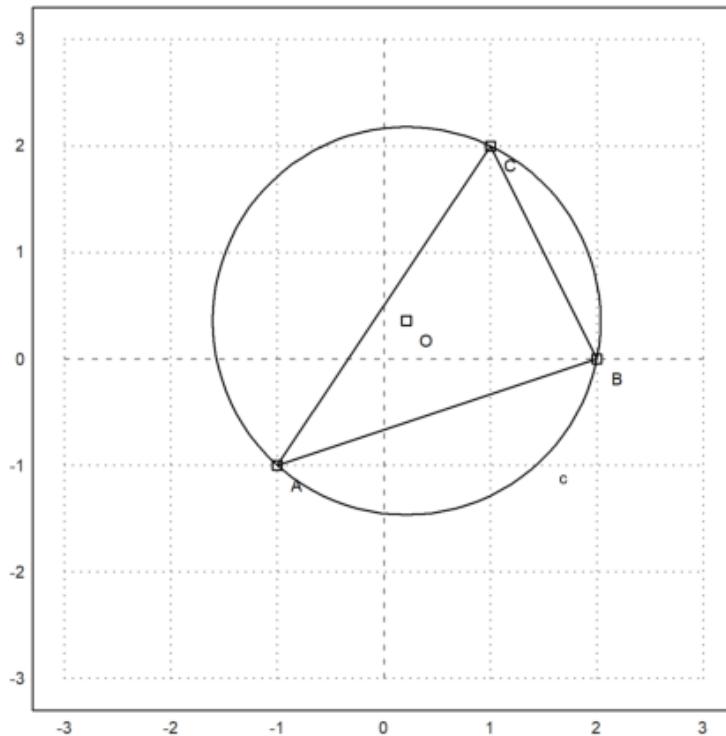
$$\left(y - \frac{5}{14}\right)^2 + \left(x - \frac{3}{14}\right)^2 = \frac{325}{98}$$

```
>O &= getCircleCenter(LL); $O
```

$$\left[\frac{3}{14}, \frac{5}{14}\right]$$

Gambarkan lingkaran dan pusatnya. Cu dan U adalah simbolis. Kami mengevaluasi ekspresi ini untuk Euler.

```
>plotCircle(LL()); plotPoint(O(),"O"):
```



Kita dapat menghitung perpotongan ketinggian di ABC (orthocenter) secara numerik dengan perintah berikut.

```
>H &= lineIntersection(perpendicular(A,lineThrough(C,B)),...
> perpendicular(B,lineThrough(A,C))); $H
```

$$\left[\frac{11}{7}, \frac{2}{7} \right]$$

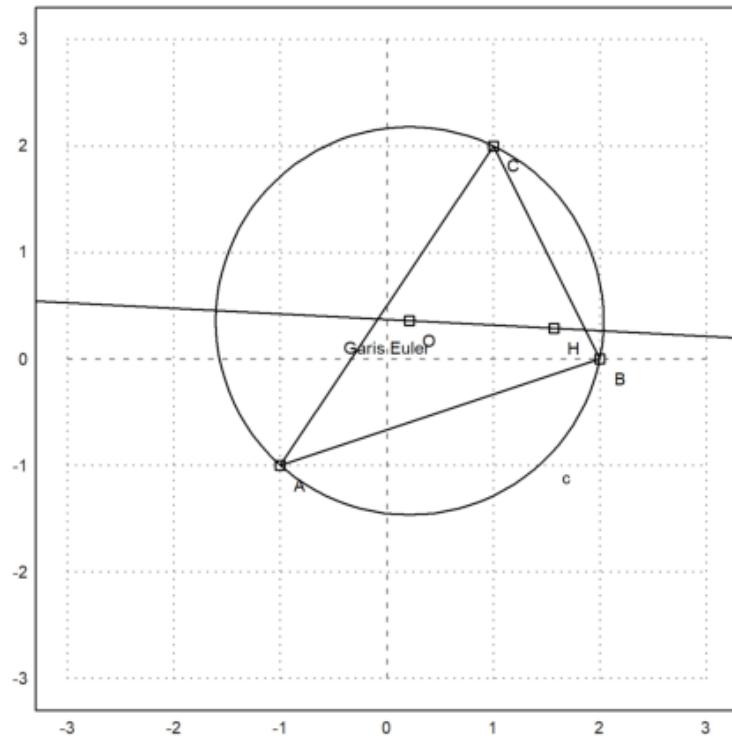
Sekarang kita dapat menghitung garis Euler dari segitiga.

```
>el &= lineThrough(H,O); $getLineEquation(el,x,y)
```

$$-\frac{19y}{14} - \frac{x}{14} = -\frac{1}{2}$$

Tambahkan ke plot kami.

```
>plotPoint(H(),"H"); plotLine(el(),"Garis Euler");
```

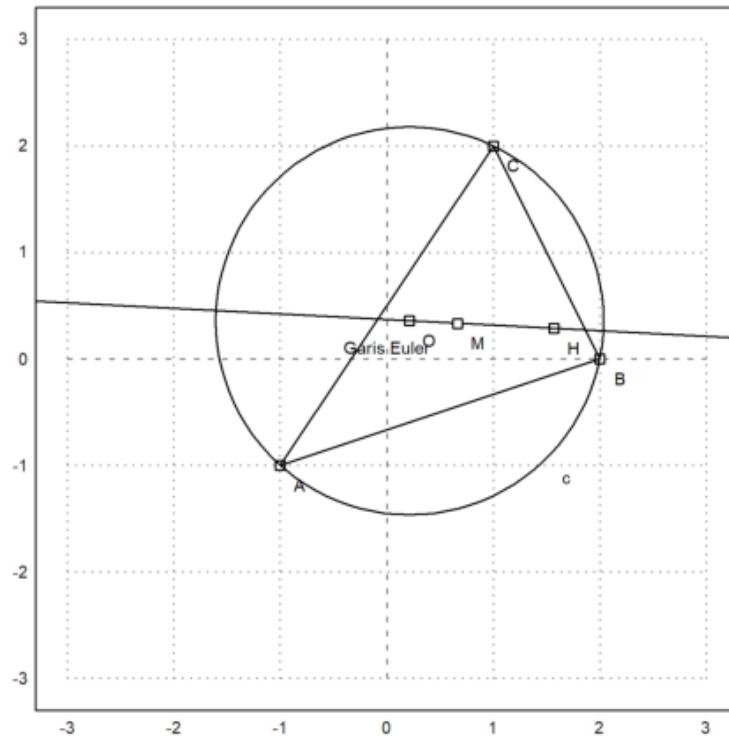


Pusat gravitasi harus berada di garis ini.

```
>M &= (A+B+C)/3; $getLineEquation(el,x,y) with [x=M[1],y=M[2]]
```

$$-\frac{1}{2} = -\frac{1}{2}$$

```
>plotPoint(M(), "M"); // titik berat
```



Teorinya memberitahu kita $MH=2*MO$. Kita perlu menyederhanakan dengan radcan untuk mencapai ini.

```
>$distance(M, H) / distance(M, O) | radcan
```

2

Fungsi termasuk fungsi untuk sudut juga.

```
>$computeAngle(A, C, B), degprint(%())
```

$$\arccos\left(\frac{4}{\sqrt{5}\sqrt{13}}\right)$$

$60^\circ 15' 18.43''$

Persamaan untuk pusat incircle tidak terlalu bagus.

```
>Q &= lineIntersection(angleBisector(A, C, B), angleBisector(C, B, A)) | radcan; $Q
```

$$\left[\frac{\left(2^{\frac{3}{2}} + 1\right)\sqrt{5}\sqrt{13} - 15\sqrt{2} + 3}{14}, \frac{(\sqrt{2} - 3)\sqrt{5}\sqrt{13} + 52^{\frac{3}{2}} + 5}{14} \right]$$

Mari kita hitung juga ekspresi untuk jari-jari lingkaran yang tertulis.

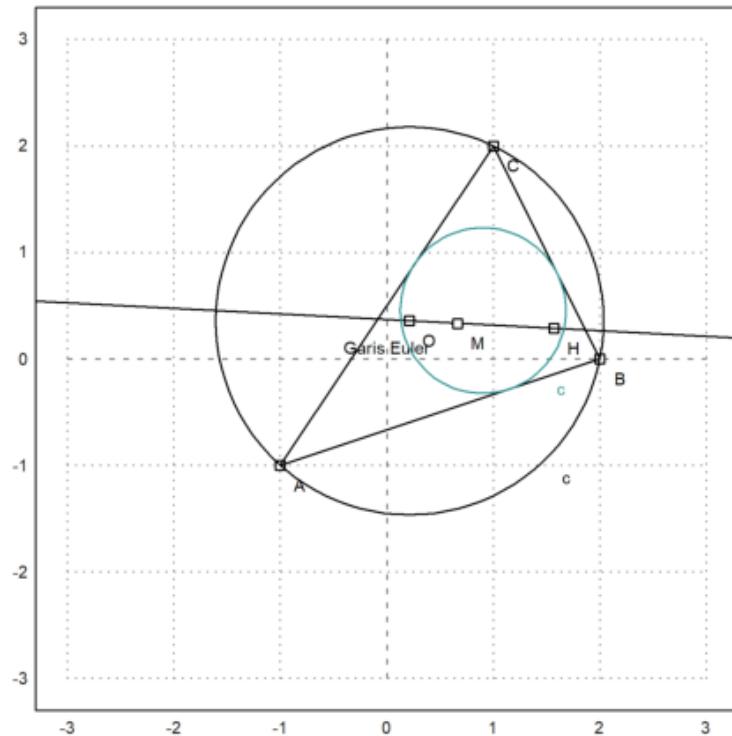
```
>r &= distance(Q,projectToLine(Q,lineThrough(A,B)))|ratsimp; $r
```

$$\frac{\sqrt{(-41\sqrt{2} - 31)\sqrt{5}\sqrt{13} + 115\sqrt{2} + 614}}{7\sqrt{2}}$$

```
>LD &= circleWithCenter(Q,r); // Lingkaran dalam
```

Mari kita tambahkan ini ke plot.

```
>color(5); plotCircle(LD()):
```



Parabola

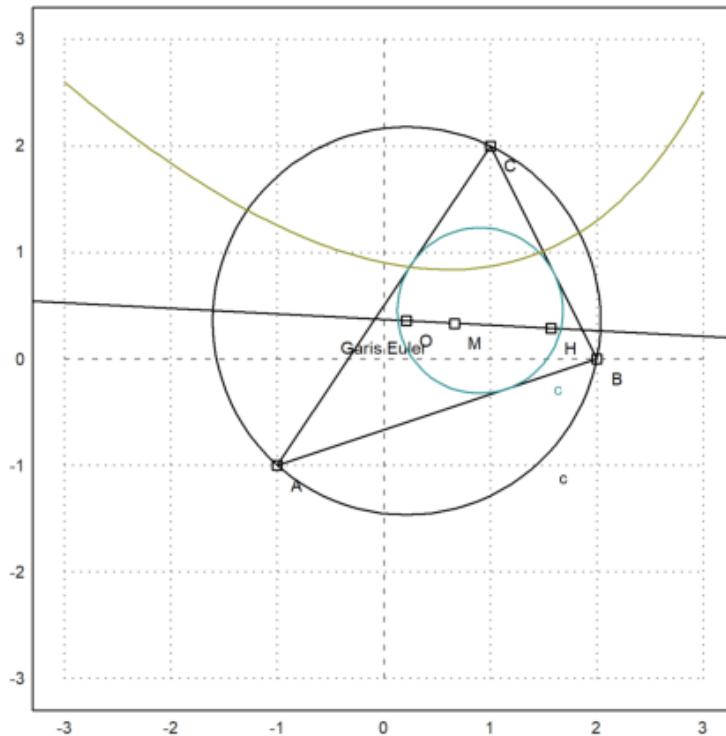
Selanjutnya akan dicari persamaan tempat kedudukan titik-titik yang berjarak sama ke titik C dan ke garis AB.

```
>p &= getHesseForm(lineThrough(A,B),x,y,C)-distance([x,y],C); $p='0
```

$$\frac{3y - x + 2}{\sqrt{10}} - \sqrt{(2-y)^2 + (1-x)^2} = 0$$

Persamaan tersebut dapat digambar menjadi satu dengan gambar sebelumnya.

```
>plot2d(p,level=0,add=1,contourcolor=6):
```



Ini seharusnya menjadi beberapa fungsi, tetapi pemecah default Maxima hanya dapat menemukan solusinya, jika kita kuadratkan persamaannya. Akibatnya, kami mendapatkan solusi palsu.

```
>akar &= solve(getHesseForm(lineThrough(A,B),x,y,C)^2-distance([x,y],C)^2,y)
```

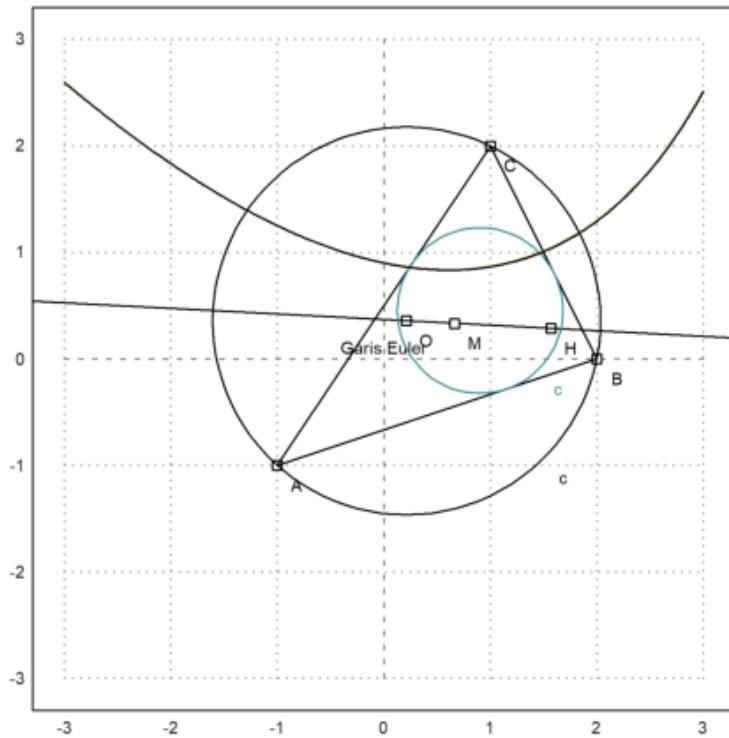
$$[y = -3x - \sqrt{70} \sqrt{9 - 2x} + 26, \\ y = -3x + \sqrt{70} \sqrt{9 - 2x} + 26]$$

Solusi pertama adalah

maxima: akar[1]

Menambahkan solusi pertama ke plot menunjukkan, bahwa itu memang jalan yang kita cari. Teorinya memberi tahu kita bahwa itu adalah parabola yang diputar.

```
>plot2d(&rhs(akar[1]),add=1):
```



```
>function g(x) &= rhs(akar[1]); $'g(x)= g(x)// fungsi yang mendefinisikan kurva di atas
```

$$g(x) = -3x - \sqrt{70}\sqrt{9-2x} + 26$$

```
>T &=[-1, g(-1)]; // ambil sebarang titik pada kurva tersebut
>dTC &= distance(T,C); $fullratsimp(dTC), $float(%) // jarak T ke C
```

$$2.135605779339061$$

```
>U &= projectToLine(T, lineThrough(A,B)); $U // proyeksi T pada garis AB
```

$$\left[\frac{80 - 3\sqrt{11}\sqrt{70}}{10}, \frac{20 - \sqrt{11}\sqrt{70}}{10} \right]$$

```
>dU2AB &= distance(T,U); $fullratsimp(dU2AB), $float(%) // jarak T ke AB
```

$$2.135605779339061$$

Ternyata jarak T ke C sama dengan jarak T ke AB. Coba Anda pilih titik T yang lain dan ulangi perhitungan-perhitungan di atas untuk menunjukkan bahwa hasilnya juga sama.

Contoh 5: Trigonometri

Rasional

Ini terinspirasi dari ceramah N.J.Wildberger. Dalam bukunya "Divine Proportions", Wildberger mengusulkan untuk mengganti pengertian klasik tentang jarak dan sudut dengan kuadrat dan penyebaran. Dengan menggunakan ini, memang mungkin untuk menghindari fungsi trigonometri dalam banyak contoh, dan tetap "rasional".

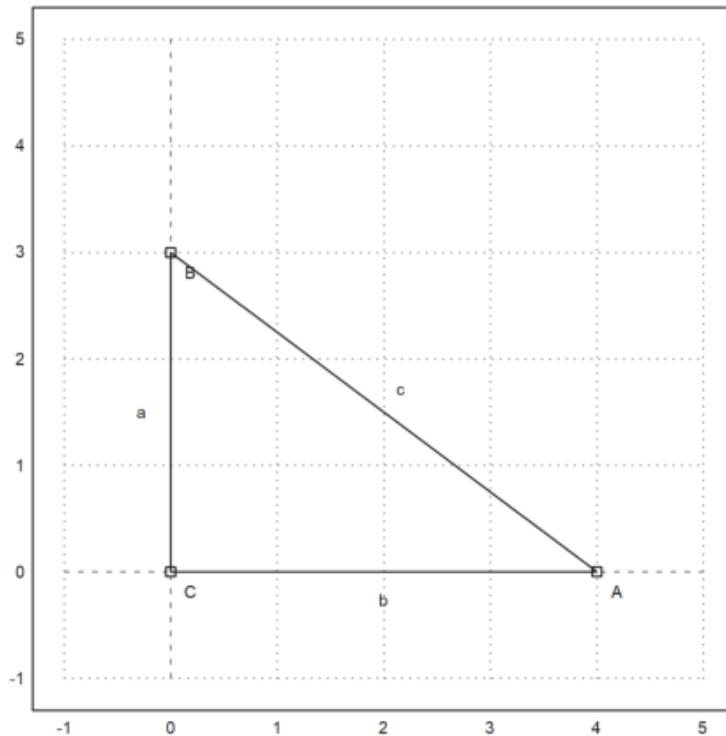
Berikut ini, saya memperkenalkan konsep, dan memecahkan beberapa masalah. Saya menggunakan perhitungan simbolik Maxima di sini, yang menyembunyikan keuntungan utama dari trigonometri rasional bahwa perhitungan hanya dapat dilakukan dengan kertas dan pensil. Anda diundang untuk memeriksa hasil tanpa komputer.

Intinya adalah bahwa perhitungan rasional simbolis sering kali menghasilkan hasil yang sederhana. Sebaliknya, trigonometri klasik menghasilkan hasil trigonometri yang rumit, yang hanya mengevaluasi perkiraan numerik.

```
>load geometry;
```

Untuk pengenalan pertama, kami menggunakan segitiga persegi panjang dengan proporsi Mesir terkenal 3, 4 dan 5. Perintah berikut adalah perintah Euler untuk merencanakan geometri bidang yang terdapat dalam file Euler "geometry.e".

```
>C&:=[0,0]; A&:=[4,0]; B&:=[0,3]; ...
>setPlotRange(-1,5,-1,5); ...
>plotPoint(A,"A"); plotPoint(B,"B"); plotPoint(C,"C"); ...
>plotSegment(B,A,"c"); plotSegment(A,C,"b"); plotSegment(C,B,"a"); ...
>insimg(30);
```



Tentu saja,

$$\sin(w_a) = \frac{a}{c},$$

di mana w_a adalah sudut di A. Cara yang biasa untuk menghitung sudut ini, adalah dengan mengambil invers dari fungsi sinus. Hasilnya adalah sudut yang tidak dapat dicerna, yang hanya dapat dicetak kira-kira.

```
>wa := arcsin(3/5); degprint(wa)
```

$36^{\circ}52'11.63''$

Trigonometri rasional mencoba menghindari hal ini.

Gagasan pertama trigonometri rasional adalah kuadran, yang menggantikan jarak. Sebenarnya, itu hanya jarak kuadrat. Berikut ini, a, b, dan c menunjukkan kuadrat dari sisi-sisinya.

Teorema Pythagoras menjadi $a+b=c$.

```
>a &= 3^2; b &= 4^2; c &= 5^2; &a+b=c
```

$$25 = 25$$

Pengertian kedua dari trigonometri rasional adalah penyebaran. Spread mengukur pembukaan antar baris. Ini adalah 0, jika garis-garisnya sejajar, dan 1, jika garis-garisnya persegi panjang. Ini adalah kuadrat sinus sudut antara dua garis.

Penyebaran garis AB dan AC pada gambar di atas didefinisikan sebagai:

$$s_a = \sin(\alpha)^2 = \frac{a}{c},$$

di mana a dan c adalah kuadrat dari sembarang segitiga siku-siku dengan salah satu sudut di A.

```
>sa &= a/c; $sa
```

$$\frac{9}{25}$$

Ini lebih mudah dihitung daripada sudut, tentu saja. Tetapi Anda kehilangan properti bahwa sudut dapat ditambahkan dengan mudah.

Tentu saja, kita dapat mengonversi nilai perkiraan untuk sudut wa menjadi sprad, dan mencetaknya sebagai pecahan.

```
>fracprint(sin(wa)^2)
```

$$9/25$$

Hukum kosinus trigonometri klasik diterjemahkan menjadi "hukum silang" berikut.

$$(c + b - a)^2 = 4bc(1 - s_a)$$

Di sini a, b, dan c adalah kuadrat dari sisi-sisi segitiga, dan sa adalah penyebaran sudut A. Sisi a, seperti biasa, berhadapan dengan sudut A.

Hukum ini diimplementasikan dalam file geometri.e yang kami muat ke Euler.

```
>$crosslaw(aa,bb,cc,saa)
```

$$\left[\left(bb - aa + \frac{7}{6} \right)^2, \left(bb - aa + \frac{7}{6} \right)^2, \left(bb - aa + \frac{5}{3\sqrt{2}} \right)^2 \right] = \left[\frac{14bb(1 - saa)}{3}, \frac{14bb(1 - saa)}{3}, \frac{52^{\frac{3}{2}}bb(1 - saa)}{3} \right]$$

Dalam kasus kami, kami mendapatkan

```
>$crosslaw(a,b,c,sa)
```

$$1024 = 1024$$

Mari kita gunakan crosslaw ini untuk mencari spread di A. Untuk melakukan ini, kita buat crosslaw untuk kuadran a, b, dan c, dan selesaikan untuk spread yang tidak diketahui sa.

Anda dapat melakukannya dengan tangan dengan mudah, tetapi saya menggunakan Maxima. Tentu saja, kami mendapatkan hasilnya, kami sudah memilikinya.

```
>$crosslaw(a,b,c,x), $solve(%,x)
```

$$\left[x = \frac{9}{25} \right]$$

$$\left[x = \frac{9}{25} \right]$$

Kita sudah tahu ini. Definisi spread adalah kasus khusus dari crosslaw.

Kita juga dapat menyelesaikan ini untuk umum a, b, c . Hasilnya adalah rumus yang menghitung penyebaran sudut segitiga yang diberikan kuadrat dari ketiga sisinya.

```
>$solve(crosslaw(aa,bb,cc,x),x)
```

$$\left[\left[\frac{168 bb x + 36 bb^2 + (-72 aa - 84) bb + 36 aa^2 - 84 aa + 49}{36}, \frac{168 bb x + 36 bb^2 + (-72 aa - 84) bb + 36 aa^2 - 84 aa + 49}{36}, \frac{168 bb x + 36 bb^2 + (-72 aa - 84) bb + 36 aa^2 - 84 aa + 49}{36} \right] \right]$$

Kita bisa membuat fungsi dari hasilnya. Fungsi seperti itu sudah didefinisikan dalam file geometri.e dari Euler.

```
>$spread(a,b,c)
```

$$\frac{9}{25}$$

Sebagai contoh, kita dapat menggunakannya untuk menghitung sudut segitiga dengan sisi

$$a, \quad a, \quad \frac{4a}{7}$$

Hasilnya rasional, yang tidak begitu mudah didapat jika kita menggunakan trigonometri klasik.

```
>$spread(a,a,4*a/7)
```

$$\frac{6}{7}$$

Ini adalah sudut dalam derajat.

```
>degsprint(arcsin(sqrt(6/7)))
```

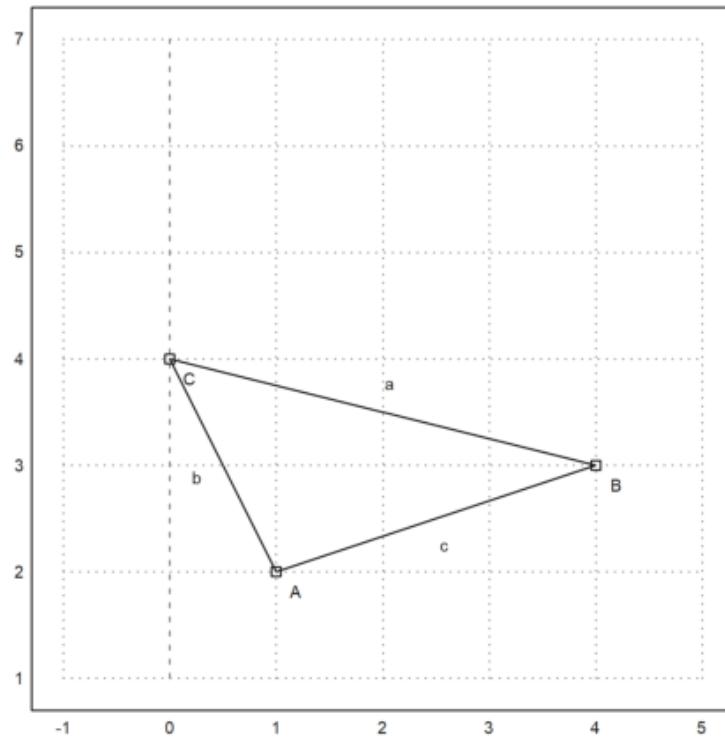
$$67^\circ 47' 32.44''$$

Contoh lain

Sekarang, mari kita coba contoh yang lebih maju.

Kami mengatur tiga sudut segitiga sebagai berikut.

```
>A&:=[1,2]; B&:=[4,3]; C&:=[0,4]; ...
>setPlotRange(-1,5,1,7); ...
>plotPoint(A,"A"); plotPoint(B,"B"); plotPoint(C,"C"); ...
>plotSegment(B,A,"c"); plotSegment(A,C,"b"); plotSegment(C,B,"a"); ...
>insimg;
```



Menggunakan Pythagoras, mudah untuk menghitung jarak antara dua titik. Saya pertama kali menggunakan jarak fungsi file Euler untuk geometri. Jarak fungsi menggunakan geometri klasik.

```
>$distance(A,B)
```

$$\sqrt{10}$$

Euler juga mengandung fungsi untuk kuadran antara dua titik.

Dalam contoh berikut, karena $c+b$ bukan a , maka segitiga itu bukan persegi panjang.

```
>c &= quad(A,B); $c, b &= quad(A,C); $b, a &= quad(B,C); $a,
```

17

Pertama, mari kita hitung sudut tradisional. Fungsi computeAngle menggunakan metode biasa berdasarkan hasil kali titik dua vektor. Hasilnya adalah beberapa pendekatan floating point.

$$A = \langle 1, 2 \rangle \quad B = \langle 4, 3 \rangle, \quad C = \langle 0, 4 \rangle$$

$$\mathbf{a} = \mathbf{C} - \mathbf{B} = \langle -4, 1 \rangle, \quad \mathbf{c} = \mathbf{A} - \mathbf{B} = \langle -3, -1 \rangle, \quad \beta = \angle ABC$$

$$\mathbf{a} \cdot \mathbf{c} = |\mathbf{a}| \cdot |\mathbf{c}| \cos \beta$$

$$\cos \angle ABC = \cos \beta = \frac{\mathbf{a} \cdot \mathbf{c}}{|\mathbf{a}| \cdot |\mathbf{c}|} = \frac{12 - 1}{\sqrt{17} \sqrt{10}} = \frac{11}{\sqrt{17} \sqrt{10}}$$

```
>wb &= computeAngle(A, B, C); $wb, $(wb/pi*180)()
```

$$\arccos\left(\frac{11}{\sqrt{10}\sqrt{17}}\right)$$

32.4711922908

Dengan menggunakan pensil dan kertas, kita dapat melakukan hal yang sama dengan hukum silang. Kami memasukkan kuadran a, b, dan c ke dalam hukum silang dan menyelesaikan x.

```
>$crosslaw(a,b,c,x), $solve(%,x), // (b+c-a)^=4b.c(1-x)
```

$$\left[x = \frac{49}{50} \right]$$

$$\left[x = \frac{49}{50} \right]$$

Yaitu, apa yang dilakukan oleh penyebaran fungsi yang didefinisikan dalam "geometry.e".

```
>sb &= spread(b,a,c); $sb
```

$$\frac{49}{170}$$

Maxima mendapatkan hasil yang sama menggunakan trigonometri biasa, jika kita memaksanya. Itu menyelesaikan istilah $\sin(\arccos(...))$ menjadi hasil pecahan. Sebagian besar siswa tidak dapat melakukan ini.

```
>$sin(computeAngle(A,B,C))^2
```

$$\frac{49}{170}$$

Setelah kita memiliki spread di B, kita dapat menghitung tinggi ha di sisi a. Ingat bahwa

$$s_b = \frac{h_a}{c}$$

Menurut definisi.

```
>ha &= c*sb; $ha
```

$$\frac{49}{17}$$

Gambar berikut telah dihasilkan dengan program geometri C.a.R., yang dapat menggambar kuadrat dan menyebar.

image: (20) Rational_Geometry_CaR.png

Menurut definisi, panjang ha adalah akar kuadrat dari kuadratnya.

```
>$sqrt (ha)
```

$$\frac{7}{\sqrt{17}}$$

Sekarang kita dapat menghitung luas segitiga. Jangan lupa, bahwa kita berhadapan dengan kuadrat!

```
>$sqrt (ha) *sqrt (a) /2
```

$$\frac{7}{2}$$

Rumus determinan biasa menghasilkan hasil yang sama.

```
>$areaTriangle (B,A,C)
```

$$\frac{7}{2}$$

Rumus Bangau

Sekarang, mari kita selesaikan masalah ini secara umum!

```
>&remvalue (a,b,c,sb,ha);
```

Pertama kita hitung spread di B untuk segitiga dengan sisi a, b, dan c. Kemudian kita menghitung luas kuadrat ("quadrea"?), faktorkan dengan Maxima, dan kita mendapatkan rumus Heron yang terkenal.

Memang, ini sulit dilakukan dengan pensil dan kertas.

```
>$spread (b^2,c^2,a^2), $factor (%*c^2*a^2/4)
```

$$\frac{(-c + b + a) (c - b + a) (c + b - a) (c + b + a)}{16}$$

$$\frac{(-c + b + a) (c - b + a) (c + b - a) (c + b + a)}{16}$$

Aturan Triple Spread

Kerugian dari spread adalah mereka tidak lagi hanya menambahkan sudut yang sama.

Namun, tiga spread dari sebuah segitiga memenuhi aturan "triple spread" berikut.

```
>&remvalue(sa,sb,sc); $triplespread(sa,sb,sc)
```

$$(sc + sb + sa)^2 = 2 (sc^2 + sb^2 + sa^2) + 4 sa sb sc$$

Aturan ini berlaku untuk setiap tiga sudut yang menambah 180° .

$$\alpha + \beta + \gamma = \pi$$

Sejak menyebar

$$\alpha, \pi - \alpha$$

sama, aturan triple spread juga benar, jika

$$\alpha + \beta = \gamma$$

Karena penyebaran sudut negatif adalah sama, aturan penyebaran rangkap tiga juga berlaku, jika

$$\alpha + \beta + \gamma = 0$$

Misalnya, kita dapat menghitung penyebaran sudut 60° . Ini $3/4$. Persamaan memiliki solusi kedua, bagaimanapun, di mana semua spread adalah 0.

```
>$solve(triplespread(x,x,x),x)
```

$$\left[x = \frac{3}{4}, x = 0 \right]$$

Sebaran 90° jelas 1. Jika dua sudut dijumlahkan menjadi 90° , sebarannya menyelesaikan persamaan sebaran rangkap tiga dengan $a,b,1$. Dengan perhitungan berikut kita mendapatkan $a+b=1$.

```
>$triplespread(x,y,1), $solve(%,x)
```

$$[x = 1 - y]$$

Karena sebaran $180^\circ-t$ sama dengan sebaran t , rumus sebaran rangkap tiga juga berlaku, jika satu sudut adalah jumlah atau selisih dua sudut lainnya.

Jadi kita dapat menemukan penyebaran sudut berlipat ganda. Perhatikan bahwa ada dua solusi lagi. Kami membuat ini fungsi.

```
>$solve(triplespread(a,a,x),x), function doublespread(a) &= factor(rhs(%[1]))
```

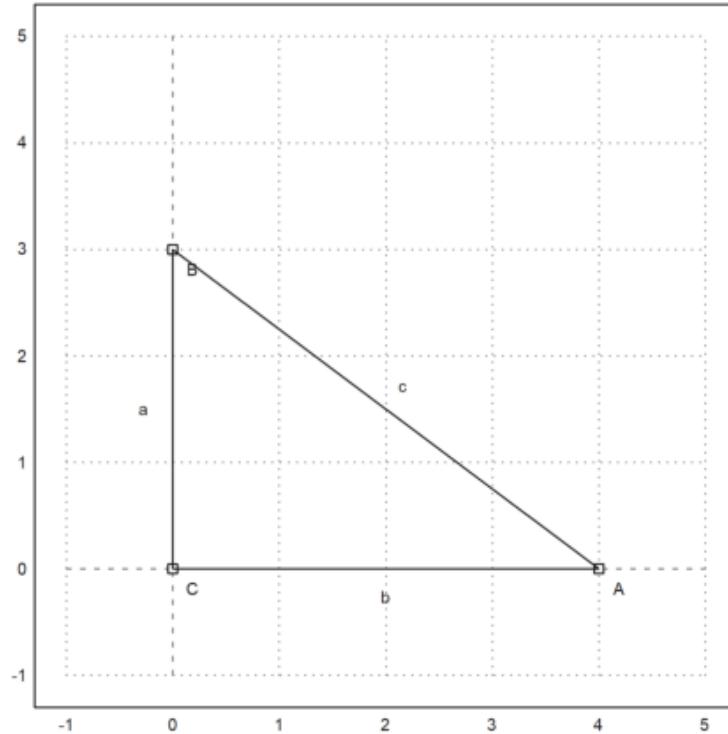
$$[x = 4a - 4a^2, x = 0]$$

$$- 4 (a - 1) a$$

Pembagi Sudut

Ini situasinya, kita sudah tahu.

```
>C:=[0,0]; A:=[4,0]; B:=[0,3]; ...
>setPlotRange(-1,5,-1,5); ...
>plotPoint(A,"A"); plotPoint(B,"B"); plotPoint(C,"C"); ...
>plotSegment(B,A,"c"); plotSegment(A,C,"b"); plotSegment(C,B,"a"); ...
>insimg;
```



Mari kita hitung panjang garis bagi sudut di A. Tetapi kita ingin menyelesaikannya untuk umum a,b,c.

```
>&remvalue(a,b,c);
```

Jadi pertama-tama kita hitung penyebaran sudut yang dibagi dua di A, dengan menggunakan rumus sebaran rangkap tiga.

Masalah dengan rumus ini muncul lagi. Ini memiliki dua solusi. Kita harus memilih yang benar. Solusi lainnya mengacu pada sudut terbelah 180° -wa.

```
>$triplespread(x,x,a/(a+b)), $solve(% ,x), sa2 &= rhs(%[1]); $sa2
```

$$\frac{-\sqrt{b}\sqrt{b+a}+b+a}{2b+2a}$$

$$\left[x = \frac{-\sqrt{b}\sqrt{b+a}+b+a}{2b+2a}, x = \frac{\sqrt{b}\sqrt{b+a}+b+a}{2b+2a} \right]$$

$$\frac{-\sqrt{b}\sqrt{b+a}+b+a}{2b+2a}$$

Mari kita periksa persegi panjang Mesir.

```
>$sa2 with [a=3^2,b=4^2]
```

$$\frac{1}{10}$$

Kami dapat mencetak sudut dalam Euler, setelah mentransfer penyebaran ke radian.

```
>wa2 := arcsin(sqrt(1/10)); degprint(wa2)
```

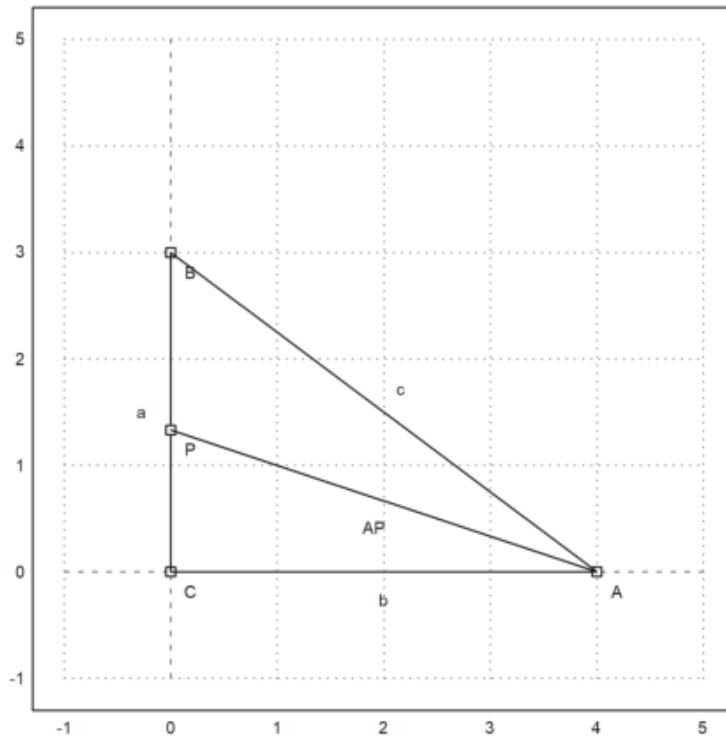
$$18^\circ 26' 5.82''$$

Titik P adalah perpotongan garis bagi sudut dengan sumbu y.

```
>P := [0,tan(wa2)*4]
```

$$[0, 1.33333]$$

```
>plotPoint(P,"P"); plotSegment(A,P):
```



Mari kita periksa sudut dalam contoh spesifik kita.

```
>computeAngle(C,A,P), computeAngle(P,A,B)
```

```
0.321750554397
0.321750554397
```

Sekarang kita hitung panjang garis bagi AP.

Kami menggunakan teorema sinus dalam segitiga APC. Teorema ini menyatakan bahwa

$$\frac{BC}{\sin(w_a)} = \frac{AC}{\sin(w_b)} = \frac{AB}{\sin(w_c)}$$

berlaku dalam segitiga apa pun. Kuadratkan, itu diterjemahkan ke dalam apa yang disebut "hukum penyebaran"

$$\frac{a}{s_a} = \frac{b}{s_b} = \frac{c}{s_b}$$

di mana a,b,c menunjukkan qudrances.

Karena spread CPA adalah 1-sa2, kita dapatkan darinya bisa/1=b/(1-sa2) dan dapat menghitung bisa (kuadrans dari garis-bagi sudut).

```
>&factor(ratsimp(b/(1-sa2))); bisa &= %; $bisa
```

$$\frac{2 b (b + a)}{\sqrt{b} \sqrt{b + a} + b + a}$$

Mari kita periksa rumus ini untuk nilai-nilai Mesir kita.

```
>sqrt(mxmeval("at(bisa,[a=3^2,b=4^2])")), distance(A,P)
```

```
4.21637021356  
4.21637021356
```

Kita juga dapat menghitung P menggunakan rumus spread.

```
>py:=factor(ratsimp(sa2*bisa)); $py
```

$$-\frac{b \left(\sqrt{b} \sqrt{b+a}-b-a\right)}{\sqrt{b} \sqrt{b+a}+b+a}$$

Nilainya sama dengan yang kita dapatkan dengan rumus trigonometri.

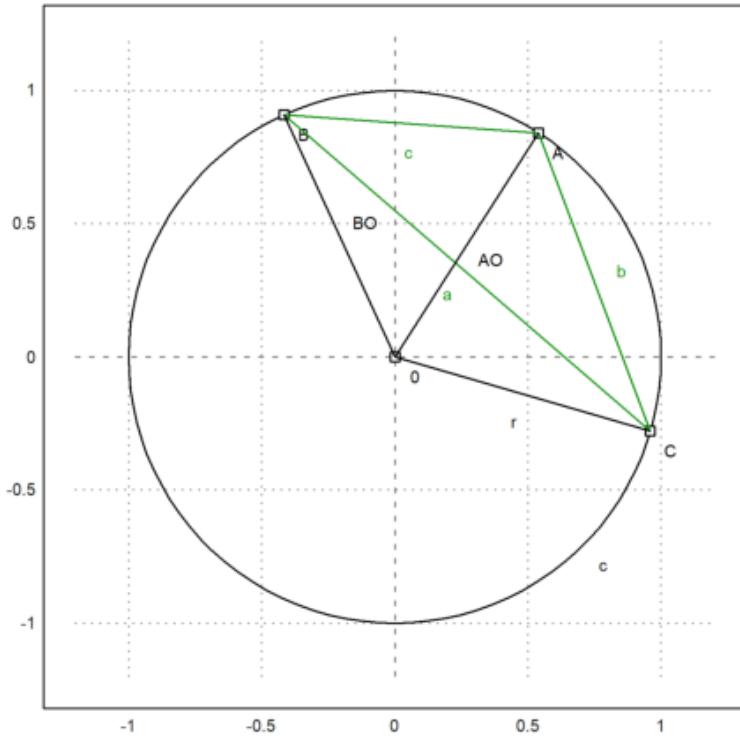
```
>sqrt(mxmeval("at(py,[a=3^2,b=4^2])"))
```

```
1.33333333333
```

Sudut Akord

Perhatikan situasi berikut.

```
>setPlotRange(1.2); ...  
>color(1); plotCircle(circleWithCenter([0,0],1)); ...  
>A:=[cos(1),sin(1)]; B:=[cos(2),sin(2)]; C:=[cos(6),sin(6)]; ...  
>plotPoint(A,"A"); plotPoint(B,"B"); plotPoint(C,"C"); ...  
>color(3); plotSegment(A,B,"c"); plotSegment(A,C,"b"); plotSegment(C,B,"a"); ...  
>color(1); O:=[0,0]; plotPoint(O,"O"); ...  
>plotSegment(A,O); plotSegment(B,O); plotSegment(C,O,"r"); ...  
>insimg;
```



Kita dapat menggunakan Maxima untuk menyelesaikan rumus penyebaran rangkap tiga untuk sudut-sudut di pusat O untuk r . Jadi kita mendapatkan rumus untuk jari-jari kuadrat dari pericircle dalam hal kuadrat dari sisi.

Kali ini, Maxima menghasilkan beberapa nol kompleks, yang kita abaikan.

```
>&remvalue(a,b,c,r); // hapus nilai-nilai sebelumnya untuk perhitungan baru
>rabc &= rhs(solve(triplespread(spread(b,r,r),spread(a,r,r),spread(c,r,r)),r)[4]); $rabc
```

$$-\frac{abc}{c^2 - 2bc + a(-2c - 2b) + b^2 + a^2}$$

Kita dapat menjadikannya sebagai fungsi Euler.

```
>function periradius(a,b,c) &= rabc;
```

Mari kita periksa hasilnya untuk poin A,B,C.

```
>a:=quadrance(B,C); b:=quadrance(A,C); c:=quadrance(A,B);
```

Jari-jarinya memang 1.

```
>periradius(a,b,c)
```

Faktanya, spread CBA hanya bergantung pada b dan c. Ini adalah teorema sudut chord.

```
>$spread(b,a,c)*rabc | ratsimp
```

$$\frac{b}{4}$$

Sebenarnya spreadnya adalah $b/(4r)$, dan kita melihat bahwa sudut chord dari chord b adalah setengah dari sudut pusat.

```
>$doublespread(b/(4*r))-spread(b,r,r) | ratsimp
```

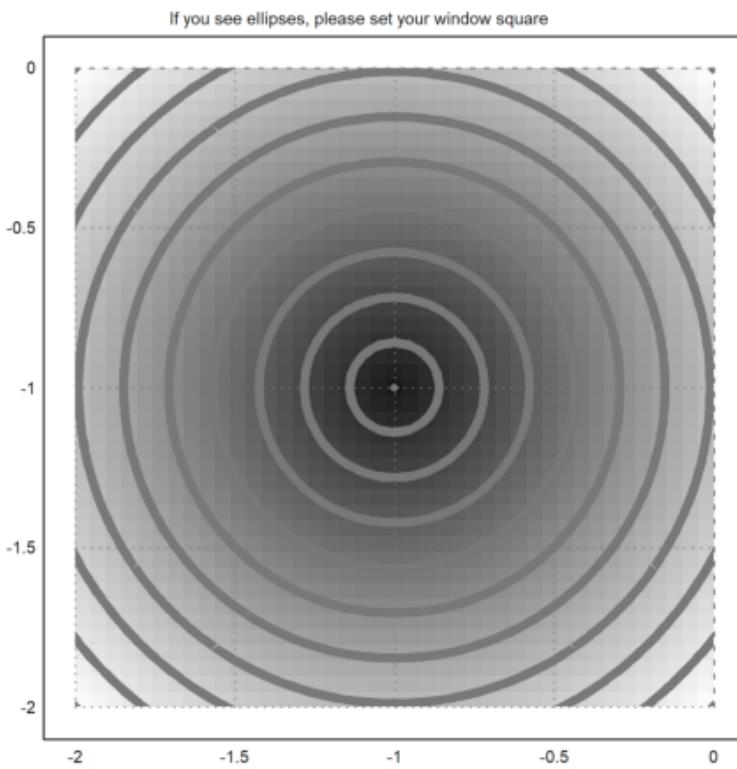
$$0$$

Contoh 6: Jarak Minimal pada Bidang

Catatan awal

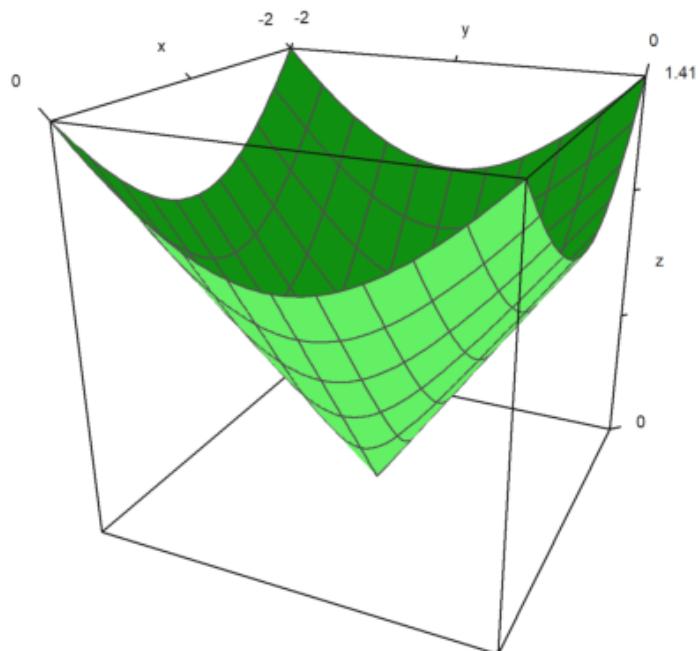
Fungsi yang, ke titik M di bidang, menetapkan jarak AM antara titik tetap A dan M, memiliki garis level yang agak sederhana: lingkaran berpusat di A.

```
>&remvalue();  
>A=[-1,-1];  
>function d1(x,y):=sqrt((x-A[1])^2+(y-A[2])^2)  
>fcontour("d1",xmin=-2,xmax=0,ymin=-2,ymax=0,hue=1, ...  
>title="If you see ellipses, please set your window square":
```



dan grafiknya juga agak sederhana: bagian atas kerucut:

```
>plot3d("d1",xmin=-2,xmax=0,ymin=-2,ymax=0):
```

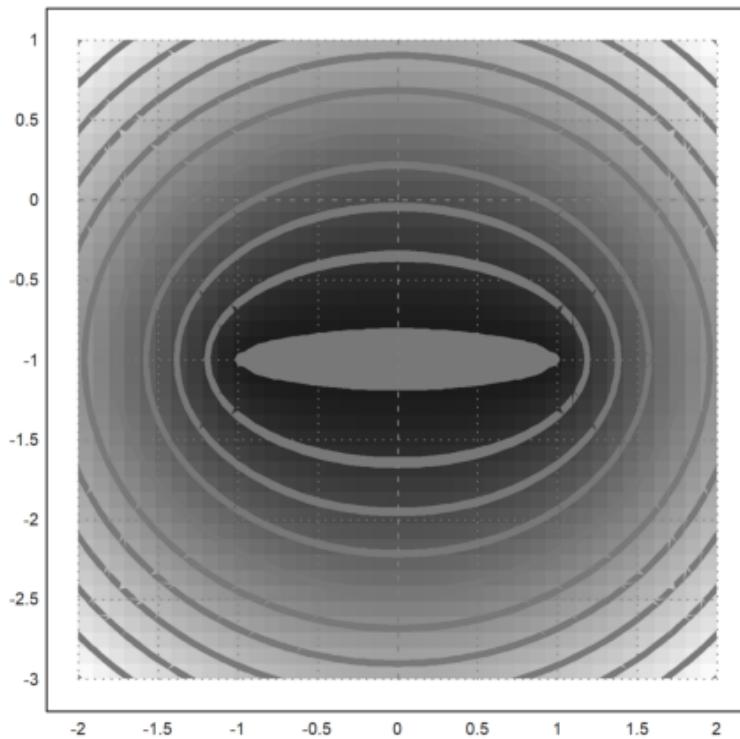


Tentu saja minimal 0 dicapai di A.

Dua poin

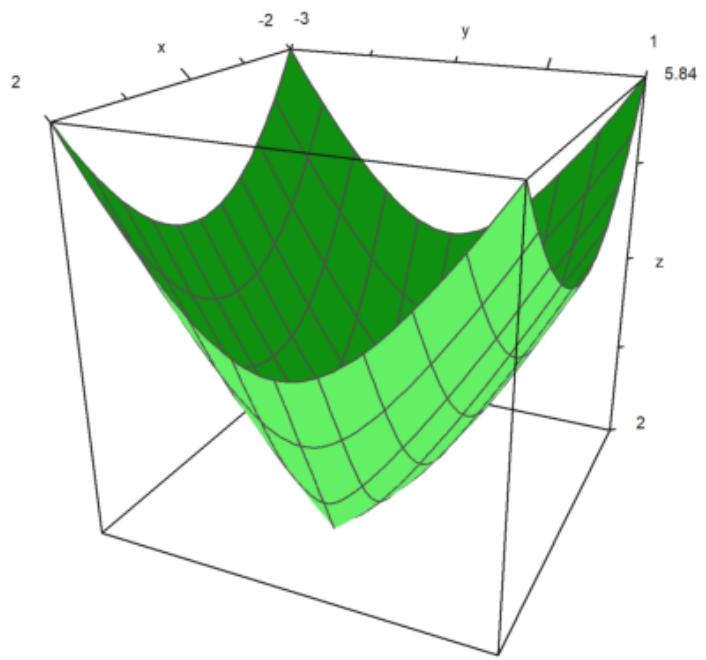
Sekarang kita lihat fungsi MA+MB dimana A dan B adalah dua titik (tetap). Ini adalah "fakta yang diketahui" bahwa kurva level adalah elips, titik fokusnya adalah A dan B; kecuali untuk AB minimum yang konstan pada segmen [AB]:

```
>B=[1,-1];
>function d2(x,y):=d1(x,y)+sqrt((x-B[1])^2+(y-B[2])^2)
>fcontour("d2",xmin=-2,xmax=2,ymin=-3,ymax=1,hue=1):
```



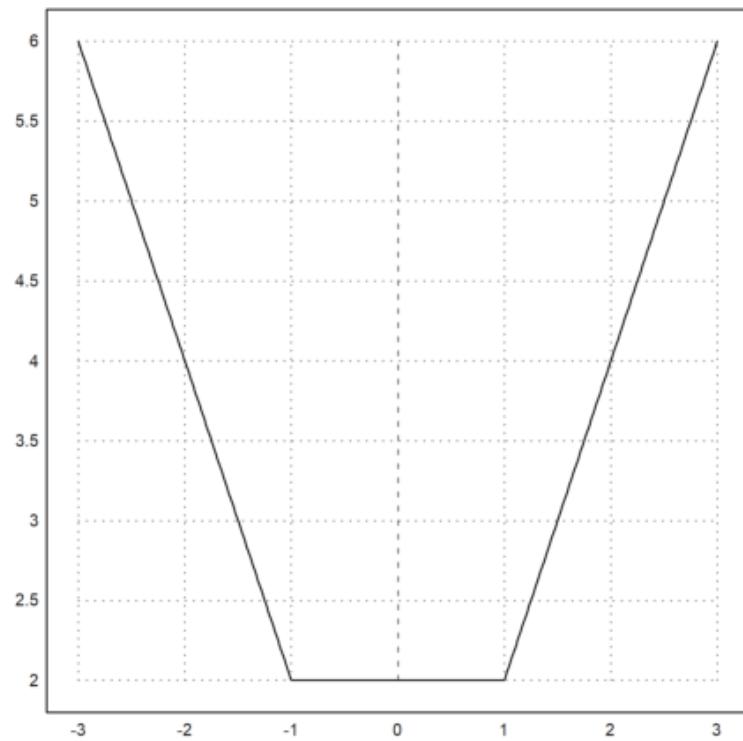
Grafiknya lebih menarik:

```
>plot3d("d2",xmin=-2,xmax=2,ymin=-3,ymax=1):
```



Pembatasan garis (AB) lebih terkenal:

```
>plot2d("abs(x+1)+abs(x-1)",xmin=-3,xmax=3):
```

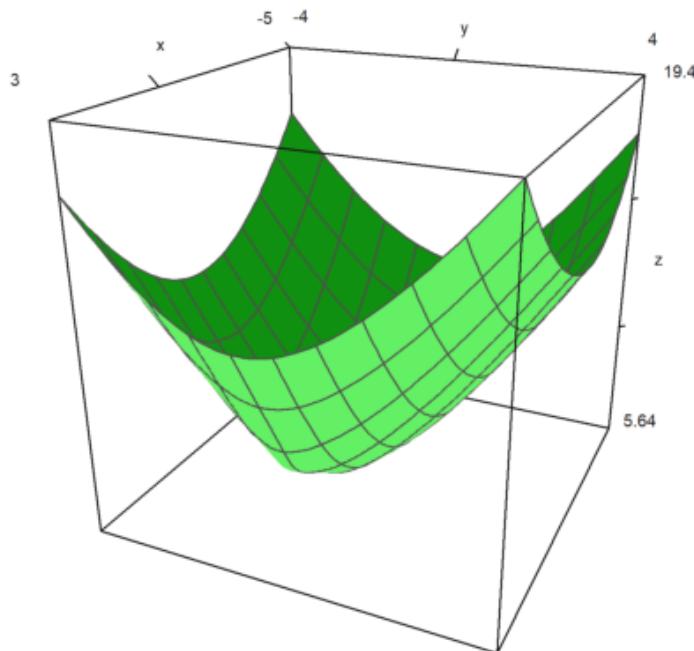


Sekarang hal-hal yang kurang sederhana: Ini sedikit kurang terkenal bahwa $MA+MB+MC$ mencapai minimum pada satu titik pesawat tetapi untuk menentukan itu kurang sederhana:

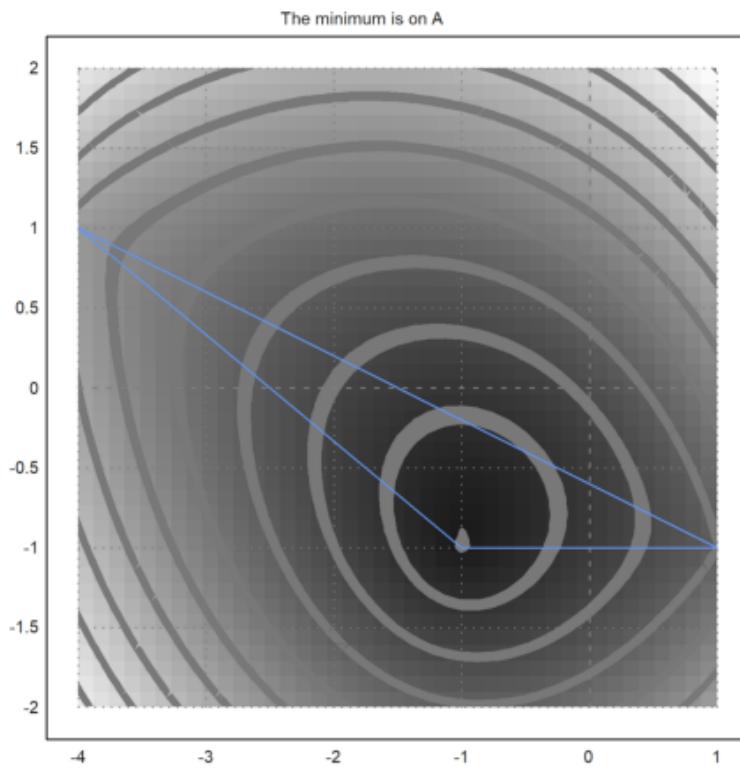
- 1) Jika salah satu sudut segitiga ABC lebih dari 120° (katakanlah di A), maka minimum dicapai pada titik ini (misalnya $AB+AC$).

Contoh:

```
>C=[-4,1];
>function d3(x,y):=d2(x,y)+sqrt((x-C[1])^2+(y-C[2])^2)
>plot3d("d3",xmin=-5,xmax=3,ymin=-4,ymax=4);
>insimg;
```

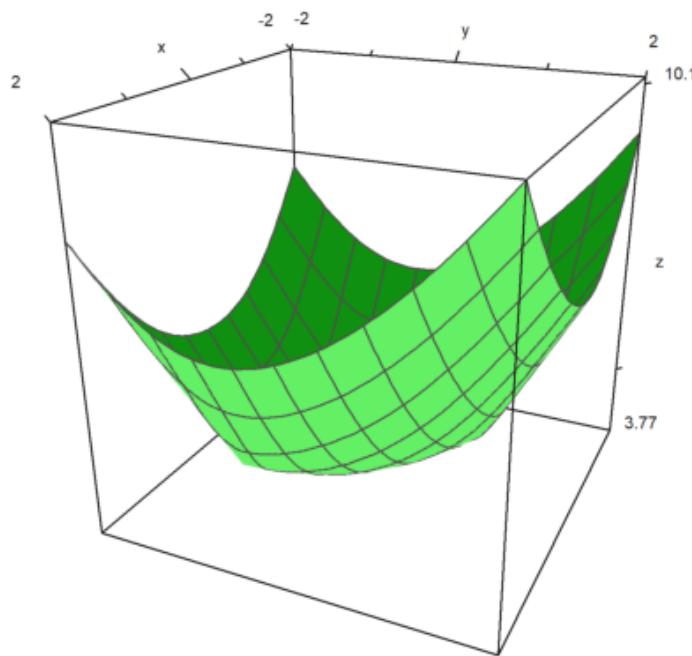


```
>fcontour("d3",xmin=-4,xmax=1,ymin=-2,ymax=2,hue=1,title="The minimum is on A");
>P=(A_B_C_A)'; plot2d(P[1],P[2],add=1,color=12);
>insimg;
```

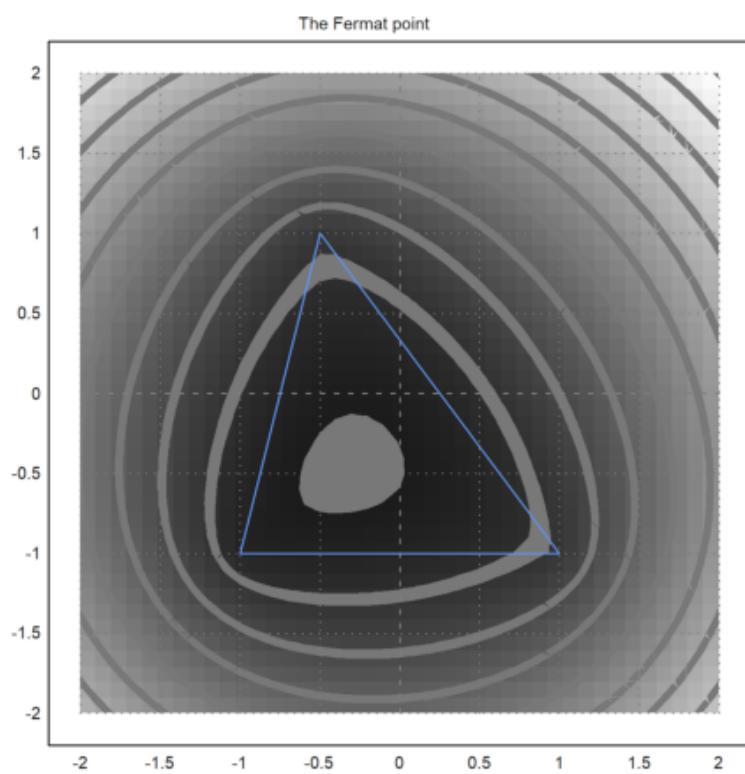


2) Tetapi jika semua sudut segitiga ABC kurang dari 120° , minimumnya adalah pada titik F di bagian dalam segitiga, yang merupakan satu-satunya titik yang melihat sisi-sisi ABC dengan sudut yang sama (maka masing-masing 120°):

```
>C=[-0.5,1];
>plot3d("d3",xmin=-2,xmax=2,ymin=-2,ymax=2);
```



```
>fcontour("d3",xmin=-2,xmax=2,ymin=-2,ymax=2,hue=1,title="The Fermat point");
>P=(A_B_C_A)'; plot2d(P[1],P[2],add=1,color=12);
>insimg;
```



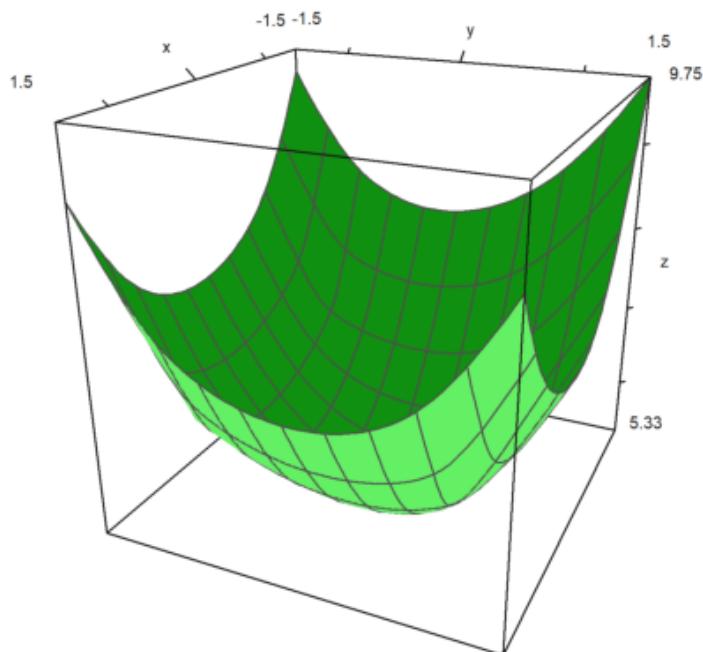
Merupakan kegiatan yang menarik untuk mewujudkan gambar di atas dengan perangkat lunak geometri; misalnya, saya tahu soft yang ditulis di Jawa yang memiliki instruksi "garis kontur" ...

Semua ini di atas telah ditemukan oleh seorang hakim Perancis bernama Pierre de Fermat; dia menulis surat kepada dilettants lain seperti pendeta Marin Mersenne dan Blaise Pascal yang bekerja di pajak penghasilan. Jadi titik unik F sedemikian rupa sehingga $FA+FB+FC$ minimal, disebut titik Fermat segitiga. Tetapi tampaknya beberapa tahun sebelumnya, Torricelli Italia telah menemukan titik ini sebelum Fermat melakukannya! Bagaimanapun tradisinya adalah mencatat poin ini F...

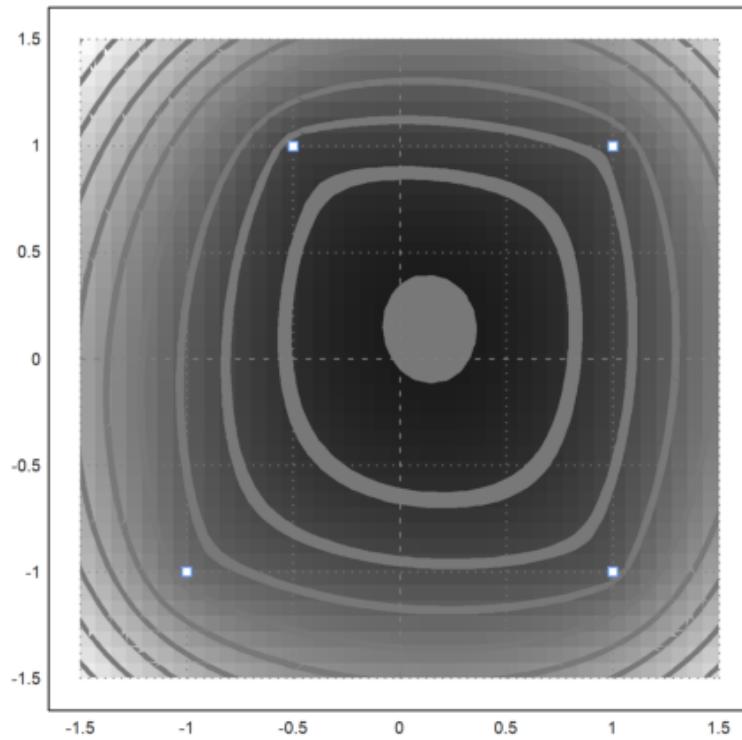
Empat poin

Langkah selanjutnya adalah menambahkan 4 titik D dan mencoba meminimalkan $MA+MB+MC+MD$; katakan bahwa Anda adalah operator TV kabel dan ingin mencari di bidang mana Anda harus meletakkan antena sehingga Anda dapat memberi makan empat desa dan menggunakan panjang kabel sesedikit mungkin!

```
>D=[1,1];
>function d4(x,y):=d3(x,y)+sqrt((x-D[1])^2+(y-D[2])^2)
>plot3d("d4",xmin=-1.5,xmax=1.5,ymin=-1.5,ymax=1.5):
```



```
>fcontour("d4",xmin=-1.5,xmax=1.5,ymin=-1.5,ymax=1.5,hue=1);
>P=(A_B_C_D)'; plot2d(P[1],P[2],points=1,add=1,color=12);
>insimg;
```



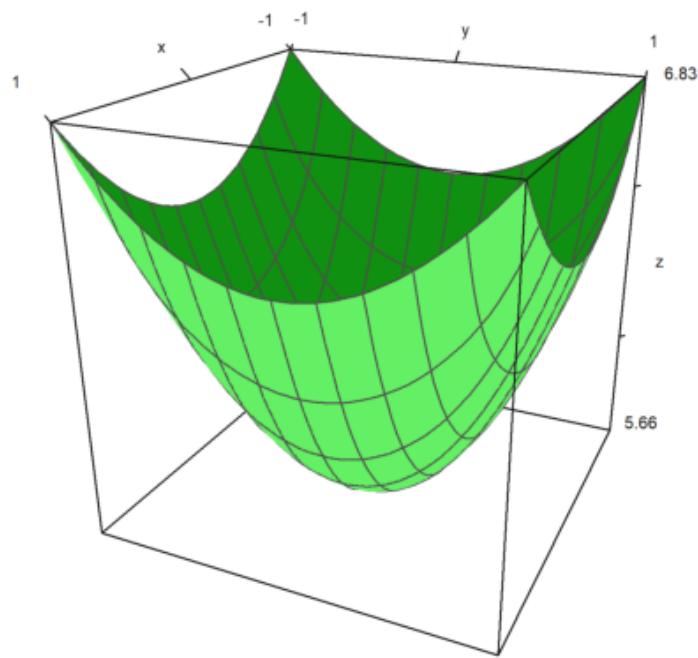
Masih ada minimum dan tidak tercapai di salah satu simpul A, B, C atau D:

```
>function f(x):=d4(x[1],x[2])
>neldermin("f", [0.2,0.2])
```

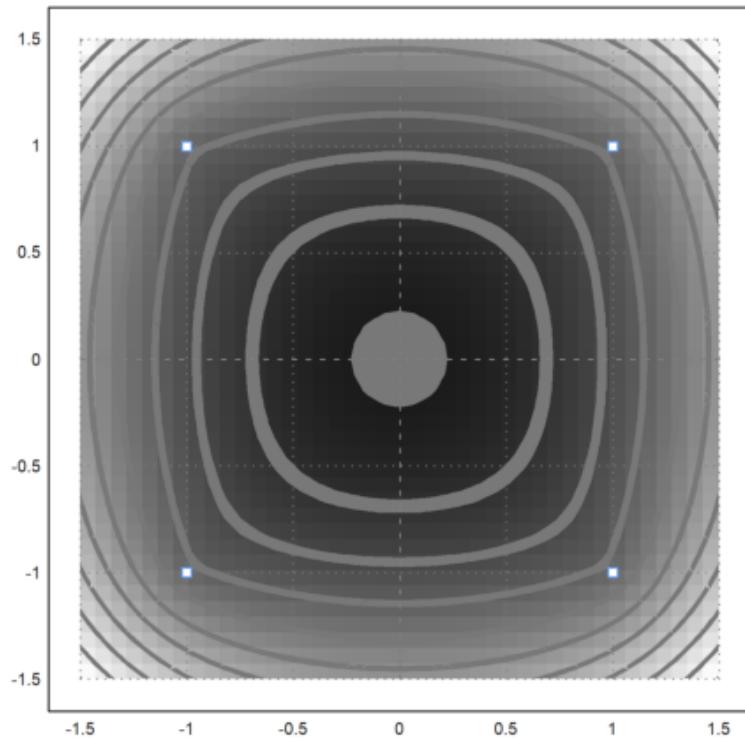
```
[0.142858, 0.142857]
```

Tampaknya dalam kasus ini, koordinat titik optimal adalah rasional atau mendekati rasional... Sekarang ABCD adalah persegi, kami berharap bahwa titik optimal akan menjadi pusat ABCD:

```
>C=[-1,1];
>plot3d("d4",xmin=-1,xmax=1,ymin=-1,ymax=1):
```



```
>fcontour("d4",xmin=-1.5,xmax=1.5,ymin=-1.5,ymax=1.5,hue=1);  
>P=(A_B_C_D)'; plot2d(P[1],P[2],add=1,color=12,points=1);  
>insimg;
```



Contoh 7: Bola Dandelin dengan Povray

Anda dapat menjalankan demonstrasi ini, jika Anda telah menginstal Povray, dan pengine.exe di jalur program.

Pertama kita hitung jari-jari bola.

Jika Anda melihat gambar di bawah, Anda melihat bahwa kita membutuhkan dua lingkaran yang menyentuh dua garis yang membentuk kerucut, dan satu garis yang membentuk bidang yang memotong kerucut.

Kami menggunakan file geometri.e dari Euler untuk ini.

```
>load geometry;
```

Pertama dua garis yang membentuk kerucut.

```
>g1 &= lineThrough([0,0],[1,a])
```

```
[ - a, 1, 0 ]
```

```
>g2 &= lineThrough([0,0],[-1,a])
```

```
[ - a, - 1, 0 ]
```

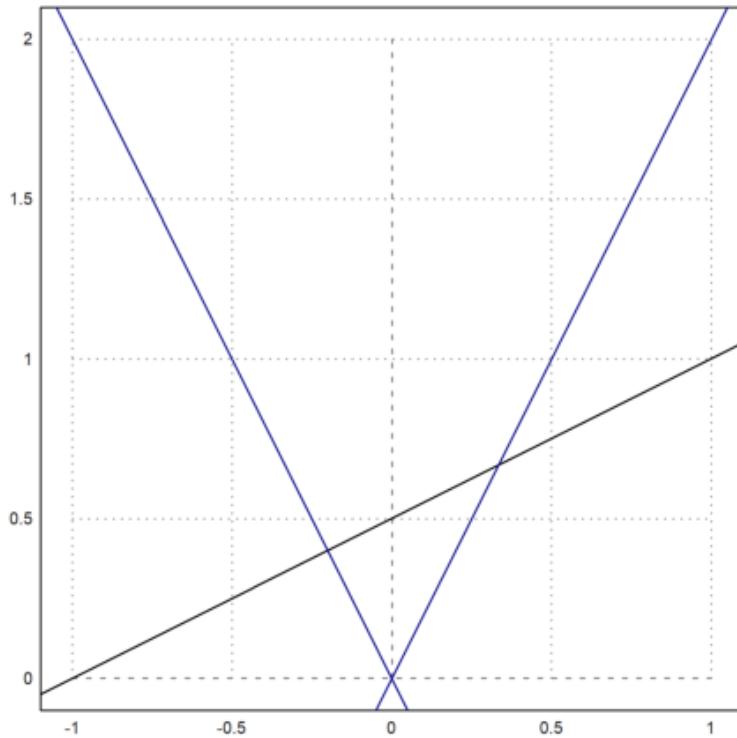
Kemudian saya baris ketiga.

```
>g &= lineThrough([-1,0],[1,1])
```

```
[ - 1, 2, 1 ]
```

Kami merencanakan semuanya sejauh ini.

```
>setPlotRange(-1,1,0,2);  
>color(black); plotLine(g(),"")  
>a:=2; color(blue); plotLine(g1(),""), plotLine(g2(),"");
```



Sekarang kita ambil titik umum pada sumbu y.

```
>P &= [0, u]
```

$[0, u]$

Hitung jarak ke g1.

```
>d1 &= distance(P, projectToLine(P, g1)); $d1
```

$$\sqrt{\left(\frac{a^2 u}{a^2 + 1} - u\right)^2 + \frac{a^2 u^2}{(a^2 + 1)^2}}$$

Hitung jarak ke g.

```
>d &= distance(P, projectToLine(P, g)); $d
```

$$\sqrt{\left(\frac{u+2}{5} - u\right)^2 + \frac{(2u-1)^2}{25}}$$

Dan temukan pusat kedua lingkaran yang jaraknya sama.

```
>sol &= solve(d1^2=d^2,u); $sol
```

$$\left[u = \frac{-\sqrt{5}\sqrt{a^2+1} + 2a^2 + 2}{4a^2 - 1}, u = \frac{\sqrt{5}\sqrt{a^2+1} + 2a^2 + 2}{4a^2 - 1} \right]$$

Ada dua solusi.

Kami mengevaluasi solusi simbolis, dan menemukan kedua pusat, dan kedua jarak.

```
>u := sol()
```

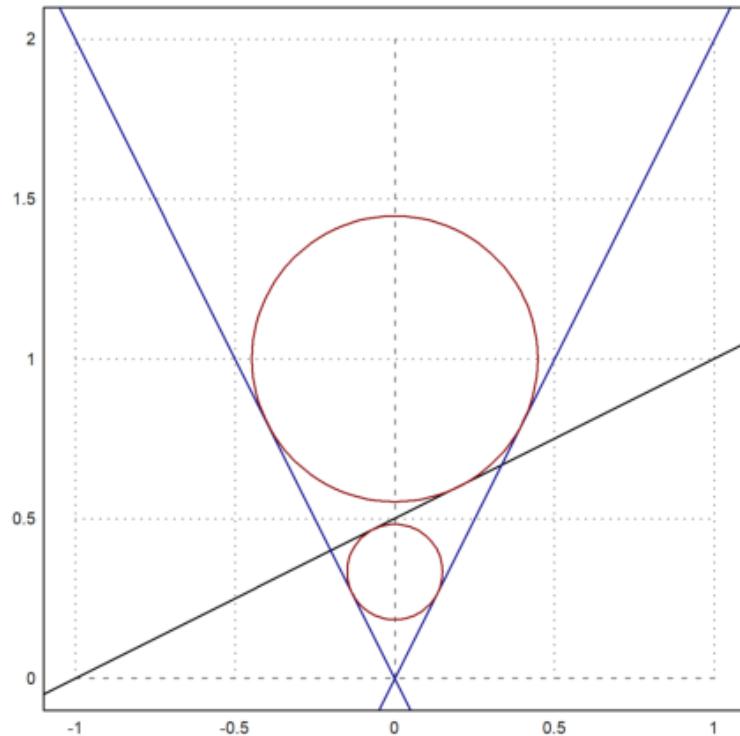
```
[0.333333, 1]
```

```
>dd := d()
```

```
[0.149071, 0.447214]
```

Plot lingkaran ke dalam gambar.

```
>color(red);
>plotCircle(circleWithCenter([0,u[1]],dd[1]), "");
>plotCircle(circleWithCenter([0,u[2]],dd[2]), "");
>insimsg;
```



Plot dengan Povray

Selanjutnya kami merencanakan semuanya dengan Povray. Perhatikan bahwa Anda mengubah perintah apa pun dalam urutan perintah Povray berikut, dan menjalankan kembali semua perintah dengan Shift-Return. Pertama kita memuat fungsi povray.

```
>load povray;
>defaultpovray="C:\Program Files\POV-Ray\v3.7\bin\pvengine.exe"
```

C:\Program Files\POV-Ray\v3.7\bin\pvengine.exe

Kami mengatur adegan dengan tepat.

```
>povstart(zoom=11,center=[0,0,0.5],height=10°,angle=140°);
```

Selanjutnya kita menulis dua bidang ke file Povray.

```
>writeln(povsphere([0,0,u[1]],dd[1],povlook(red)));
>writeln(povsphere([0,0,u[2]],dd[2],povlook(red)));
```

Dan kerucutnya, transparan.

```
>writeln(povcone([0,0,0],0,[0,0,a],1,povlook(lightgray,1)));
```

Kami menghasilkan bidang terbatas pada kerucut.

```
>gp=g();
>pc=povcone([0,0,0],0,[0,0,a],1,"");
>vp=[gp[1],0, gp[2]]; dp=gp[3];
>writeln(povplane(vp,dp,povlook(blue,0.5),pc));
```

Sekarang kita menghasilkan dua titik pada lingkaran, di mana bola menyentuh kerucut.

```
>function turnz(v) := return [-v[2],v[1],v[3]]
>P1=projectToLine([0,u[1]],g1()); P1=turnz([P1[1],0,P1[2]]);
>writeln(povpoint(P1,povlook(yellow)));
>P2=projectToLine([0,u[2]],g1()); P2=turnz([P2[1],0,P2[2]]);
>writeln(povpoint(P2,povlook(yellow)));
```

Kemudian kami menghasilkan dua titik di mana bola menyentuh bidang. Ini adalah fokus dari elips.

```
>P3=projectToLine([0,u[1]],g()); P3=[P3[1],0,P3[2]];
>writeln(povpoint(P3,povlook(yellow)));
>P4=projectToLine([0,u[2]],g()); P4=[P4[1],0,P4[2]];
>writeln(povpoint(P4,povlook(yellow)));
```

Selanjutnya kita hitung perpotongan P1P2 dengan bidang.

```
>t1=scalp(vp,P1)-dp; t2=scalp(vp,P2)-dp; P5=P1+t1/(t1-t2)*(P2-P1);  
>writeln(povpoint(P5,povlook(yellow)));
```

Kami menghubungkan titik-titik dengan segmen garis.

```
>writeln(povsegment(P1,P2,povlook(yellow)));  
>writeln(povsegment(P5,P3,povlook(yellow)));  
>writeln(povsegment(P5,P4,povlook(yellow)));
```

Sekarang kita menghasilkan pita abu-abu, di mana bola menyentuh kerucut.

```
>pcw=povcone([0,0,0],0,[0,0,a],1.01);  
>pc1=povcylinder([0,0,P1[3]-defaultpointsiz/2],[0,0,P1[3]+defaultpointsiz/2],1);  
>writeln(povintersection([pcw,pc1],povlook(gray)));  
>pc2=povcylinder([0,0,P2[3]-defaultpointsiz/2],[0,0,P2[3]+defaultpointsiz/2],1);  
>writeln(povintersection([pcw,pc2],povlook(gray)));
```

Mulai program Povray.

```
>povend();
```

Untuk mendapatkan Anaglyph ini kita perlu memasukkan semuanya ke dalam fungsi scene. Fungsi ini akan digunakan dua kali kemudian.

```
>function scene () ...  
  
    global a,u,dd,g,g1,defaultpointsiz;  
    writeln(povsphere([0,0,u[1]],dd[1],povlook(red)));  
    writeln(povsphere([0,0,u[2]],dd[2],povlook(red)));  
    writeln(povcone([0,0,0],0,[0,0,a],1,povlook(lightgray,1)));  
    gp=g();  
    pc=povcone([0,0,0],0,[0,0,a],1,"");  
    vp=[gp[1],0,gp[2]]; dp=gp[3];  
    writeln(povplane(vp,dp,povlook(blue,0.5),pc));  
    P1=projectToLine([0,u[1]],g1()); P1=turnz([P1[1],0,P1[2]]);  
    writeln(povpoint(P1,povlook(yellow)));  
    P2=projectToLine([0,u[2]],g1()); P2=turnz([P2[1],0,P2[2]]);  
    writeln(povpoint(P2,povlook(yellow)));  
    P3=projectToLine([0,u[1]],g()); P3=[P3[1],0,P3[2]];  
    writeln(povpoint(P3,povlook(yellow)));  
    P4=projectToLine([0,u[2]],g()); P4=[P4[1],0,P4[2]];  
    writeln(povpoint(P4,povlook(yellow)));  
    t1=scalp(vp,P1)-dp; t2=scalp(vp,P2)-dp; P5=P1+t1/(t1-t2)*(P2-P1);  
    writeln(povpoint(P5,povlook(yellow)));
```

```

writeln(povsegment(P1,P2,povlook(yellow)));
writeln(povsegment(P5,P3,povlook(yellow)));
writeln(povsegment(P5,P4,povlook(yellow)));
pcw=povcone([0,0,0],0,[0,0,a],1.01);
pc1=povcylinder([0,0,P1[3]-defaultpointsize/2],[0,0,P1[3]+defaultpointsize/2],1);
writeln(povintersection([pcw,pc1],povlook(gray)));
pc2=povcylinder([0,0,P2[3]-defaultpointsize/2],[0,0,P2[3]+defaultpointsize/2],1);
writeln(povintersection([pcw,pc2],povlook(gray)));
endfunction

```

Anda membutuhkan kacamata merah/sian untuk menghargai efek berikut.

```
>povanaglyph("scene", zoom=11, center=[0,0,0.5], height=10°, angle=140°);
```

```

exec:
    return _exec(program,param,dir,print,hidden,wait);
povray:
    exec(program,params,defaulthome);
Try "trace errors" to inspect local variables after errors.
povanaglyph:
    povray(currentfile,w,h,aspect,exit);

```

Contoh 8: Geometri Bumi

Dalam buku catatan ini, kami ingin melakukan beberapa perhitungan sferis. Fungsi-fungsi tersebut terdapat dalam file "spherical.e" di folder contoh. Kita perlu memuat file itu terlebih dahulu.

```
>load "spherical.e";
```

Untuk memasukkan posisi geografis, kami menggunakan vektor dengan dua koordinat dalam radian (utara dan timur, nilai negatif untuk selatan dan barat). Berikut koordinat Kampus FMIPA UNY.

```
>FMIPA=[rad(-7,-46.467),rad(110,23.05)]
```

```
[-0.13569, 1.92657]
```

Anda dapat mencetak posisi ini dengan sposprint (cetak posisi spherical).

```
>sposprint(FMIPA) // posisi garis lintang dan garis bujur FMIPA UNY
```

```
S 7°46.467' E 110°23.050'
```

Mari kita tambahkan dua kota lagi, Solo dan Semarang.

```
>Solo=[rad(-7,-34.333),rad(110,49.683)]; Semarang=[rad(-6,-59.05),rad(110,24.533)];
>sposprint(Solo), sposprint(Semarang),
```

```
S 7°34.333' E 110°49.683'
S 6°59.050' E 110°24.533'
```

Pertama kita menghitung vektor dari satu ke yang lain pada bola ideal. Vektor ini [pos,jarak] dalam radian. Untuk menghitung jarak di bumi, kita kalikan dengan jari-jari bumi pada garis lintang 7° .

```
>br=svector(FMIPA,Solo); degprint(br[1]), br[2]*rearth(7°)->km // perkiraan jarak FMIPA-Solo
```

```
65°20'26.60''  
53.8945384608
```

Ini adalah perkiraan yang baik. Rutinitas berikut menggunakan perkiraan yang lebih baik. Pada jarak yang begitu pendek hasilnya hampir sama.

```
>esdist(FMIPA,Semarang)->" km", // perkiraan jarak FMIPA-Semarang
```

```
88.0114026318 km
```

Ada fungsi untuk heading, dengan mempertimbangkan bentuk elips bumi. Sekali lagi, kami mencetak dengan cara yang canggih.

```
>sdegprint(esdir(FMIPA,Solo))
```

```
65.34°
```

Sudut segitiga melebihi 180° pada bola.

```
>asum=sangle(Solo,FMIPA,Semarang)+sangle(FMIPA,Solo,Semarang)+sangle(FMIPA,Semarang,Solo);
```

```
180°0'10.77''
```

Ini dapat digunakan untuk menghitung luas segitiga. Catatan: Untuk segitiga kecil, ini tidak akurat karena kesalahan pengurangan dalam asum- π .

```
>(asum- $\pi$ )*rearth(48°)^2->" km^2", // perkiraan luas segitiga FMIPA-Solo-Semarang
```

```
2116.02948749 km^2
```

Ada fungsi untuk ini, yang menggunakan garis lintang rata-rata segitiga untuk menghitung jari-jari bumi, dan menangani kesalahan pembulatan untuk segitiga yang sangat kecil.

```
>esarea(Solo,FMIPA,Semarang)->" km^2", //perkiraan yang sama dengan fungsi esarea()
```

```
2123.64310526 km^2
```

Kita juga dapat menambahkan vektor ke posisi. Sebuah vektor berisi heading dan jarak, keduanya dalam radian. Untuk mendapatkan vektor, kami menggunakan vektor. Untuk menambahkan vektor ke posisi, kami menggunakan vektor saddr.

```
>v=svector(FMIPA,Solo); sposprint(saddrvector(FMIPA,v)), sposprint(Solo),
```

```
S 7°34.333' E 110°49.683'  
S 7°34.333' E 110°49.683'
```

Fungsi-fungsi ini mengasumsikan bola yang ideal. Hal yang sama di bumi.

```
>sposprint(esadd(FMIPA, esdir(FMIPA, Solo), esdist(FMIPA, Solo))), sposprint(Solo),
```

S $7^{\circ}34.333'$ E $110^{\circ}49.683'$
S $7^{\circ}34.333'$ E $110^{\circ}49.683'$

Mari kita beralih ke contoh yang lebih besar, Tugu Jogja dan Monas Jakarta (menggunakan Google Earth untuk mencari koordinatnya).

```
>Tugu=[-7.7833°,110.3661°]; Monas=[-6.175°,106.811944°];  
>sposprint(Tugu), sposprint(Monas)
```

S $7^{\circ}46.998'$ E $110^{\circ}21.966'$
S $6^{\circ}10.500'$ E $106^{\circ}48.717'$

Menurut Google Earth, jaraknya adalah 429,66 km. Kami mendapatkan pendekatan yang baik.

```
>esdist(Tugu,Monas)->" km", // perkiraan jarak Tugu Jogja - Monas Jakarta
```

431.565659488 km

Judulnya sama dengan judul yang dihitung di Google Earth.

```
>degsprint(esdir(Tugu,Monas))
```

$294^{\circ}17'2.85''$

Namun, kita tidak lagi mendapatkan posisi target yang tepat, jika kita menambahkan heading dan jarak ke posisi semula. Hal ini terjadi, karena kita tidak menghitung fungsi invers secara tepat, tetapi mengambil perkiraan jari-jari bumi di sepanjang jalan.

```
>sposprint(esadd(Tugu, esdir(Tugu, Monas), esdist(Tugu, Monas)))
```

S $6^{\circ}10.500'$ E $106^{\circ}48.717'$

Namun, kesalahannya tidak besar.

```
>sposprint(Monas),
```

S $6^{\circ}10.500'$ E $106^{\circ}48.717'$

Tentu kita tidak bisa berlayar dengan tujuan yang sama dari satu tujuan ke tujuan lainnya, jika kita ingin menempuh jalur terpendek. Bayangkan, Anda terbang NE mulai dari titik mana pun di bumi. Kemudian Anda akan berputar ke kutub utara. Lingkaran besar tidak mengikuti heading yang konstan!

Perhitungan berikut menunjukkan bahwa kami jauh dari tujuan yang benar, jika kami menggunakan pos yang sama selama perjalanan kami.

```
>dist=esdist(Tugu,Monas); hd=esdir(Tugu,Monas);
```

Sekarang kita tambahkan 10 kali sepersepuluh dari jarak, menggunakan pos ke Monas, kita sampai di Tugu.

```
>p=Tugu; loop 1 to 10; p=esadd(p,hd,dist/10); end;
```

Hasilnya jauh.

```
>sposprint(p), skmpprint(esdist(p,Monas))
```

```
S 6°11.250' E 106°48.372'  
1.529km
```

Sebagai contoh lain, mari kita ambil dua titik di bumi pada garis lintang yang sama.

```
>P1=[30°,10°]; P2=[30°,50°];
```

Jalur terpendek dari P1 ke P2 bukanlah lingkaran garis lintang 30° , melainkan jalur terpendek yang dimulai 10° lebih jauh ke utara di P1.

```
>sdegprint(esdir(P1,P2))
```

```
79.69°
```

Tapi, jika kita mengikuti pembacaan kompas ini, kita akan berputar ke kutub utara! Jadi kita harus menyesuaikan arah kita di sepanjang jalan. Untuk tujuan kasar, kami menyesuaikannya pada 1/10 dari total jarak.

```
>p=P1; dist=esdist(P1,P2); ...  
> loop 1 to 10; dir=esdir(p,P2); sdegprint(dir), p=esadd(p,dir,dist/10); end;
```

```
79.69°  
81.67°  
83.71°  
85.78°  
87.89°  
90.00°  
92.12°  
94.22°  
96.29°  
98.33°
```

Jaraknya tidak tepat, karena kita akan menambahkan sedikit kesalahan, jika kita mengikuti heading yang sama terlalu lama.

```
>skmpprint(esdist(p,P2))
```

0.203km

Kami mendapatkan perkiraan yang baik, jika kami menyesuaikan pos setelah setiap 1/100 dari total jarak dari Tugu ke Monas.

```
>p=Tugu; dist=esdist(Tugu,Monas); ...
> loop 1 to 100; p=esadd(p,esdir(p,Monas),dist/100); end;
>skmpprint(esdist(p,Monas))
```

0.000km

Untuk keperluan navigasi, kita bisa mendapatkan urutan posisi GPS di sepanjang lingkaran besar menuju Monas dengan fungsi navigasi.

```
>load spherical; v=navigate(Tugu,Monas,10); ...
> loop 1 to rows(v); sposprint(v[#]), end;
```

```
S 7°46.998' E 110°21.966'
S 7°37.422' E 110°0.573'
S 7°27.829' E 109°39.196'
S 7°18.219' E 109°17.834'
S 7°8.592' E 108°56.488'
S 6°58.948' E 108°35.157'
S 6°49.289' E 108°13.841'
S 6°39.614' E 107°52.539'
S 6°29.924' E 107°31.251'
S 6°20.219' E 107°9.977'
S 6°10.500' E 106°48.717'
```

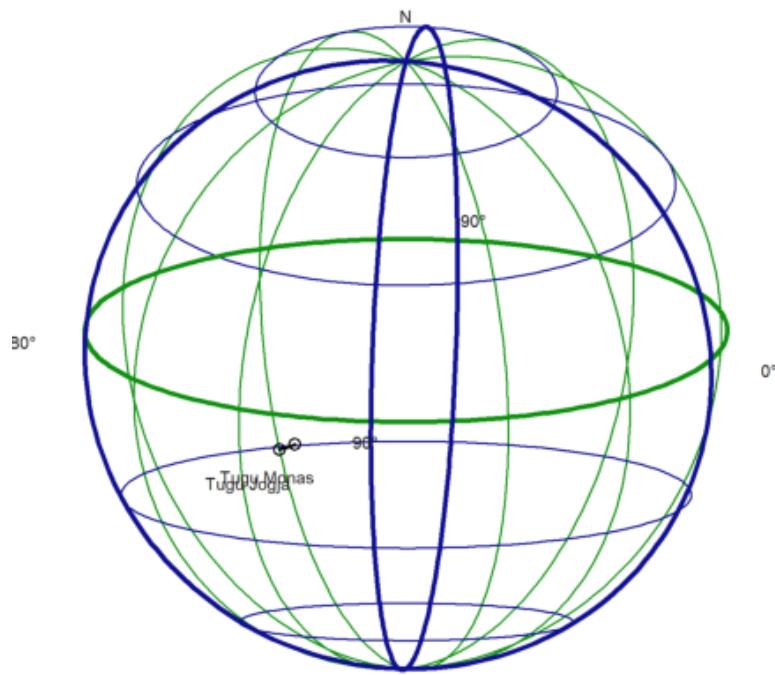
Kami menulis sebuah fungsi, yang memplot bumi, dua posisi, dan posisi di antaranya.

```
>function testplot ...
```

```
useglobal;
plotearth;
plotpos(Tugu, "Tugu Jogja"); plotpos(Monas, "Tugu Monas");
plotposline(v);
endfunction
```

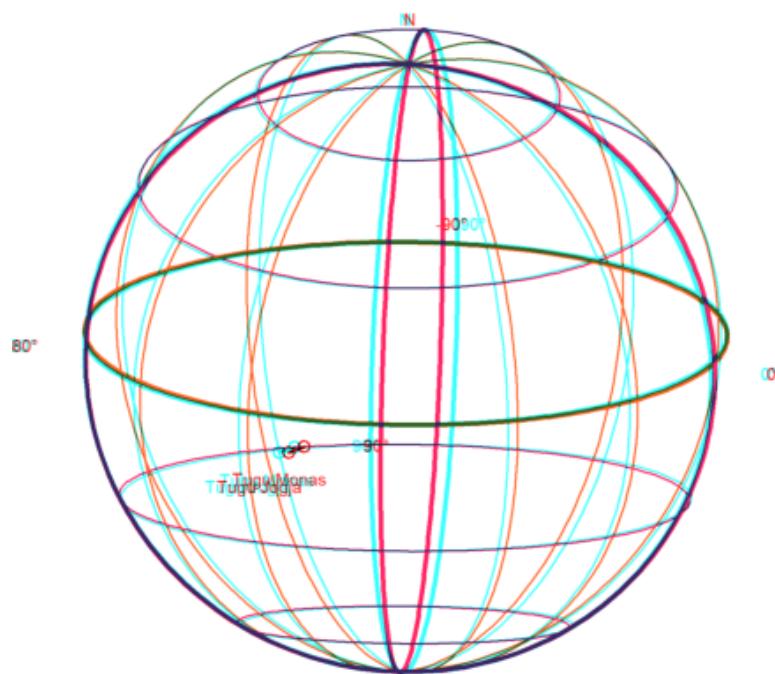
Sekarang rencanakan semuanya.

```
>plot3d("testplot",angle=25, height=6,>own,>user,zoom=4):
```



Atau gunakan `plot3d` untuk mendapatkan tampilan anaglyph. Ini terlihat sangat bagus dengan kacamata merah/sian.

```
>plot3d("testplot",angle=25,height=6,distance=5,own=1,anaglyph=1,zoom=4) :
```



MENCOBA RUMUS-RUMUS PADA MATEI DI ATAS

Geometri Simbolik

```
>A &= [2,0]; B &= [0,2]; C &= [3,3]; // menentukan tiga titik A, B, C  
>c &= lineThrough(B,C) // c=BC
```

```
lineThrough([0, 2], [3, 3])
```

```
>$getLineEquation(c,x,y), $solve(%,y) | expand // persamaan garis c
```

```
getLineEquation (lineThrough ([0,2],[3,3]),x,y)
```

```
[getLineEquation (lineThrough ([0,2],[3,3]),x,y) = 0]
```

```
>h &= perpendicular(A,lineThrough(B,C)) // h melalui A tegak lurus BC
```

```
perpendicular([2, 0], lineThrough([0, 2], [3, 3]))
```

```
>Q &= lineIntersection(c,h) // Q titik potong garis c=BC dan h
```

```
lineIntersection(lineThrough([0, 2], [3, 3]),  
perpendicular([2, 0], lineThrough([0, 2], [3, 3])))
```

```
>$projectToLine(A,lineThrough(B,C)) // proyeksi A pada BC
```

```
projectToLine ([2,0],lineThrough ([0,2],[3,3]))
```

```
>$distance(A,Q) // jarak AQ
```

```
distance ([2,0],lineIntersection (lineThrough ([0,2],[3,3]),perpendicular ([2,0],lineThrough ([0,2],[3,3]))))
```

```
>cc &= circleThrough(A,B,C); $cc // (titik pusat dan jari-jari) lingkaran melalui A, B, C
```

circleThrough ([2,0],[0,2],[3,3])

```
>r&=getCircleRadius(cc); $r , $float(r) // tampilkan nilai jari-jari
```

getCircleRadius (circleThrough ([2,0],[0,2],[3,3]))

getCircleRadius (circleThrough ([2.0,0.0],[0.0,2.0],[3.0,3.0]))

```
>$computeAngle(A,C,B) // nilai <ACB
```

computeAngle ([2,0],[3,3],[0,2])

```
>$solve(getLineEquation(angleBisector(A,C,B),x,y),y)[1] // persamaan garis bagi <ACB
```

getLineEquation (angleBisector ([2,0],[3,3],[0,2]),x,y) = 0

```
>P &= lineIntersection(angleBisector(A,C,B),angleBisector(C,B,A)); $P // titik potong 2
```

lineIntersection (angleBisector ([2,0],[3,3],[0,2]),angleBisector ([3,3],[0,2],[2,0]))

```
>P() //
```

Function angleBisector not found.

Try list ... to find functions!

Error in expression: lineIntersection(angleBisector([2,0],[3,3],[0,2]),angleBisector([3,

Error in:

P() // ...

^

Garis dan Lingkaran yang berpotongan

```
>A &:= [2,0]; c=circleWithCenter(A,4);
```

```
Function circleWithCenter not found.  
Try list ... to find functions!  
Error in:  
A &:= [2,0]; c=circleWithCenter(A,4); ...  
^
```

```
>B &:= [2,3]; C &:= [3,2]; l=lineThrough(B,C);
```

```
Function lineThrough not found.  
Try list ... to find functions!  
Error in:  
B &:= [2,3]; C &:= [3,2]; l=lineThrough(B,C); ...  
^
```

```
>setPlotRange(5); plotCircle(c); plotLine(l);
```

```
Function setPlotRange not found.  
Try list ... to find functions!  
Error in:  
setPlotRange(5); plotCircle(c); plotLine(l); ...  
^
```

```
>{P1,P2,f}=lineCircleIntersections(l,c);
```

```
Variable or function l not found.  
Error in:  
{P1,P2,f}=lineCircleIntersections(l,c); ...  
^
```

```
>P1, P2,
```

```
[0.523599, 0.174533]  
[0.523599, 0.872665]
```

```
>plotPoint(P1); plotPoint(P2):
```

```
Function plotPoint not found.  
Try list ... to find functions!  
Error in:  
plotPoint(P1); plotPoint(P2): ...  
^
```

```
>c &= circleWithCenter(A,4) // lingkaran dengan pusat A jari-jari 4
```

```
circleWithCenter([2, 0], 4)
```

```
>l &= lineThrough(B,C) // garis l melalui B dan C
```

```
lineThrough([2, 3], [3, 2])
```

```
>$lineCircleIntersections(l,c) | radcan, // titik potong lingkaran c dan garis l
```

```
lineCircleIntersections (lineThrough ([2,3],[3,2]), circleWithCenter ([2,0],4))
```

```
>C=A+normalize([-3,-4])*4; plotPoint(C); plotSegment(P1,C); plotSegment(P2,C);
```

Function normalize not found.

Try list ... to find functions!

Error in:

```
C=A+normalize([-3,-4])*4; plotPoint(C); plotSegment(P1,C); plotSegment(P2,C);  
^
```

```
>degprint(computeAngle(P1,C,P2))
```

Function computeAngle not found.

Try list ... to find functions!

Error in:

```
degprint(computeAngle(P1,C,P2)) ...  
^
```

```
>C=A+normalize([-4,-5])*4; plotPoint(C); plotSegment(P1,C); plotSegment(P2,C);
```

Function normalize not found.

Try list ... to find functions!

Error in:

```
C=A+normalize([-4,-5])*4; plotPoint(C); plotSegment(P1,C); plotSegment(P2,C);  
^
```

```
>degprint(computeAngle(P1,C,P2))
```

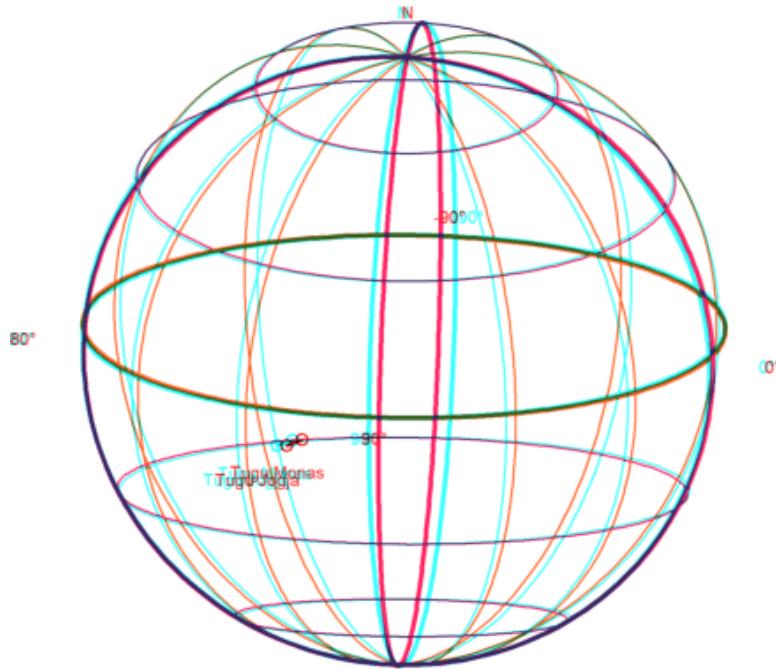
Function computeAngle not found.

Try list ... to find functions!

Error in:

```
degprint(computeAngle(P1,C,P2)) ...  
^
```

```
>insimg;
```



Garis Sumbu

```
>A=[3,3]; B=[-2,-3];
>c1=circleWithCenter(A,distance(A,B));
```

Function distance not found.
 Try list ... to find functions!
 Error in:
 $c1=circleWithCenter(A,distance(A,B)); \dots$

```
>c2=circleWithCenter(B,distance(A,B));
```

Function distance not found.
 Try list ... to find functions!
 Error in:
 $c2=circleWithCenter(B,distance(A,B)); \dots$

```
>{P1,P2,f}=circleCircleIntersections(c1,c2);
```

Variable or function c1 not found.
 Error in:
 $\{P1,P2,f\}=circleCircleIntersections(c1,c2); \dots$

```
>l=lineThrough(P1,P2);
```

Function lineThrough not found.
Try list ... to find functions!
Error in:
l=lineThrough(P1,P2); ...
^

```
>setPlotRange(5); plotCircle(c1); plotCircle(c2);
```

Function setPlotRange not found.
Try list ... to find functions!
Error in:
setPlotRange(5); plotCircle(c1); plotCircle(c2); ...
^

```
>plotPoint(A); plotPoint(B); plotSegment(A,B); plotLine(l):
```

Function plotPoint not found.
Try list ... to find functions!
Error in:
plotPoint(A); plotPoint(B); plotSegment(A,B); plotLine(l): ...
^

```
>A &= [a1,a2]; B &= [b1,b2];  
>c1 &= circleWithCenter(A,distance(A,B));  
>c2 &= circleWithCenter(B,distance(A,B));  
>P &= circleCircleIntersections(c1,c2); P1 &= P[1]; P2 &= P[2];  
>g &= getLineEquation(lineThrough(P1,P2),x,y);  
>$solve(g,y)
```

$[getLineEquation (lineThrough ((circleCircleIntersections (circleWithCenter ([a_1, a_2], distance ([a_1, a_2], [b_1, b_2])) , circleWithCenter ([b_1, b_2], distance ([a_1, a_2], [b_1, b_2]))) , x, y)]$

```
>$solve (getLineEquation(middlePerpendicular(A,B),x,y),y)
```

$[getLineEquation (middlePerpendicular ([a_1, a_2], [b_1, b_2]), x, y) = 0]$

```
>h &= getLineEquation(lineThrough(A,B),x,y);  
>$solve(h,y)
```

$[getLineEquation (lineThrough ([a_1, a_2], [b_1, b_2]), x, y) = 0]$

Garis Euler dan Parabola

```
>A:=[-1.5,-1.5]; B:=[3,0]; C:=[1.5,3];
>setPlotRange(3); plotPoint(A,"A"); plotPoint(B,"B"); plotPoint(C,"C");
```

Function setPlotRange not found.
 Try list ... to find functions!
 Error in:
 $\text{setPlotRange}(3); \text{plotPoint}(A, "A"); \text{plotPoint}(B, "B"); \text{plotPoint} \dots$

```
>plotSegment(A,B,""); plotSegment(B,C,""); plotSegment(C,A,""):
```

Function plotSegment not found.
 Try list ... to find functions!
 Error in:
 $\text{plotSegment}(A, B, ""); \text{plotSegment}(B, C, ""); \text{plotSegment}(C, A, "") : \dots$

```
>$areaTriangle(A,B,C)
```

$$\text{areaTriangle}\left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2}\right], [3, 0], \left[\frac{3}{2}, 3\right]\right)$$

```
>c &= lineThrough(A,B)
```

$$\text{lineThrough}\left(\left[\begin{array}{cc} \frac{3}{2} & \frac{3}{2} \\ -\frac{1}{2} & -\frac{1}{2} \end{array}\right], [3, 0]\right)$$

```
>$getLineEquation(c,x,y)
```

$$\text{getLineEquation}\left(\text{lineThrough}\left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2}\right], [3, 0]\right), x, y\right)$$

```
>$getHesseForm(c,x,y,C), $at(%,[x=C[1],y=C[2]])
```

$$\begin{aligned} &\text{getHesseForm}\left(\text{lineThrough}\left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2}\right], [3, 0]\right), x, y, \left[\frac{3}{2}, 3\right]\right) \\ &\text{getHesseForm}\left(\text{lineThrough}\left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2}\right], [3, 0]\right), \frac{3}{2}, 3, \left[\frac{3}{2}, 3\right]\right) \end{aligned}$$

```
>LL &= circleThrough(A,B,C); $getCircleEquation(LL,x,y)
```

$$getCircleEquation \left(circleThrough \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], [3, 0], \left[\frac{3}{2}, 3 \right] \right), x, y \right)$$

```
>O &= getCircleCenter(LL); $O
```

$$getCircleCenter \left(circleThrough \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], [3, 0], \left[\frac{3}{2}, 3 \right] \right) \right)$$

```
>plotCircle(LL()); plotPoint(O(),"O"):
```

Function circleThrough not found.
 Try list ... to find functions!
 Error in expression: circleThrough([-3/2, -3/2], [3, 0], [3/2, 3])
 Error in:
 plotCircle(LL()); plotPoint(O(),"O"): ...
 ^

```
>H &= lineIntersection(perpendicular(A,lineThrough(C,B)),...  

> perpendicular(B,lineThrough(A,C))); $H
```

$$lineIntersection \left(perpendicular \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], lineThrough \left(\left[\frac{3}{2}, 3 \right], [3, 0] \right) \right), perpendicular \left([3, 0], lineThrough \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], \right. \right. \right. \right.$$

```
>el &= lineThrough(H,O); $getLineEquation(el,x,y)
```

$$getLineEquation \left(lineThrough \left(lineIntersection \left(perpendicular \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], lineThrough \left(\left[\frac{3}{2}, 3 \right], [3, 0] \right) \right), perpendicular \left([3, 0], lineThrough \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], \right. \right. \right. \right. \right. \right. \right. \right. \right.$$

```
>plotPoint(H(),"H"); plotLine(el(),"Garis Euler"):
```

Function lineThrough not found.
 Try list ... to find functions!
 Error in expression: lineIntersection(perpendicular([-3/2, -3/2], lineThrough([3/2, 3], [3, 0])), perpendicular(B, lineThrough(A, C)))
 Error in:
 plotPoint(H(),"H"); plotLine(el(),"Garis Euler"): ...
 ^

```
>M &= (A+B+C)/3; $getLineEquation(e1,x,y) with [x=M[1],y=M[2]]
```

$$getLineEquation \left(lineThrough \left(lineIntersection \left(perpendicular \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], lineThrough \left(\left[\frac{3}{2}, 3 \right], [3, 0] \right) \right), perpendicular \left(\left[3, 0 \right], lineThrough \left(\left[1, \frac{1}{2} \right], getCircleCenter \left(circleThrough \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], [3, 0], \left[\frac{3}{2}, 3 \right] \right) \right) \right) \right) \right)$$

```
>plotPoint(M(), "M"): // titik berat
```

Function plotPoint not found.
Try list ... to find functions!
Error in:
plotPoint(M(), "M"): // titik berat ...
^

```
>$distance(M, H)/distance(M, O) | radcan
```

$$\frac{distance \left(\left[1, \frac{1}{2} \right], lineIntersection \left(perpendicular \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], lineThrough \left(\left[\frac{3}{2}, 3 \right], [3, 0] \right) \right), perpendicular \left(\left[3, 0 \right], lineThrough \left(\left[1, \frac{1}{2} \right], getCircleCenter \left(circleThrough \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], [3, 0], \left[\frac{3}{2}, 3 \right] \right) \right) \right) \right)}{distance \left(\left[1, \frac{1}{2} \right], getCircleCenter \left(circleThrough \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], [3, 0], \left[\frac{3}{2}, 3 \right] \right) \right)}$$

```
>$computeAngle(A, C, B), degprint(%())
```

$$computeAngle \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], \left[\frac{3}{2}, 3 \right], [3, 0] \right)$$

Function computeAngle not found.
Try list ... to find functions!
Error in expression: computeAngle([-3/2, -3/2], [3/2, 3], [3, 0])
Error in:
\$computeAngle(A, C, B), degprint(%()) ...
^

```
>Q &= lineIntersection(angleBisector(A, C, B), angleBisector(C, B, A)) | radcan; $Q
```

$$lineIntersection \left(angleBisector \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], \left[\frac{3}{2}, 3 \right], [3, 0] \right), angleBisector \left(\left[\frac{3}{2}, 3 \right], [3, 0], \left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right] \right) \right)$$

```
>r &= distance(Q, projectToLine(Q, lineThrough(A, B))) | ratsimp; $r
```

$$distance \left(lineIntersection \left(angleBisector \left(\left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right], \left[\frac{3}{2}, 3 \right], [3, 0] \right), angleBisector \left(\left[\frac{3}{2}, 3 \right], [3, 0], \left[-\frac{3}{2}, -\frac{3}{2} \right] \right) \right), projectT$$

```
>LD &= circleWithCenter(Q, r); // Lingkaran dalam
```

```
>color(5); plotCircle(LD()):
```

Function angleBisector not found.

Try list ... to find functions!

Error in expression: circleWithCenter(lineIntersection(angleBisector([-3/2,-3/2],[3/2,3]

Error in:

```
color(5); plotCircle(LD()): ...  
^
```

contoh lain dari materi trigonometri rasional

```
>A&:=[2,3]; B&:=[5,4]; C&:=[0,5]; ...  
>setPlotRange(-1,5,1,7); ...  
>plotPoint(A,"A"); plotPoint(B,"B"); plotPoint(C,"C"); ...  
>plotSegment(B,A,"c"); plotSegment(A,C,"b"); plotSegment(C,B,"a"); ...  
>insimg;
```

Function setPlotRange not found.

Try list ... to find functions!

Error in:

```
... ,3]; B&:=[5,4]; C&:=[0,5]; setPlotRange(-1,5,1,7); plotPoint(A ...  
^
```

```
>$distance(A,B)
```

$$distance([2,3],[5,4])$$

```
>c &= quad(A,B); $c, b &= quad(A,C); $b, a &= quad(B,C); $a,
```

$$quad([2,3],[5,4])$$

$$quad([2,3],[0,5])$$

$$quad([5,4],[0,5])$$

```
>wb &= computeAngle(A,B,C); $wb, $(wb/pi*180)()
```

$$computeAngle([2,3],[5,4],[0,5])$$

Function computeAngle not found.

Try list ... to find functions!

Error in expression: 180*computeAngle([2,3],[5,4],[0,5])/pi

```
Error in:
wb &= computeAngle(A,B,C); $wb, $(wb/pi*180) () ...
^
```

```
>$crosslaw(a,b,c,x), $solve(%,x), // (b+c-a)^=4b.c(1-x)
```

$$crosslaw (quad ([5, 4], [0, 5]), quad ([2, 3], [0, 5]), quad ([2, 3], [5, 4]), x)$$

$$[crosslaw (quad ([5, 4], [0, 5]), quad ([2, 3], [0, 5]), quad ([2, 3], [5, 4]), x) = 0]$$

```
>sb &= spread(b,a,c); $sb
```

$$spread (quad ([2, 3], [0, 5]), quad ([5, 4], [0, 5]), quad ([2, 3], [5, 4]))$$

```
>$sin(computeAngle(A,B,C))^2
```

$$\sin^2 \text{computeAngle} ([2, 3], [5, 4], [0, 5])$$

```
>ha &= c*sb; $ha
```

$$quad ([2, 3], [5, 4]) \ spread (quad ([2, 3], [0, 5]), quad ([5, 4], [0, 5]), quad ([2, 3], [5, 4]))$$

```
>$sqrt(ha)
```

$$\sqrt{quad ([2, 3], [5, 4]) \ spread (quad ([2, 3], [0, 5]), quad ([5, 4], [0, 5]), quad ([2, 3], [5, 4]))}$$

```
>$sqrt(ha)*sqrt(a)/2
```

$$\frac{\sqrt{quad ([5, 4], [0, 5])} \sqrt{quad ([2, 3], [5, 4])} \ spread (quad ([2, 3], [0, 5]), quad ([5, 4], [0, 5]), quad ([2, 3], [5, 4])))}{2}$$

```
>$areaTriangle(B,A,C)
```

$$\text{areaTriangle} ([5, 4], [2, 3], [0, 5])$$

Aturan penyebaran 3 kali lipat

```

>setPlotRange(1); ...
>color(1); plotCircle(circleWithCenter([0,0],1)); ...
>A:=[cos(1),sin(1)]; B:=[cos(2),sin(2)]; C:=[cos(6),sin(6)]; ...
>plotPoint(A,"A"); plotPoint(B,"B"); plotPoint(C,"C"); ...
>color(3); plotSegment(A,B,"c"); plotSegment(A,C,"b"); plotSegment(C,B,"a"); ...
>color(1); O:=[0,0]; plotPoint(O,"O"); ...
>plotSegment(A,O); plotSegment(B,O); plotSegment(C,O,"r"); ...
>insimg;

```

Function setPlotRange not found.
 Try list ... to find functions!
 Error in:
`setPlotRange(1); color(1); plotCircle(circleWithCenter([0,0],1 ...`

```

>&remvalue(a,b,c,r); // hapus nilai-nilai sebelumnya untuk perhitungan baru
>rabc &= rhs(solve(triplespread(spread(b,r,r),spread(a,r,r),spread(c,r,r)),r)[4]); $rabc

```

Maxima said:
`part: invalid index of list or matrix.`
`-- an error. To debug this try: debugmode(true);`
 Error in:
`... spread(b,r,r),spread(a,r,r),spread(c,r,r)),r)[4]); $rabc ...`

```

>function periradius(a,b,c) &= rabc;

```

```

>a:=quadrance(B,C); b:=quadrance(A,C); c:=quadrance(A,B);

```

Function quadrance not found.
 Try list ... to find functions!
 Error in:
`a:=quadrance(B,C); b:=quadrance(A,C); c:=quadrance(A,B); ...`

```

>periradius(a,b,c)

```

Variable rabc not found!
 Use global or local variables defined in function periradius.
 Try "trace errors" to inspect local variables after errors.
`periradius:`
`useglobal; return rabc`
 Error in:
`periradius(a,b,c) ...`

```
>$spread(b,a,c)*rabc | ratsimp
```

$$spread(b,a,c) rabc$$

```
>$doublespread(b/(4*r))-spread(b,r,r) | ratsimp
```

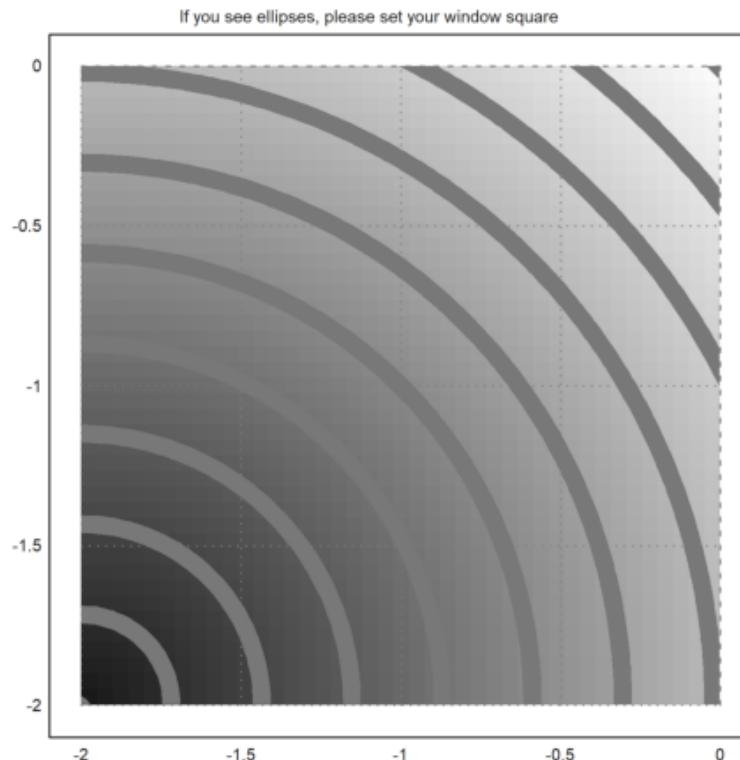
$$doublespread\left(\frac{b}{4r}\right) - spread(b,r,r)$$

Contoh 6: Jarak Minimal pada Bidang

Catatan awal

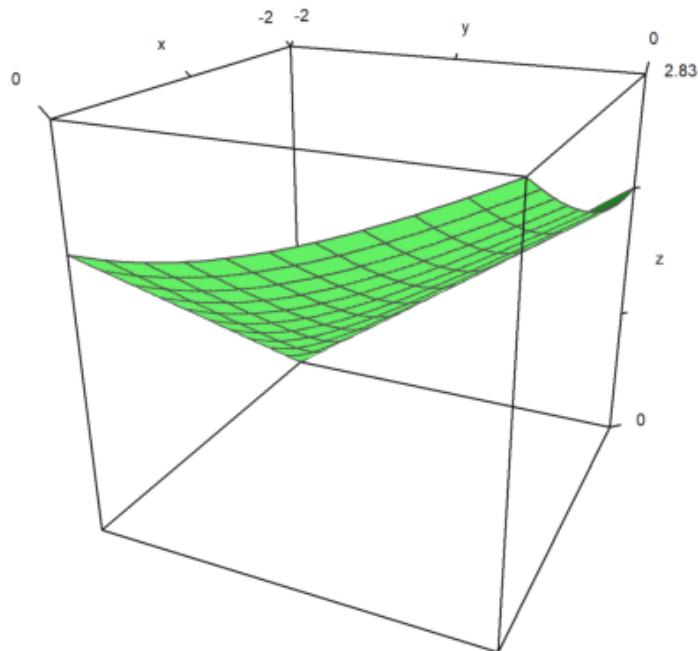
Fungsi yang, ke titik M di bidang, menetapkan jarak AM antara titik tetap A dan M, memiliki garis level yang agak sederhana: lingkaran berpusat di A.

```
>&remvalue();  
>A=[-2,-2];  
>function d1(x,y):=sqrt((x-A[1])^2+(y-A[2])^2)  
>fcontour("d1",xmin=-2,xmax=0,ymin=-2,ymax=0,hue=1, ...  
>title="If you see ellipses, please set your window square":
```



dan grafiknya juga agak sederhana: bagian atas kerucut:

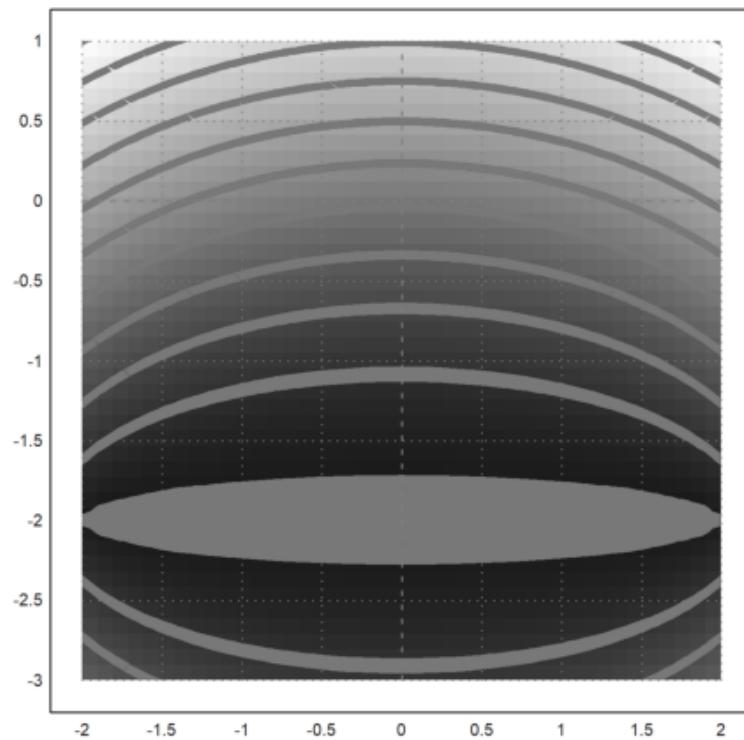
```
>plot3d("d1",xmin=-2,xmax=0,ymin=-2,ymax=0):
```



Ternyata setelah mencoba yang bisa hanya dengan memasukkan angka 1, karena ketika memakai angka 2, plot tidak membentuk kerucut diatas.

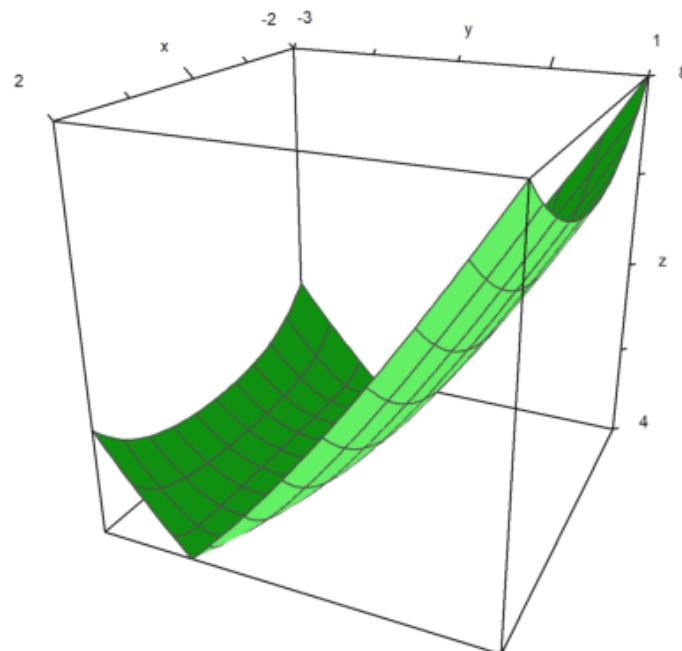
Dua poin

```
>B=[2,-2];
>function d2(x,y):=d1(x,y)+sqrt((x-B[1])^2+(y-B[2])^2)
>fcontour("d2",xmin=-2,xmax=2,ymin=-3,ymax=1,hue=1):
```



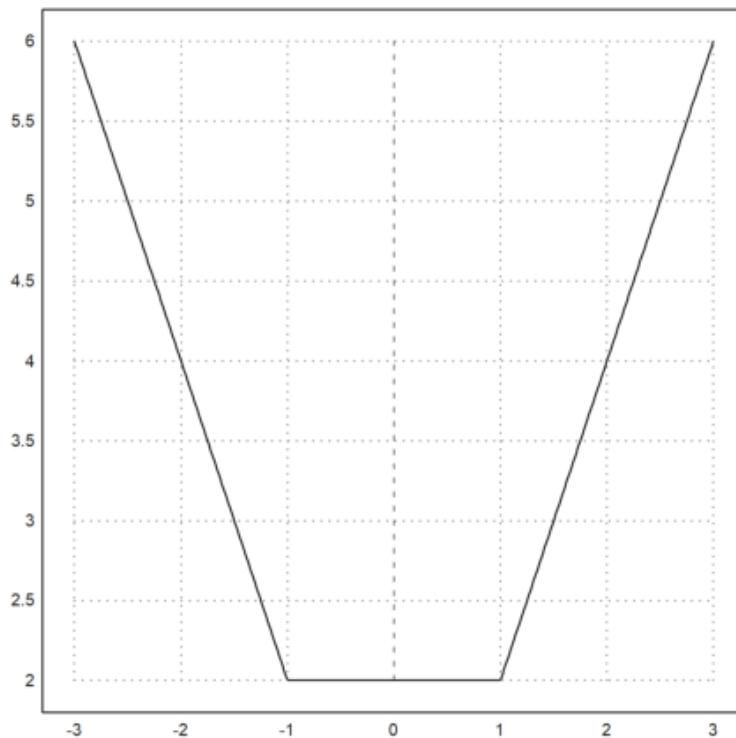
Grafiknya lebih menarik:

```
>plot3d("d2",xmin=-2,xmax=2,ymin=-3,ymax=1):
```



Pembatasan garis (AB) lebih terkenal:

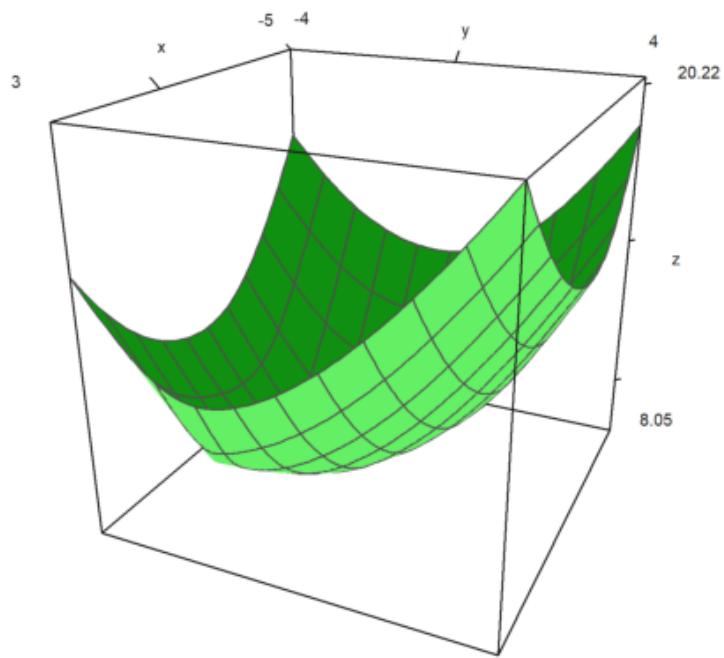
```
>plot2d("abs(x+1)+abs(x-1)",xmin=-3,xmax=3):
```



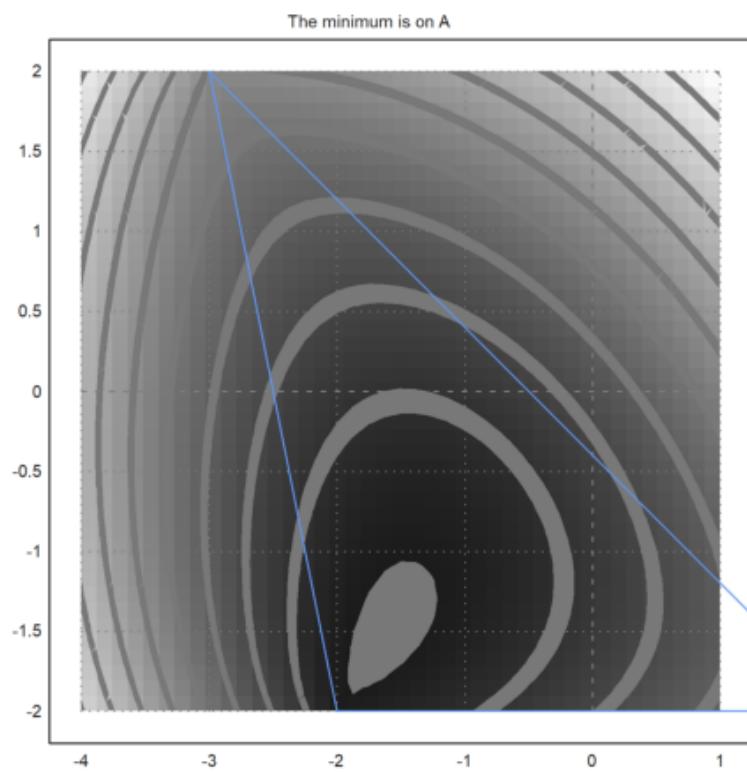
Tiga poin

Contoh:

```
>C=[-3,2];
>function d3(x,y):=d2(x,y)+sqrt((x-C[1])^2+(y-C[2])^2)
>plot3d("d3",xmin=-5,xmax=3,ymin=-4,ymax=4);
>insimg;
```

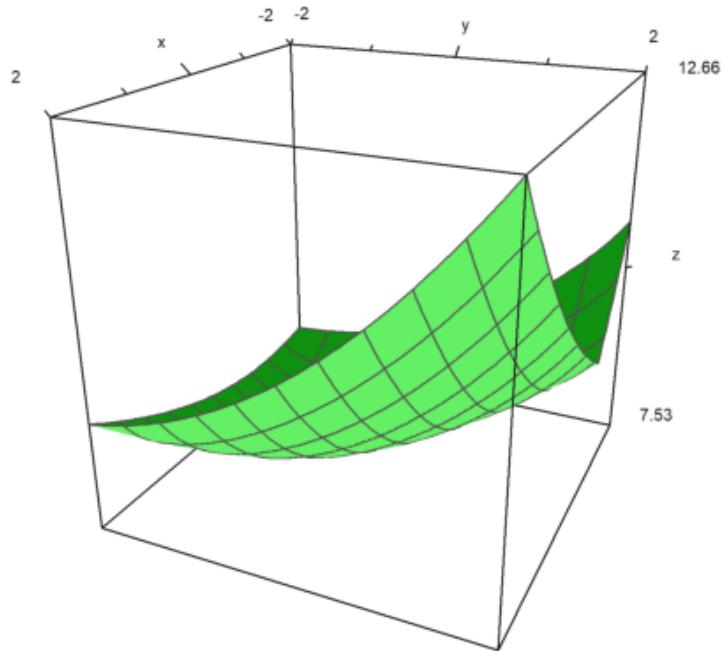


```
>fcontour("d3",xmin=-4,xmax=1,ymin=-2,ymax=2,hue=1,title="The minimum is on A");
>P=(A_B_C_A)'; plot2d(P[1],P[2],add=1,color=12);
>insimg;
```

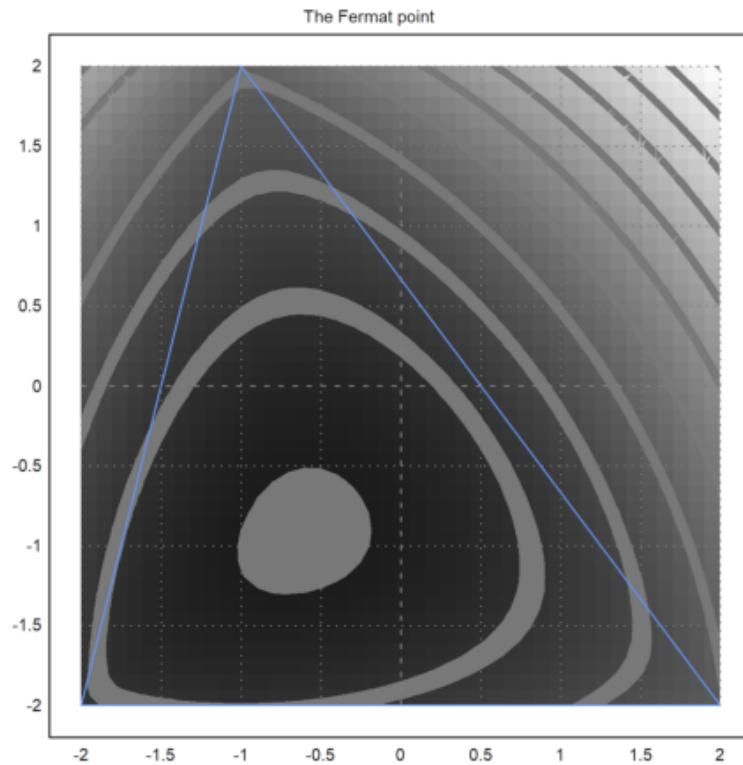


Tetapi jika semua sudut segitiga ABC kurang dari 120° , minimumnya adalah pada titik F di bagian dalam segitiga, yang merupakan satu-satunya titik yang melihat sisi-sisi ABC dengan sudut yang sama (maka masing-masing 120°):

```
>C=[-1,2];
>plot3d("d3",xmin=-2,xmax=2,ymin=-2,ymax=2):
```



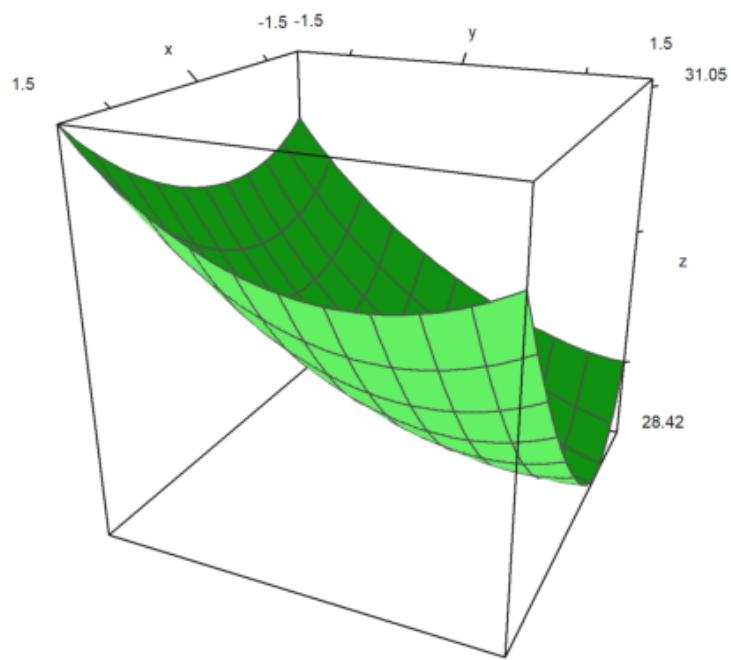
```
>fcontour("d3",xmin=-2,xmax=2,ymin=-2,ymax=2,hue=1,title="The Fermat point");
>P=(A_B_C_A)'; plot2d(P[1],P[2],add=1,color=12);
>insimg;
```



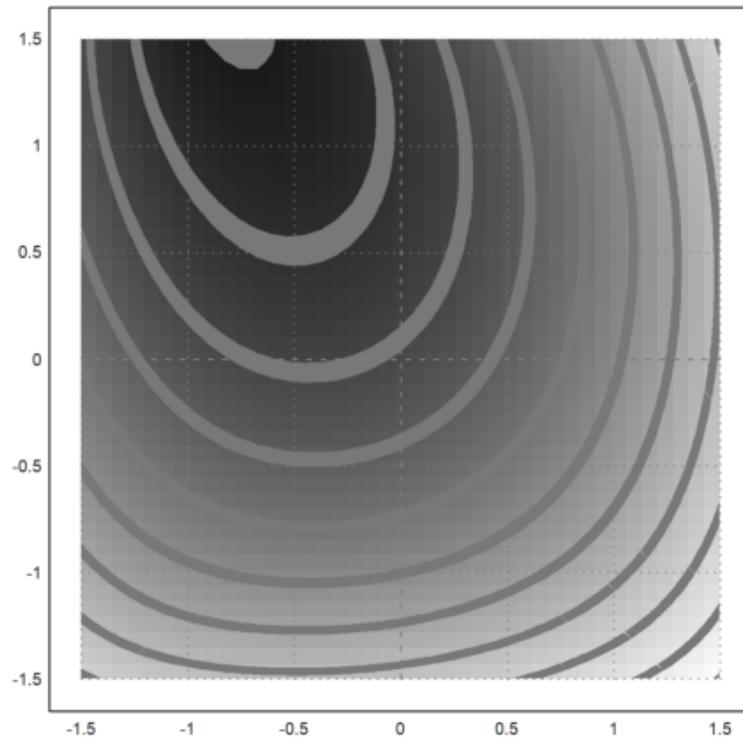
Empat poin

Langkah selanjutnya adalah menambahkan 4 titik D dan mencoba meminimalkan $MA+MB+MC+MD$; katakan bahwa Anda adalah operator TV kabel dan ingin mencari di bidang mana Anda harus meletakkan antena sehingga Anda dapat memberi makan empat desa dan menggunakan panjang kabel sesedikit mungkin!

```
>D=[2,21];
>function d4(x,y):=d3(x,y)+sqrt((x-D[1])^2+(y-D[2])^2)
>plot3d("d4",xmin=-1.5,xmax=1.5,ymin=-1.5,ymax=1.5):
```



```
>fcontour("d4",xmin=-1.5,xmax=1.5,ymin=-1.5,ymax=1.5,hue=1);
>P=(A_B_C_D)'; plot2d(P[1],P[2],points=1,add=1,color=12);
>insimg;
```



Contoh 7: Bola Dandelin dengan Povray

```
>load geometry;
```

Pertama dua garis yang membentuk kerucut.

```
>g1 &= lineThrough([0,0],[2,a])
```

```
[ - a, 2, 0 ]
```

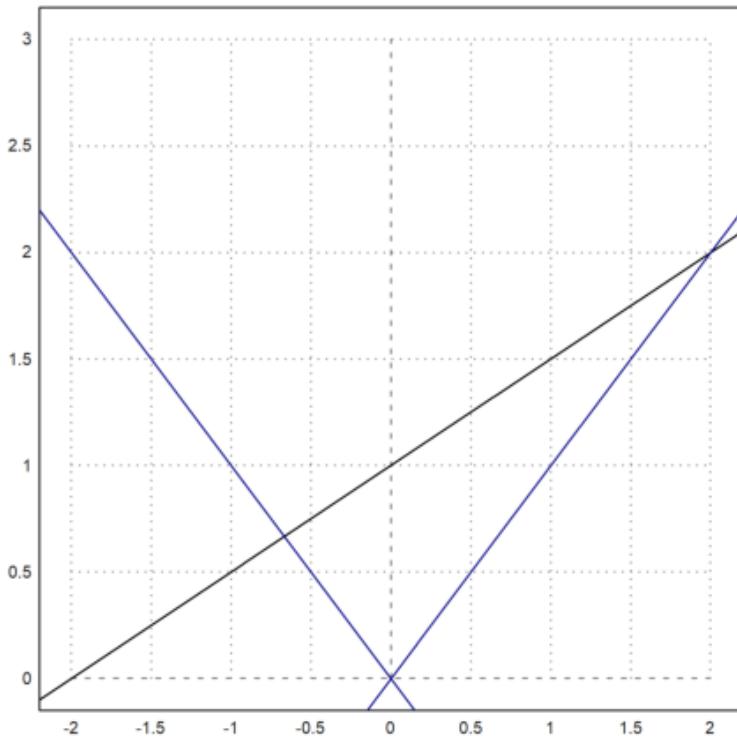
```
>g2 &= lineThrough([0,0],[-2,a])
```

```
[ - a, - 2, 0 ]
```

```
>g &= lineThrough([-2,0],[2,2])
```

```
[ - 2, 4, 4 ]
```

```
>setPlotRange(-2,2,0,3);  
>color(black); plotLine(g(),"")  
>a:=2; color(blue); plotLine(g1(),""), plotLine(g2(),"");
```



Sekarang kita ambil titik umum pada sumbu y.

```
>P &= [0, u]
```

$$[0, u]$$

Hitung jarak ke g1.

```
>d1 &= distance(P, projectToLine(P, g1)); $d1
```

$$\sqrt{\left(\frac{a^2 u}{a^2 + 4} - u\right)^2 + \frac{4 a^2 u^2}{(a^2 + 4)^2}}$$

Hitung jarak ke g.

```
>d &= distance(P, projectToLine(P, g)); $d
```

$$\sqrt{\left(\frac{u + 4}{5} - u\right)^2 + \frac{(2u - 2)^2}{25}}$$

Dan temukan pusat kedua lingkaran yang jaraknya sama.

```
>sol &= solve(d1^2=d^2,u); $sol
```

$$\left[u = \frac{-\sqrt{5}\sqrt{a^2+4} + a^2 + 4}{a^2 - 1}, u = \frac{\sqrt{5}\sqrt{a^2+4} + a^2 + 4}{a^2 - 1} \right]$$

Ada dua solusi.

```
>u := sol()
```

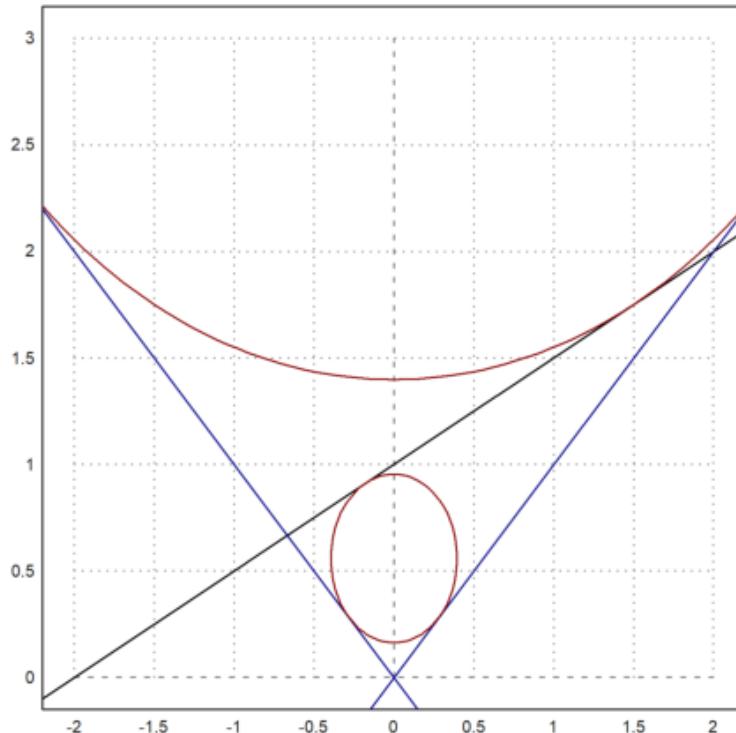
```
[0.558482, 4.77485]
```

```
>dd := d()
```

```
[0.394906, 3.37633]
```

Plot lingkaran ke dalam gambar.

```
>color(red);
>plotCircle(circleWithCenter([0,u[1]],dd[1]), "");
>plotCircle(circleWithCenter([0,u[2]],dd[2]), "");
>insimg;
```



Latihan

1. Gambarlah segi-n beraturan jika diketahui titik pusat O, n, dan jarak titik pusat ke titik-titik sudut segi-n tersebut (jari-jari lingkaran luar segi-n), r.

Petunjuk:

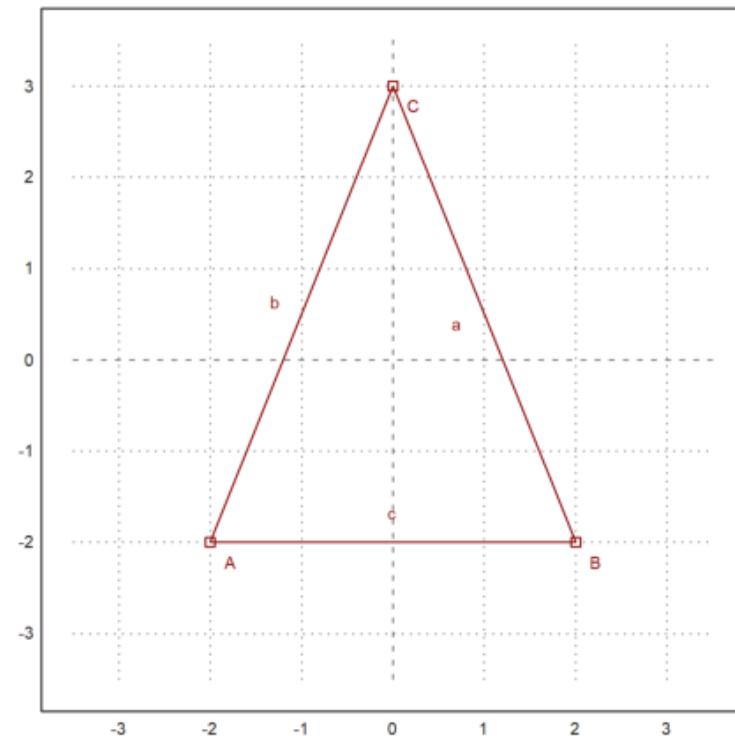
- Besar sudut pusat yang menghadap masing-masing sisi segi-n adalah $(360/n)$.
- Titik-titik sudut segi-n merupakan perpotongan lingkaran luar segi-n dan garis-garis yang melalui pusat dan saling membentuk sudut sebesar kelipatan $(360/n)$.
- Untuk n ganjil, pilih salah satu titik sudut adalah di atas.
- Untuk n genap, pilih 2 titik di kanan dan kiri lurus dengan titik pusat.
- Anda dapat menggambar segi-3, 4, 5, 6, 7, dst beraturan.

Penyelesaian :

```
>load geometry
```

Numerical and symbolic geometry.

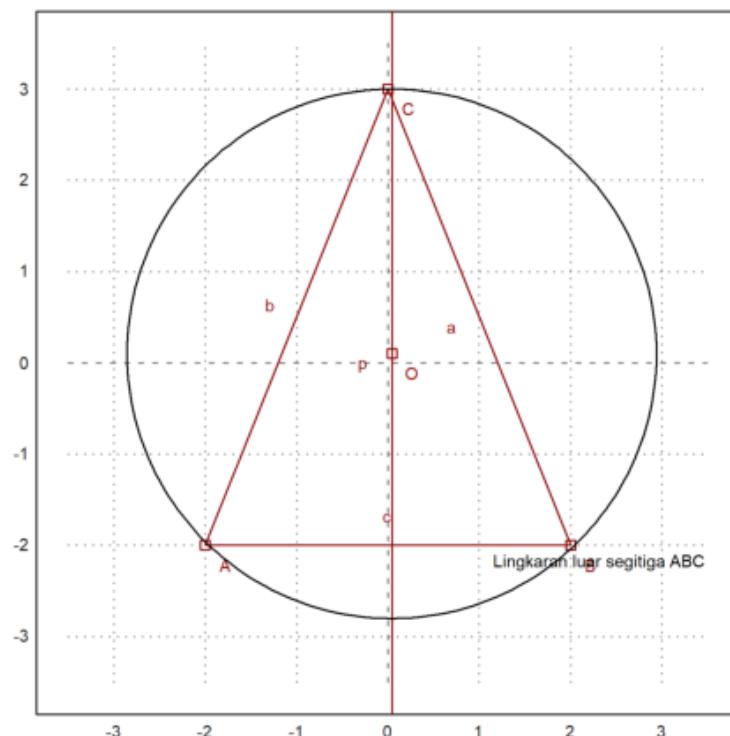
```
>setPlotRange(-3.5,3.5,-3.5,3.5);
>A=[-2,-2]; plotPoint(A,"A");
>B=[2,-2]; plotPoint(B,"B");
>C=[0,3]; plotPoint(C,"C");
>plotSegment(A,B,"c");
>plotSegment(B,C,"a");
>plotSegment(A,C,"b");
>aspect(1);
```



```

>c=circleThrough(A,B,C);
>R=getCircleRadius(c);
>O=getCircleCenter(c);
>plotPoint(O,"O");
>l=angleBisector(A,C,B);
>color(2); plotLine(l); color(1);
>plotCircle(c,"Lingkaran luar segitiga ABC");

```



2. Gambarlah suatu parabola yang melalui 3 titik yang diketahui.

Petunjuk:

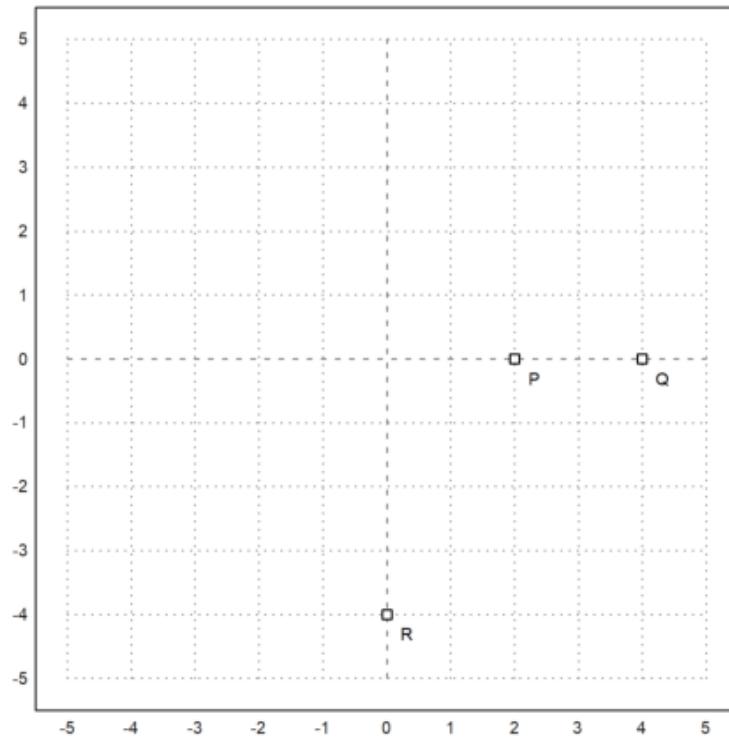
- Misalkan persamaan parabolanya $y = ax^2 + bx + c$.
- Substitusikan koordinat titik-titik yang diketahui ke persamaan tersebut.
- Selesaikan SPL yang terbentuk untuk mendapatkan nilai-nilai a, b, c.

Penyelesaian :

```

>load geometry;
>setPlotRange(5); P=[2,0]; Q=[4,0]; R=[0,-4];
>plotPoint(P,"P"); plotPoint(Q,"Q"); plotPoint(R,"R");

```



```
>sol &= solve([a+b=-c, 16*a+4*b=-c, c=-4], [a,b,c])
```

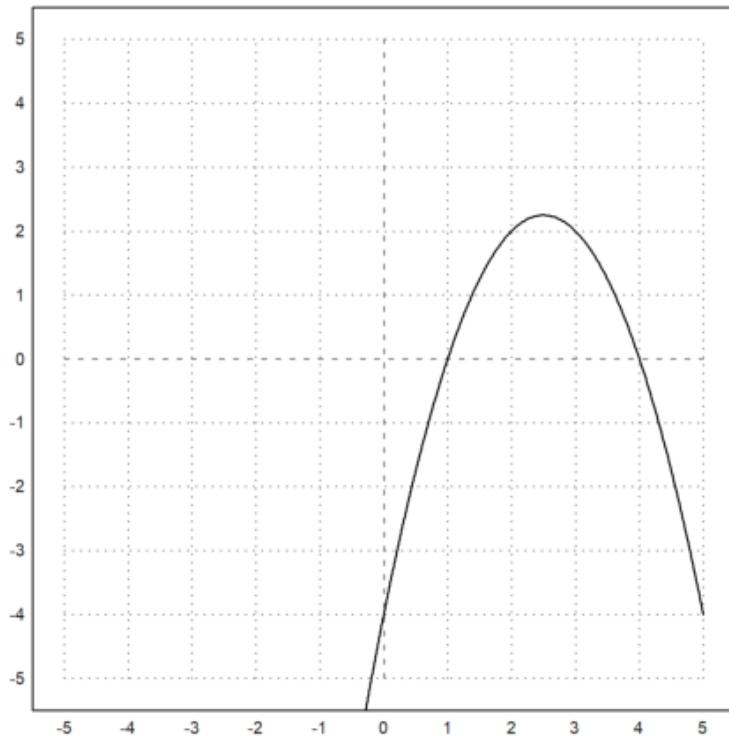
```
[[a = - 1, b = 5, c = - 4]]
```

Sehingga didapatkan nilai $a = -1$, $b = 5$ dan $c = -4$

```
>function y&=-x^2+5*x-4
```

$$-\ x^2 + 5 \ x - 4$$

```
>plot2d("-x^2+5*x-4", -5, 5, -5, 5) :
```



3. Gambarlah suatu segi-4 yang diketahui keempat titik sudutnya, misalnya A, B, C, D.

- Tentukan apakah segi-4 tersebut merupakan segi-4 garis singgung (sisinya-sisinya merupakan garis singgung lingkaran yang sama yakni lingkaran dalam segi-4 tersebut).
- Suatu segi-4 merupakan segi-4 garis singgung apabila keempat garis bagi sudutnya bertemu di satu titik.
- Jika segi-4 tersebut merupakan segi-4 garis singgung, gambar lingkaran dalamnya.
- Tunjukkan bahwa syarat suatu segi-4 merupakan segi-4 garis singgung apabila hasil kali panjang sisi-sisi yang berhadapan sama.

Penyelesaian :

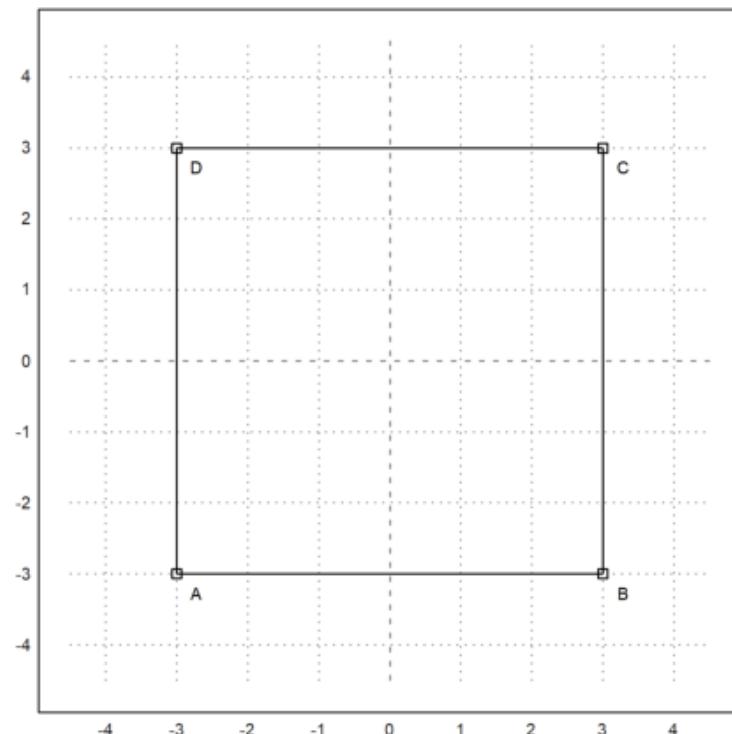
```
>load geometry
```

Numerical and symbolic geometry.

```

>setPlotRange (-4.5,4.5,-4.5,4.5);
>A=[-3,-3]; plotPoint(A,"A");
>B=[3,-3]; plotPoint(B,"B");
>C=[3,3]; plotPoint(C,"C");
>D=[-3,3]; plotPoint(D,"D");
>plotSegment(A,B,"");
>plotSegment(B,C,"");
>plotSegment(C,D,"");
>plotSegment(A,D,"");
>aspect(1):

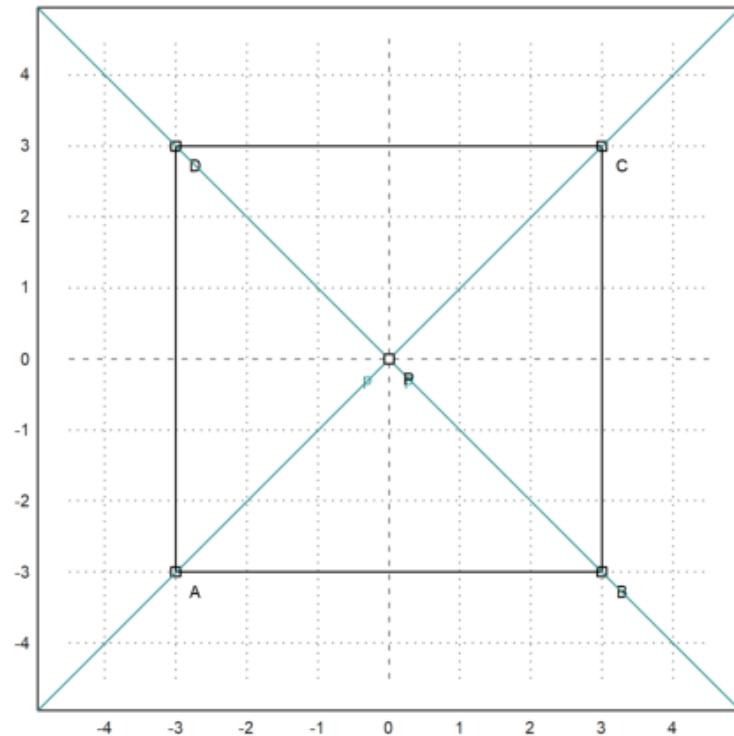
```



```

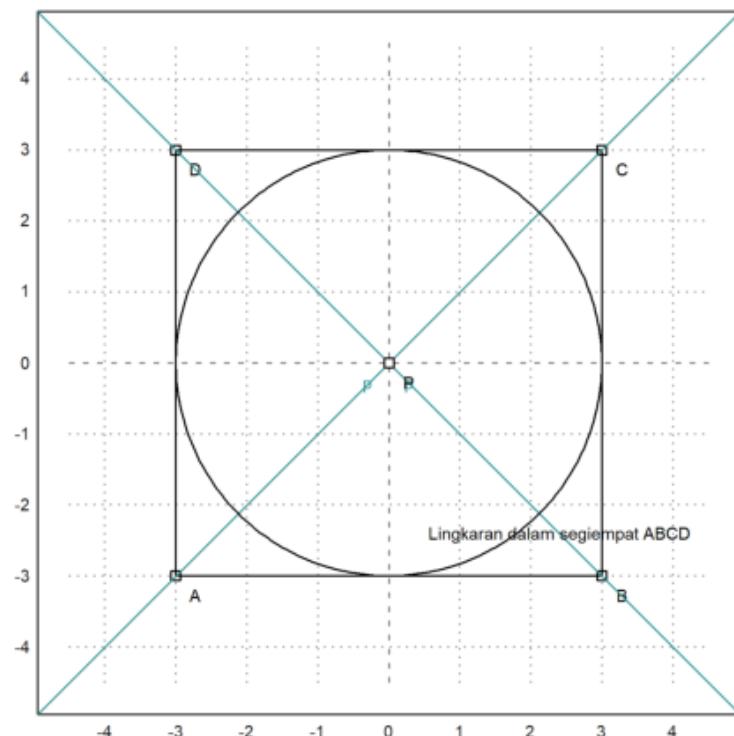
>l=angleBisector(A,B,C);
>m=angleBisector(B,C,D);
>P=lineIntersection(l,m);
>color(5); plotLine(l); plotLine(m); color(1);
>plotPoint(P,"P"):

```



Dari gambar diatas terlihat bahwa keempat garis bagi sudutnya bertemu di satu titik yaitu titik P.

```
>r=norm(P-projectToLine(P,lineThrough(A,B)));
>plotCircle(circleWithCenter(P,r),"Lingkaran dalam segiempat ABCD"):
```



Dari gambar diatas, terlihat bahwa sisi-sisinya merupakan garis singgung lingkaran yang sama yaitu lingkaran dalam segiempat.

Akan ditunjukkan bahwa hasil kali panjang sisi-sisi yang berhadapan sama.

```
>AB=norm(A-B) //panjang sisi AB
```

6

```
>CD=norm(C-D) //panjang sisi CD
```

6

```
>AD=norm(A-D) //panjang sisi AD
```

6

```
>BC=norm(B-C) //panjang sisi BC
```

6

```
>AB.CD
```

36

```
>AD.BC
```

36

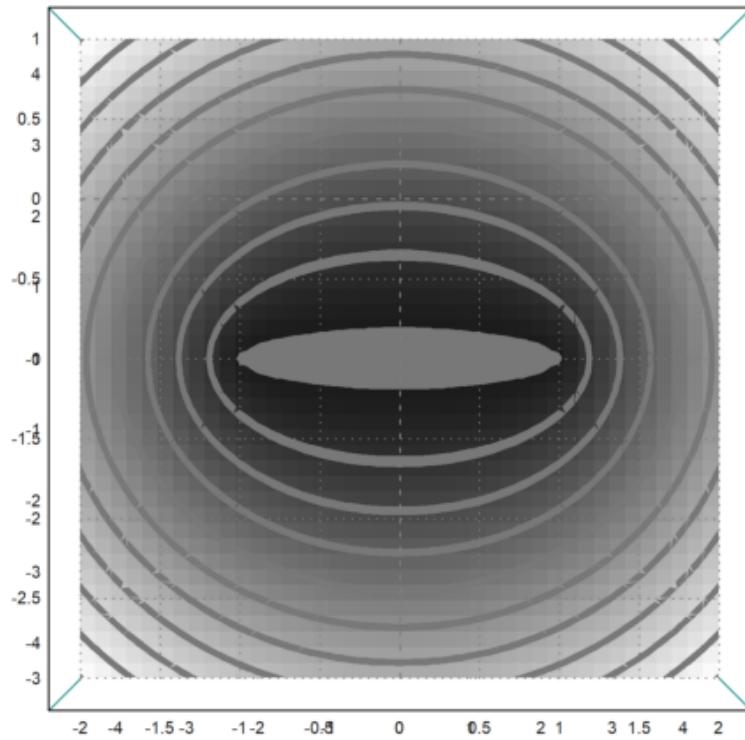
Terbukti bahwa hasil kali panjang sisi-sisi yang berhadapan sama yaitu 36. Jadi dapat dipastikan bahwa segiempat tersebut merupakan segiempat garis singgung.

4. Gambarlah suatu ellips jika diketahui kedua titik fokusnya, misalnya P dan Q. Ingat ellips dengan fokus P dan Q adalah tempat kedudukan titik-titik yang jumlah jarak ke P dan ke Q selalu sama (konstan).

Penyelesaian :

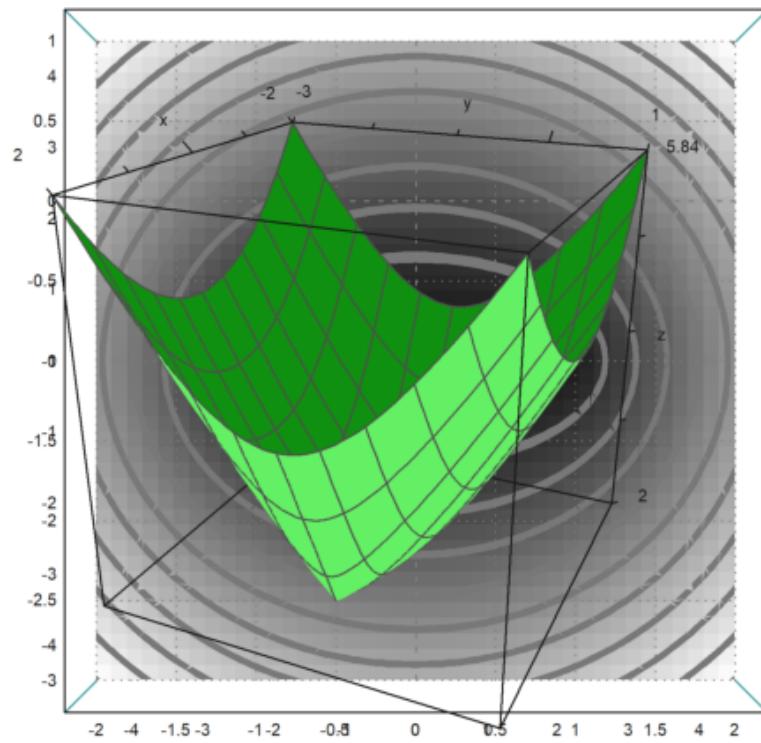
Diketahui kedua titik fokus P = [-1,-1] dan Q = [1,-1]

```
>P=[-1,-1]; Q=[1,-1];
>function d1(x,y):=sqrt((x-P[1])^2+(y-P[2])^2)
>Q=[1,-1]; function d2(x,y):=sqrt((x-P[1])^2+(y-P[2])^2)+sqrt((x-Q[1])^2+(y-Q[2])^2)
>fcontour("d2",xmin=-2,xmax=2,ymin=-3,ymax=1,hue=1):
```



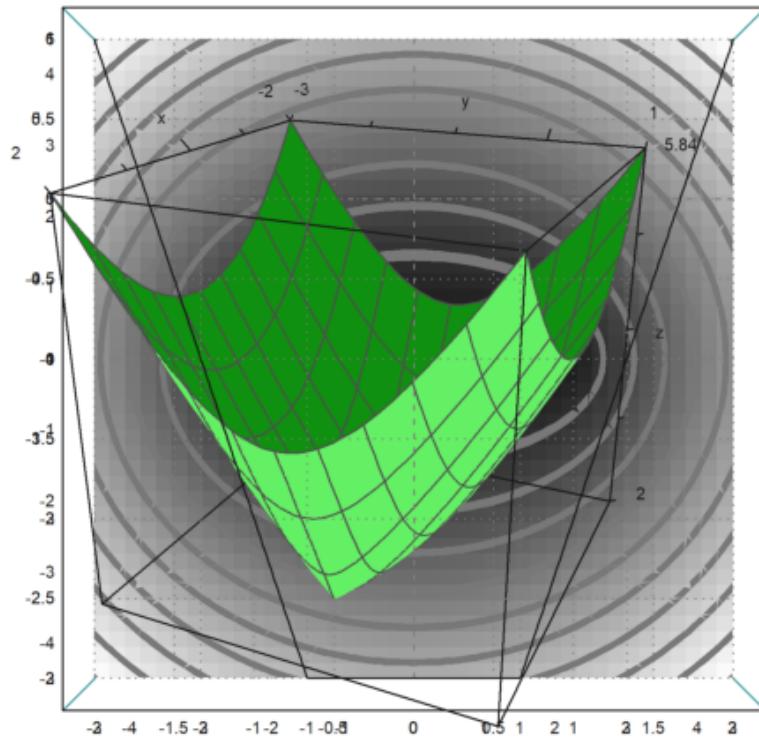
Grafik yang lebih menarik

```
>plot3d("d2",xmin=-2,xmax=2,ymin=-3,ymax=1):
```



Batasan ke garis PQ

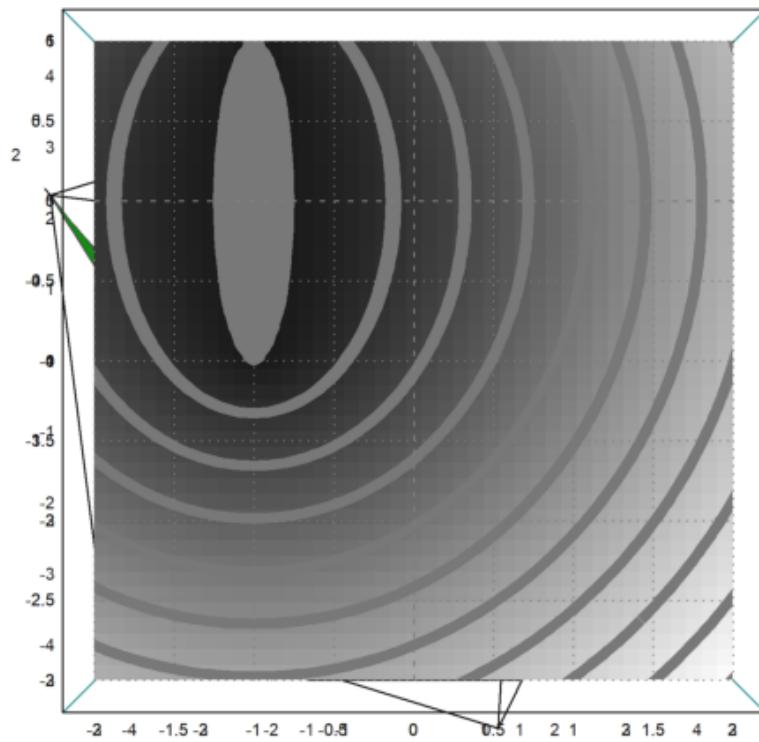
```
>plot2d("abs(x+1)+abs(x-1)",xmin=-3,xmax=3):
```



5. Gambarlah suatu hiperbola jika diketahui kedua titik fokusnya, misalnya P dan Q. Ingat ellips dengan fokus P dan Q adalah tempat kedudukan titik-titik yang selisih jarak ke P dan ke Q selalu sama (konstan).

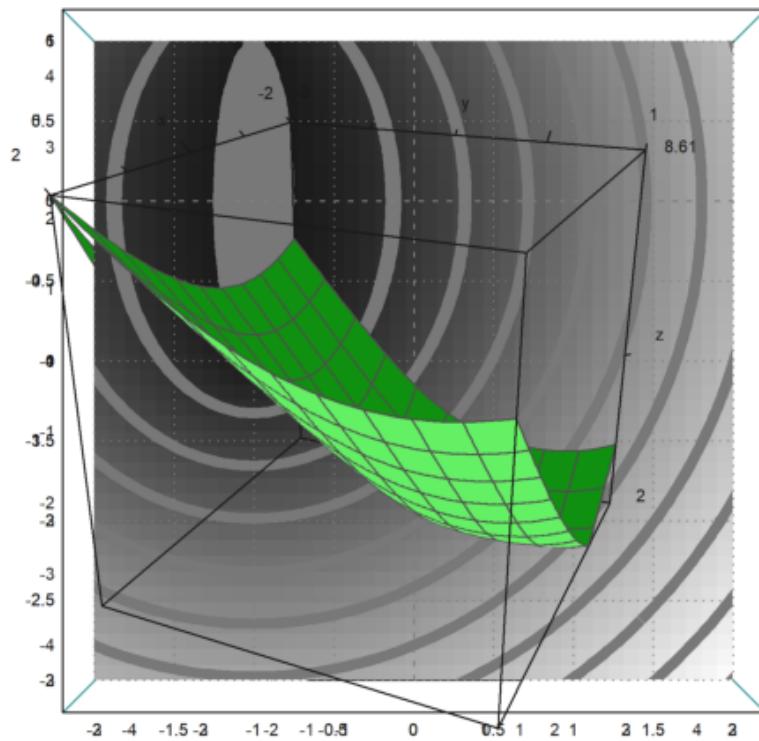
Penyelesaian :

```
>P=[-1,-1]; Q=[1,-1];
>function d1(x,y):=sqrt((x-p[1])^2+(y-p[2])^2)
>Q=[1,-1]; function d2(x,y):=sqrt((x-P[1])^2+(y-P[2])^2)+sqrt((x+Q[1])^2+(y+Q[2])^2)
>fcontour("d2",xmin=-2,xmax=2,ymin=-3,ymax=1,hue=1):
```

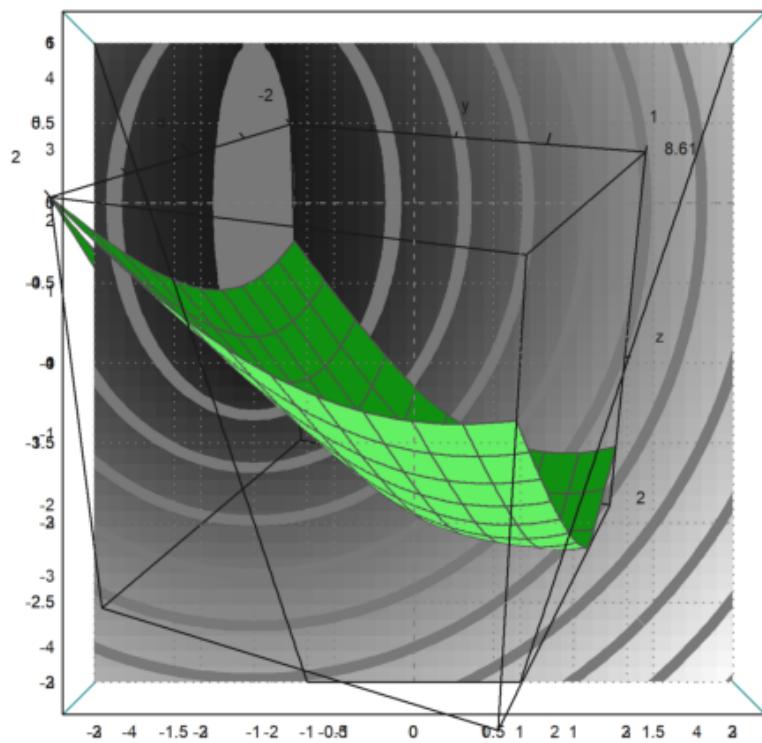


Grafik yang lebih menarik

```
>plot3d("d2",xmin=-2,xmax=2,ymin=-3,ymax=1):
```



```
>plot2d("abs(x+1)+abs(x-1)",xmin=-3,xmax=3):
```



BAB 7

KB PEKAN 10; MENGGUNAKAN EMT UNTUK STATISTIKA

article

eumat

Nama : Vikram Zaky Ardianto

Kelas: Matematika E 2022

NIM : 22305144028

EMT untuk Statistika

Dalam buku catatan ini, kami mendemonstrasikan plot statistik utama, pengujian, dan distribusi di Euler.

Mari kita mulai dengan beberapa statistik deskriptif. Ini bukan pengantar statistik. Jadi, Anda mungkin memerlukan beberapa latar belakang untuk memahami detailnya.

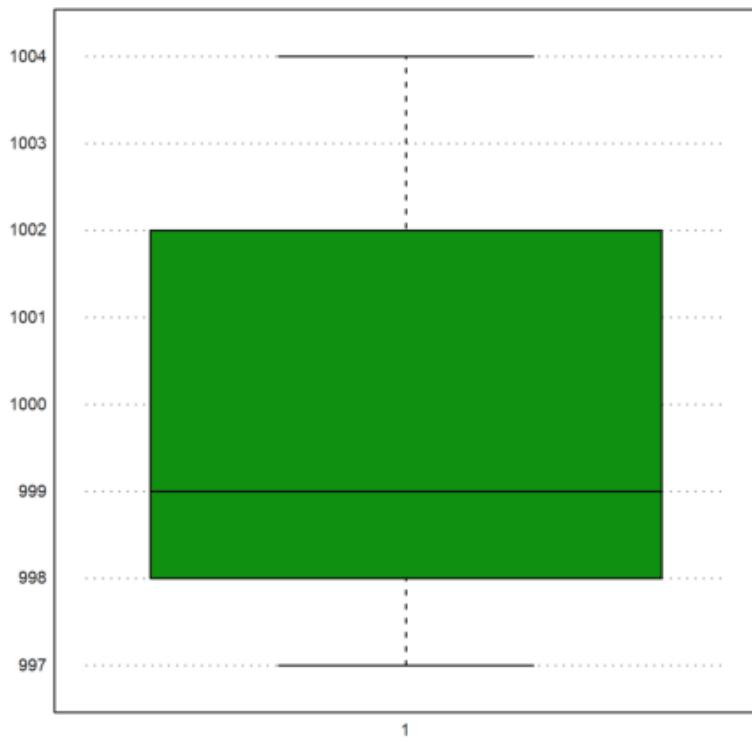
Asumsikan pengukuran berikut. Kami ingin menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi yang diukur.

```
>M=[1000,1004,998,997,1002,1001,998,1004,998,997]; ...
>mean (M), dev (M),
```

```
999.9
2.72641400622
```

Kita dapat memplot plot kotak-dan-kumis untuk data. Dalam kasus kami tidak ada outlier.

```
>boxplot (M) :
```



Kami menghitung probabilitas bahwa suatu nilai lebih besar dari 1005, dengan asumsi nilai terukur dan distribusi normal.

Semua fungsi untuk distribusi di Euler diakhiri dengan ...dis dan menghitung distribusi probabilitas kumulatif (CPF).

lateks: $\text{normaldis}(x,m,d)=\int_{-\infty}^x \frac{1}{d\sqrt{2\pi}}e^{-\frac{(t-m)^2}{2d^2}} dt$.

Kami mencetak hasilnya dalam % dengan akurasi 2 digit menggunakan fungsi cetak.

```
>print((1-normaldis(1005,mean(M),dev(M)))*100,2,unit=" %")
```

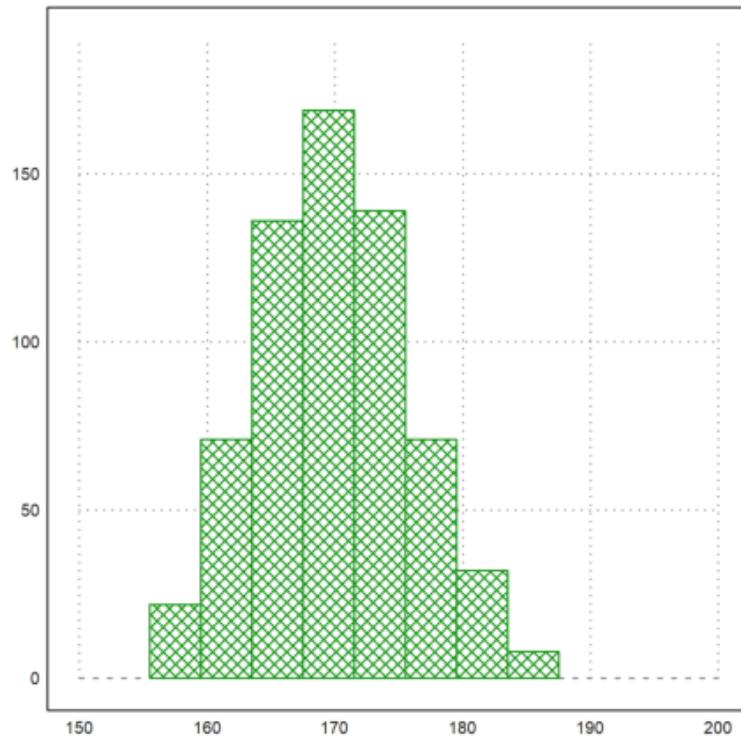
3.07 %

Untuk contoh berikutnya, kami mengasumsikan jumlah pria berikut dalam rentang ukuran yang diberikan.

```
>r=155.5:4:187.5; v=[22,71,136,169,139,71,32,8];
```

Berikut adalah plot distribusinya.

```
>plot2d(r,v,a=150,b=200,c=0,d=190,bar=1,style="/");
```



Kita bisa memasukkan data mentah tersebut ke dalam sebuah tabel.

Tabel adalah metode untuk menyimpan data statistik. Tabel kita harus berisi tiga kolom: Awal jangkauan, akhir jangkauan, jumlah orang dalam jangkauan.

Tabel dapat dicetak dengan header. Kami menggunakan vektor string untuk mengatur header.

```
>T:=r[1:8]' | r[2:9]' | v'; writetable(T,labc=["from","to","count"])
```

from	to	count
155.5	159.5	22
159.5	163.5	71
163.5	167.5	136
167.5	171.5	169
171.5	175.5	139
175.5	179.5	71
179.5	183.5	32
183.5	187.5	8

Jika kita membutuhkan nilai rata-rata dan statistik lain dari ukuran, kita perlu menghitung titik tengah rentang. Kita dapat menggunakan dua kolom pertama dari tabel kita untuk ini.

Sumbul " | " digunakan untuk memisahkan kolom, fungsi "writetable" digunakan untuk menulis tabel, dengan opsi "labc" adalah untuk menentukan header kolom.

```
>(T[,1]+T[,2])/2 // the midpoint of each interval
```

```
157.5
161.5
165.5
169.5
```

```
173.5  
177.5  
181.5  
185.5
```

Tetapi lebih mudah, untuk melipat rentang dengan vektor [1/2.1/2].

```
>M=fold(r, [0.5, 0.5])
```

```
[157.5, 161.5, 165.5, 169.5, 173.5, 177.5, 181.5, 185.5]
```

Sekarang kita dapat menghitung mean dan deviasi sampel dengan frekuensi yang diberikan.

```
>{m, d}=meandev(M, v); m, d,
```

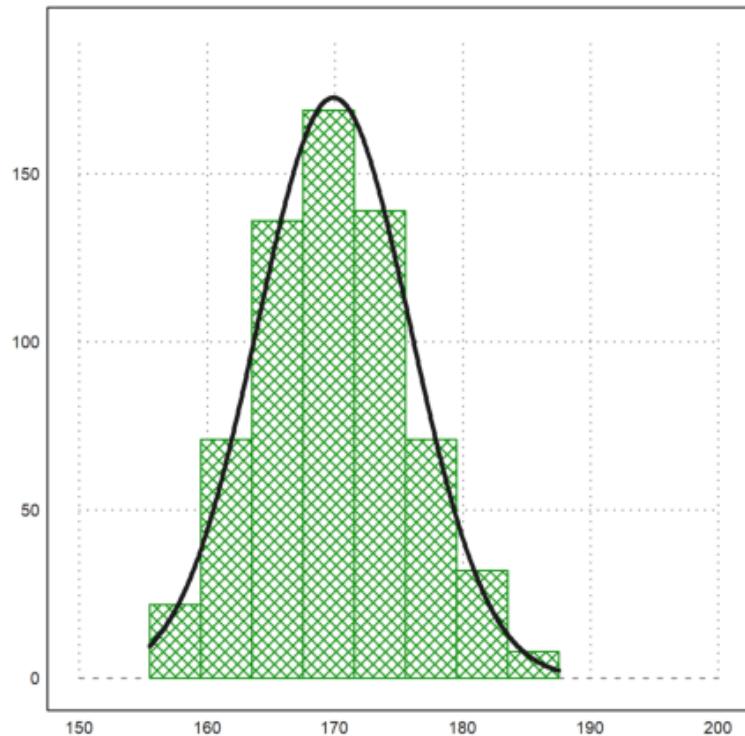
```
169.901234568  
5.98912964449
```

Mari kita tambahkan distribusi normal dari nilai-nilai ke plot batang di atas. Rumus untuk distribusi normal dengan mean m dan standar deviasi d adalah:

lateks: $y=\frac{1}{d\sqrt{2\pi}}e^{\frac{-(x-m)^2}{2d^2}}$.

Karena nilainya antara 0 dan 1, untuk memplotnya pada bar plot harus dikalikan dengan 4 kali jumlah total data.

```
>plot2d("qnormal(x,m,d)*sum(v)*4", ...  
> xmin=min(r), xmax=max(r), thickness=3, add=1):
```



Meja

Di direktori notebook ini Anda menemukan file dengan tabel. Data tersebut mewakili hasil survei. Berikut adalah empat baris pertama dari file tersebut. Data berasal dari buku online Jerman "Einführung in die Statistik mit R" oleh A. Handl.

```
>printfile("table.dat", 4);
```

```
Person Sex Age Titanic Evaluation Tip Problem
1 m 30 n . 1.80 n
2 f 23 y g 1.80 n
3 f 26 y g 1.80 y
```

Tabel berisi 7 kolom angka atau token (string). Kami ingin membaca tabel dari file. Pertama, kami menggunakan terjemahan kami sendiri untuk token.

Untuk ini, kami mendefinisikan set token. Fungsi strtokens() mendapatkan vektor string token dari string yang diberikan.

```
>mf:=[ "m", "f" ]; yn:=[ "y", "n" ]; ev:=strtokens("g vg m b vb");
```

Sekarang kita membaca tabel dengan terjemahan ini.

Argumen tok2, tok4 dll. adalah terjemahan dari kolom tabel. Argumen ini tidak ada dalam daftar parameter readtable(), jadi Anda harus menyediakannya dengan ":".

```
>{MT,hd}=readtable("table.dat",tok2:=mf,tok4:=yn,tok5:=ev,tok7:=yn);
>load over statistics;
```

Untuk mencetak, kita perlu menentukan set token yang sama. Kami mencetak empat baris pertama saja.

```
>writetable(MT[1:4],labc=hd,wc=5,tok2:=mf,tok4:=yn,tok5:=ev,tok7:=yn);
```

Person	Sex	Age	Titanic	Evaluation	Tip	Problem
1	m	30	n	.	1.8	n
2	f	23	y	g	1.8	n
3	f	26	y	g	1.8	y
4	m	33	n	.	2.8	n

Titik "." mewakili nilai-nilai, yang tidak tersedia.

Jika kita tidak ingin menentukan token untuk terjemahan terlebih dahulu, kita hanya perlu menentukan, kolom mana yang berisi token dan bukan angka.

```
>ctok=[2,4,5,7]; {MT,hd,tok}=readtable("table.dat",ctok=ctok);
```

Fungsi readtable() sekarang mengembalikan satu set token.

```
>tok
```

```
m  
n  
f  
Y  
g  
vg
```

Tabel berisi entri dari file dengan token yang diterjemahkan ke angka.

String khusus NA="." ditafsirkan sebagai "Tidak Tersedia", dan mendapatkan NAN (bukan angka) dalam tabel. Terjemahan ini dapat diubah dengan parameter NA, dan NAvl.

```
>MT [1]
```

```
[1, 1, 30, 2, NAN, 1.8, 2]
```

Berikut isi tabel dengan angka yang belum diterjemahkan.

```
>writetable(MT, wc=5)
```

1	1	30	2	.	1.8	2
2	3	23	4	5	1.8	2
3	3	26	4	5	1.8	4
4	1	33	2	.	2.8	2
5	1	37	2	.	1.8	2
6	1	28	4	5	2.8	4
7	3	31	4	6	2.8	2
8	1	23	2	.	0.8	2
9	3	24	4	6	1.8	4
10	1	26	2	.	1.8	2
11	3	23	4	6	1.8	4
12	1	32	4	5	1.8	2
13	1	29	4	6	1.8	4
14	3	25	4	5	1.8	4
15	3	31	4	5	0.8	2
16	1	26	4	5	2.8	2
17	1	37	2	.	3.8	2
18	1	38	4	5	.	2
19	3	29	2	.	3.8	2
20	3	28	4	6	1.8	2
21	3	28	4	1	2.8	4
22	3	28	4	6	1.8	4
23	3	38	4	5	2.8	2
24	3	27	4	1	1.8	4
25	1	27	2	.	2.8	4

Untuk kenyamanan, Anda dapat memasukkan output readtable() ke dalam daftar.

```
>Table={{readtable("table.dat",ctok=ctok)};}
```

Menggunakan kolom token yang sama dan token yang dibaca dari file, kita dapat mencetak tabel. Kita dapat menentukan ctok, tok, dll. Atau menggunakan daftar Tabel.

```
>writetable(Table,ctok=ctok,wc=5);
```

Person	Sex	Age	Titanic	Evaluation	Tip	Problem
1	m	30	n	.	1.8	n
2	f	23	y	g	1.8	n
3	f	26	y	g	1.8	y
4	m	33	n	.	2.8	n
5	m	37	n	.	1.8	n
6	m	28	y	g	2.8	y
7	f	31	y	vg	2.8	n
8	m	23	n	.	0.8	n
9	f	24	y	vg	1.8	y
10	m	26	n	.	1.8	n
11	f	23	y	vg	1.8	y
12	m	32	y	g	1.8	n
13	m	29	y	vg	1.8	y
14	f	25	y	g	1.8	y
15	f	31	y	g	0.8	n
16	m	26	y	g	2.8	n
17	m	37	n	.	3.8	n
18	m	38	y	g	.	n
19	f	29	n	.	3.8	n
20	f	28	y	vg	1.8	n
21	f	28	y	m	2.8	y
22	f	28	y	vg	1.8	y
23	f	38	y	g	2.8	n
24	f	27	y	m	1.8	y
25	m	27	n	.	2.8	y

Fungsi tablecol() mengembalikan nilai kolom tabel, melewatkkan setiap baris dengan nilai NAN("." dalam file), dan indeks kolom, yang berisi nilai-nilai ini.

```
>{c,i}=tablecol(MT,[5,6]);
```

Kita dapat menggunakan ini untuk mengekstrak kolom dari tabel untuk tabel baru.

```
>j=[1,5,6]; writetable(MT[i,j],labc=hd[j],ctok=[2],tok=tok)
```

Person	Evaluation	Tip
2	g	1.8
3	g	1.8
6	g	2.8
7	vg	2.8
9	vg	1.8
11	vg	1.8

12	g	1.8
13	vg	1.8
14	g	1.8
15	g	0.8
16	g	2.8
20	vg	1.8
21	m	2.8
22	vg	1.8
23	g	2.8
24	m	1.8

Tentu saja, kita perlu mengekstrak tabel itu sendiri dari daftar Tabel dalam kasus ini.

```
>MT=Table[1];
```

Tentu saja, kita juga dapat menggunakannya untuk menentukan nilai rata-rata kolom atau nilai statistik lainnya.

```
>mean(tablecol(MT, 6))
```

2.175

Fungsi `getstatistics()` mengembalikan elemen dalam vektor, dan jumlahnya. Kami menerapkannya pada nilai "m" dan "f" di kolom kedua tabel kami.

```
>{xu, count}=getstatistics(tablecol(MT, 2)); xu, count,
```

[1, 3]
[12, 13]

Kami dapat mencetak hasilnya dalam tabel baru.

```
>writetable(count', labr=tok[xu])
```

m	12
f	13

Fungsi `selecttable()` mengembalikan tabel baru dengan nilai dalam satu kolom yang dipilih dari vektor indeks. Pertama kita mencari indeks dari dua nilai kita di tabel token.

```
>v:=indexof(tok, ["g", "vg"])
```

[5, 6]

Sekarang kita dapat memilih baris tabel, yang memiliki salah satu nilai dalam v di baris ke-5.

```
>MT1:=MT[selectrows(MT, 5, v)]; i:=sortedrows(MT1, 5);
```

Sekarang kita dapat mencetak tabel, dengan nilai yang diekstrak dan diurutkan di kolom ke-5.

```
>writetable(MT1[i], labc=hd, ctok=ctok, tok=tok, wc=7);
```

Person	Sex	Age	Titanic	Evaluation	Tip	Problem
2	f	23	y	g	1.8	n
3	f	26	y	g	1.8	y
6	m	28	y	g	2.8	y
18	m	38	y	g	.	n
16	m	26	y	g	2.8	n
15	f	31	y	g	0.8	n
12	m	32	y	g	1.8	n
23	f	38	y	g	2.8	n
14	f	25	y	g	1.8	y
9	f	24	y	vg	1.8	y
7	f	31	y	vg	2.8	n
20	f	28	y	vg	1.8	n
22	f	28	y	vg	1.8	y
13	m	29	y	vg	1.8	y
11	f	23	y	vg	1.8	y

Untuk statistik berikutnya, kami ingin menghubungkan dua kolom tabel. Jadi kami mengekstrak kolom 2 dan 4 dan mengurutkan tabel.

```
>i=sortedrows(MT, [2,4]); ...
> writetable(tablecol(MT[i], [2,4])', ctok=[1,2], tok=tok)
```

m	n
m	n
m	n
m	n
m	n
m	n
m	n
m	y
m	y
m	y
m	y
m	y
f	n
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y
f	y

Dengan `getstatistics()`, kita juga bisa menghubungkan hitungan dalam dua kolom tabel satu sama lain.

```
>MT24=tablecol(MT,[2,4]); ...
>{xu1,xu2,count}=getstatistics(MT24[1],MT24[2]); ...
>writetable(count,labr=tok[xu1],labc=tok[xu2])
```

	n	y
m	7	5
f	1	12

Tabel dapat ditulis ke file.

```
>filename="test.dat"; ...
>writetable(count,labr=tok[xu1],labc=tok[xu2],file=filename);
```

Kemudian kita bisa membaca tabel dari file tersebut.

```
>{MT2,hd,tok2,hdr}=readtable(filename,>clabs,>rlabs); ...
>writetable(MT2,labr=hdr,labc=hd)
```

	n	y
m	7	5
f	1	12

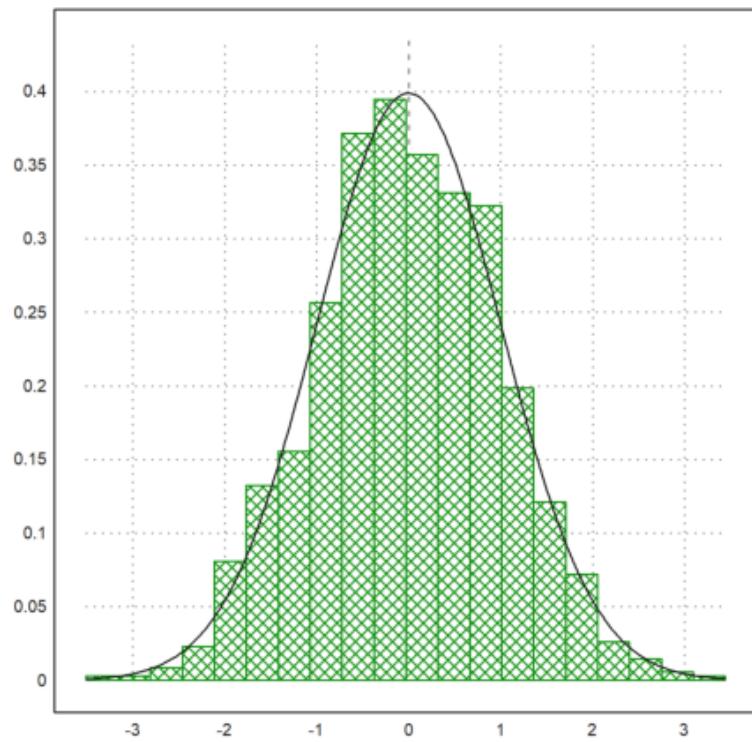
Dan hapus file tersebut.

```
>fileremove(filename);
```

Distribusi

Dengan `plot2d`, terdapat metode yang sangat mudah untuk memplot sebaran data eksperimen.

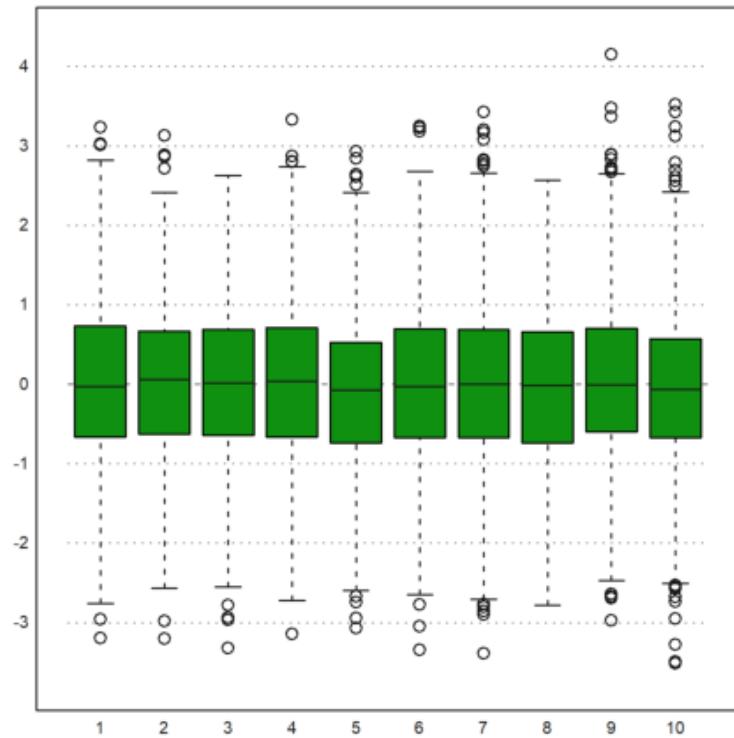
```
>p=normal(1,1000); //1000 random normal-distributed sample p
>plot2d(p,distribution=20,style="\\""); // plot the random sample p
>plot2d("qnormal(x,0,1)",add=1); // add the standard normal distribution plot
```



Harap perhatikan perbedaan antara plot batang (sampel) dan kurva normal (distribusi nyata). Masukkan kembali tiga perintah untuk melihat hasil pengambilan sampel lainnya.

Berikut adalah perbandingan 10 simulasi dari 1000 nilai terdistribusi normal menggunakan apa yang disebut plot kotak. Plot ini menunjukkan median, kuartil 25% dan 75%, nilai minimal dan maksimal, dan outlier.

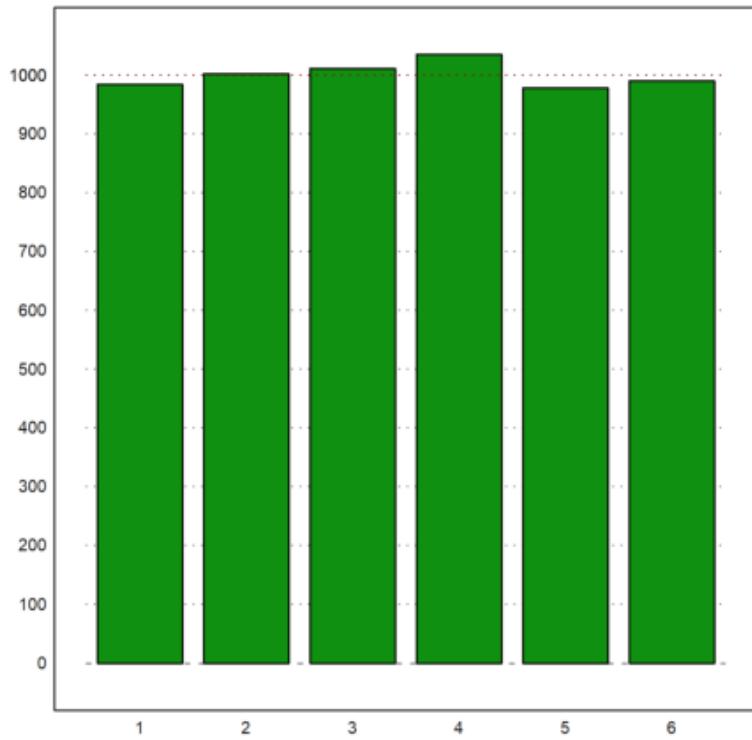
```
>p=normal(10,1000); boxplot(p);
```



Untuk membangkitkan bilangan bulat acak, Euler memiliki intrarandom. Mari kita simulasikan lemparan dadu dan plot distribusinya.

Kita menggunakan fungsi `getmultiplicities(v,x)`, yang menghitung seberapa sering elemen v muncul di x. Kemudian kita memplot hasilnya menggunakan `columnplot()`.

```
>k=intrandom(1,6000,6); ...
>columnplot(getmultiplicities(1:6,k)); ...
>ygrid(1000,color=red):
```



Sementara `intrandom(n,m,k)` mengembalikan bilangan bulat yang terdistribusi secara seragam dari 1 ke k, dimungkinkan untuk menggunakan distribusi bilangan bulat lain yang diberikan dengan `randpint()`.

Dalam contoh berikut, probabilitas untuk 1,2,3 masing-masing adalah 0,4,0,1,0,5.

```
>randpint(1,1000,[0.4,0.1,0.5]); getmultiplicities(1:3,%)
```

```
[378, 102, 520]
```

Euler dapat menghasilkan nilai acak dari lebih banyak distribusi. Coba lihat referensinya.

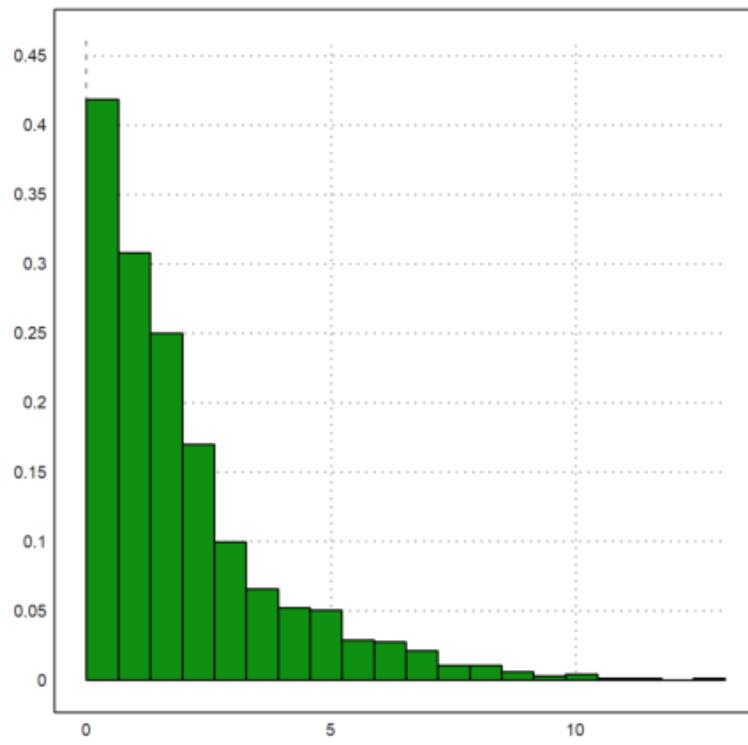
Misalnya, kami mencoba distribusi eksponensial. Variabel acak kontinu X dikatakan memiliki distribusi eksponensial, jika PDF-nya diberikan oleh

lateks: $f_X(x) = \lambda e^{-\lambda x}, \quad x > 0, \lambda > 0,$

dengan parameter

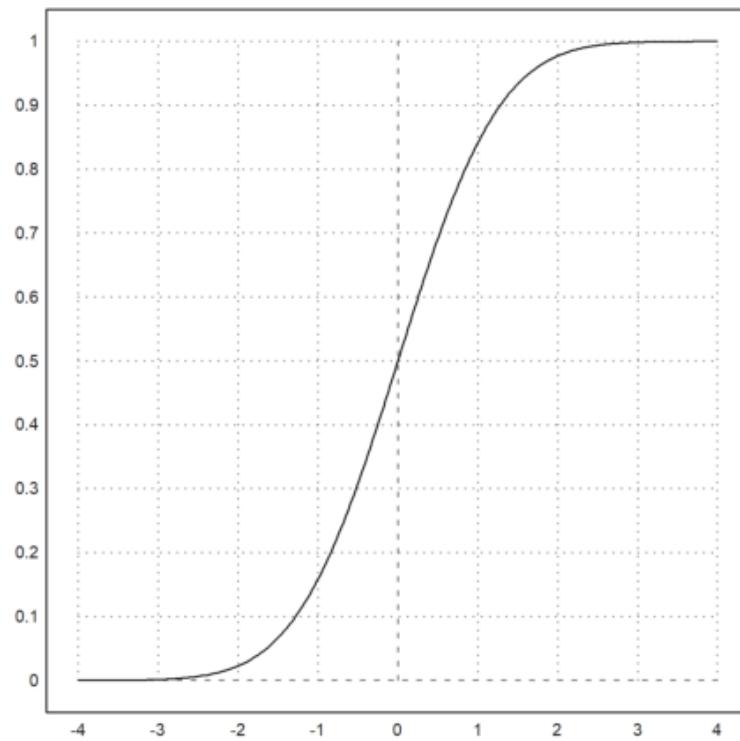
lateks: $\lambda = \frac{1}{\mu}, \mu \text{ adalah rata-rata, dan dilambangkan dengan } X \sim \text{Eksponensial}(\lambda).$

```
>plot2d(randexponential(1,1000,2),>distribution):
```



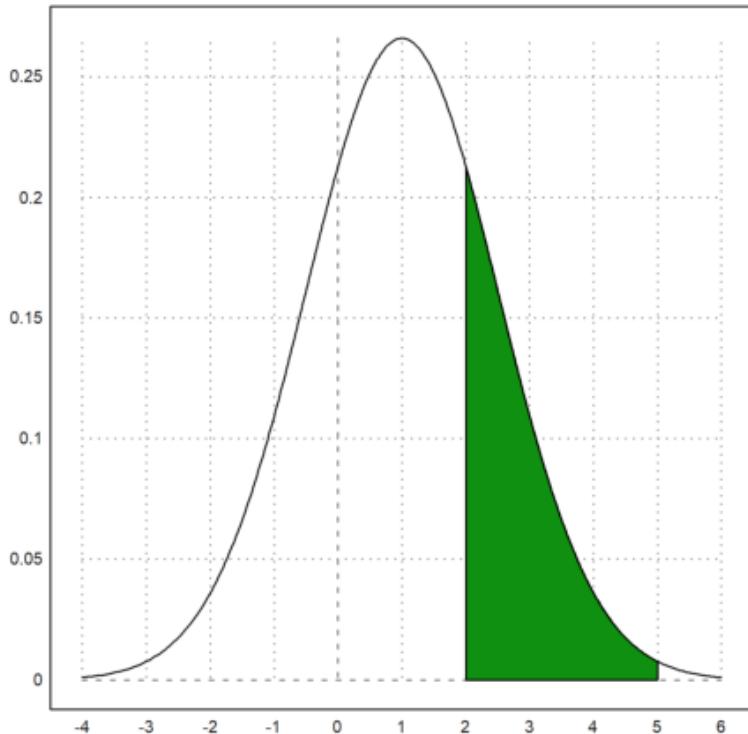
Untuk banyak distribusi, Euler dapat menghitung fungsi distribusi dan inversnya.

```
>plot2d("normaldis", -4, 4) :
```



Berikut ini adalah salah satu cara untuk memplot kuantil.

```
>plot2d("qnormal(x,1,1.5)",-4,6); ...  
>plot2d("qnormal(x,1,1.5)",a=2,b=5,>add,>filled):
```



lateks: $\text{normaldis}(x,m,d) = \int_{-\infty}^x \frac{1}{d\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{1}{2}(\frac{x-m}{d})^2} dx$.
Probabilitas untuk berada di area hijau adalah sebagai berikut.

```
>normaldis(5,1,1.5)-normaldis(2,1,1.5)
```

0.248662156979

Ini dapat dihitung secara numerik dengan integral berikut.

lateks: $\int_2^5 \frac{1}{1.5\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{1}{2}(\frac{x-1}{1.5})^2} dx$.

```
>gauss("qnormal(x,1,1.5)",2,5)
```

0.248662156979

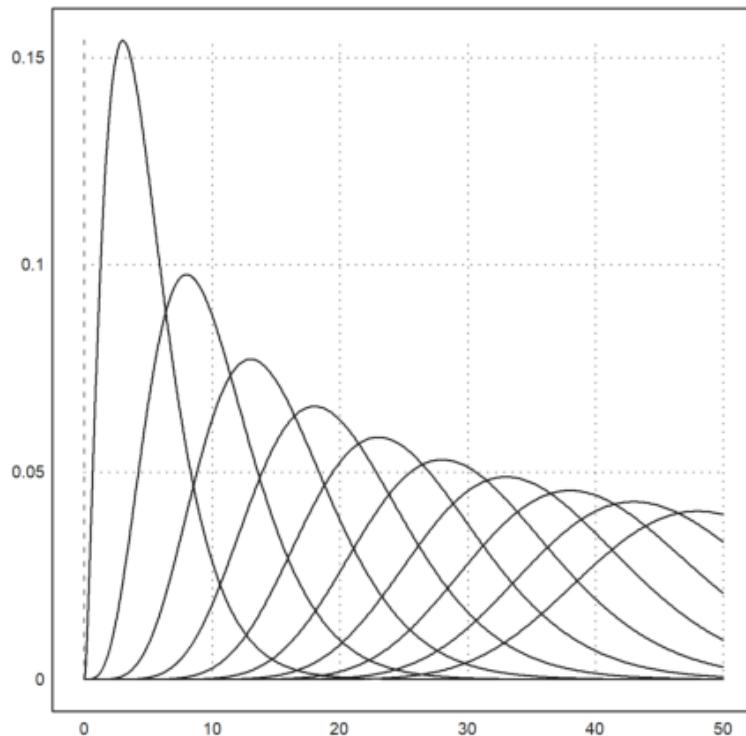
Mari kita bandingkan distribusi binomial dengan distribusi normal mean dan deviasi yang sama. Fungsi invbindis() memecahkan interpolasi linier antara nilai bilangan bulat.

```
>invbindis(0.95,1000,0.5), invnormaldis(0.95,500,0.5*sqrt(1000))
```

525.516721219
526.007419394

Fungsi qdis() adalah kepadatan distribusi chi-kuadrat. Seperti biasa, Euler memetakan vektor ke fungsi ini. Jadi kita mendapatkan plot dari semua distribusi chi-kuadrat dengan derajat 5 sampai 30 dengan mudah dengan cara berikut.

```
>plot2d("qchidis(x, (5:5:50)')", 0, 50):
```



Euler memiliki fungsi yang akurat untuk mengevaluasi distribusi. Mari kita periksa chidis() dengan integral. Penamaan mencoba untuk konsisten. Misalnya.,

- distribusi chi-kuadrat adalah chidis(),
- fungsi kebalikannya adalah invchidis(),
- densitasnya adalah qchidis().

Pelengkap distribusi (ekor atas) adalah chicdis().

```
>chidis(1.5,2), integrate("qchidis(x,2)", 0, 1.5)
```

```
0.527633447259
0.527633447259
```

Distribusi Diskrit

Untuk menentukan distribusi diskrit Anda sendiri, Anda dapat menggunakan metode berikut. Pertama kita mengatur fungsi distribusi.

```
>wd = 0 | ((1:6)+[-0.01,0.01,0,0,0,0])/6
```

```
[0, 0.165, 0.335, 0.5, 0.666667, 0.833333, 1]
```

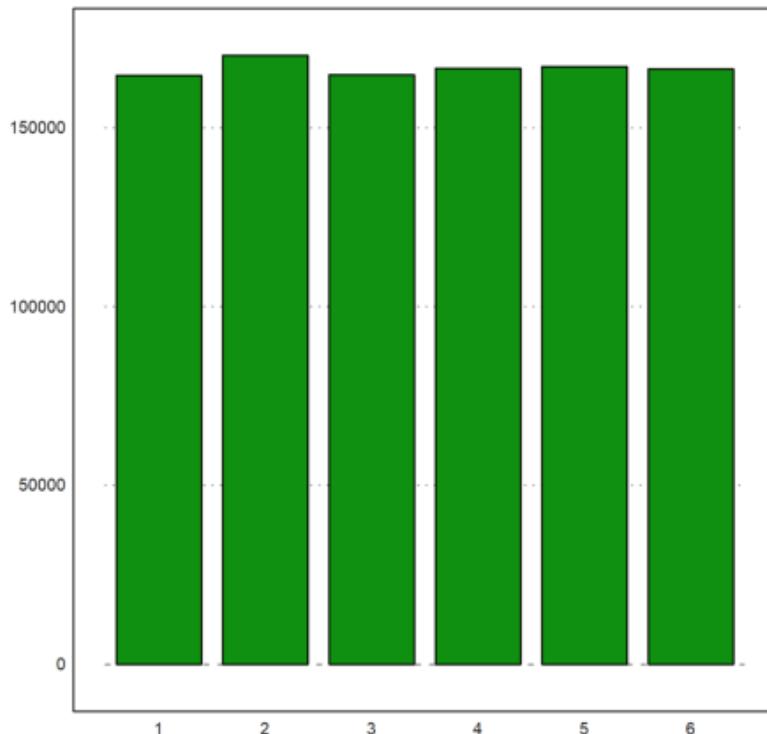
Artinya dengan probabilitas $wd[i+1]-wd[i]$ kita menghasilkan nilai acak i.

Ini hampir merupakan distribusi yang seragam. Mari kita tentukan generator angka acak untuk ini. Fungsi `find(v,x)` menemukan nilai x dalam vektor v. Fungsi ini juga berlaku untuk vektor x.

```
>function wrongdice (n,m) := find(wd,random(n,m))
```

Kesalahannya sangat halus sehingga kami melihatnya hanya dengan iterasi yang sangat banyak.

```
>columnsplot (getmultiplicities(1:6,wrongdice(1,1000000))):
```



Berikut adalah fungsi sederhana untuk memeriksa distribusi seragam dari nilai 1..K dalam v. Kami menerima hasilnya, jika untuk semua frekuensi

lateks: $\left| f_i - \frac{1}{K} \right| < \frac{\delta}{\sqrt{n}}$.

```
>function checkrandom (v, delta=1) ...
```

```
K=max(v); n=cols(v);
fr=getfrequencies(v,1:K);
return max(fr/n-1/K)<delta/sqrt(n);
endfunction
```

Memang fungsi menolak distribusi seragam.

```
>checkrandom(wrongdice(1,1000000))
```

Dan itu menerima generator acak bawaan.

```
>checkrandom(intrandom(1,1000000,6))
```

```
1
```

Kita dapat menghitung distribusi binomial. Pertama ada binomials() yang mengembalikan probabilitas i atau kurang hit dari n percobaan.

```
>bindis(410,1000,0.4)
```

```
0.751401349654
```

Fungsi Beta terbalik digunakan untuk menghitung interval kepercayaan Clopper-Pearson untuk parameter p. Level default adalah alfa.

Arti interval ini adalah jika p berada di luar interval, hasil pengamatan 410 dalam 1000 jarang terjadi.

```
>clopperpearson(410,1000)
```

```
[0.37932, 0.441212]
```

Perintah berikut adalah cara langsung untuk mendapatkan hasil di atas. Tapi untuk n besar, penjumlahan langsungnya tidak akurat dan lambat.

```
>p=0.4; i=0:410; n=1000; sum(bin(n,i)*p^i*(1-p)^(n-i))
```

```
0.751401349655
```

Omong-omong, invbinsum() menghitung kebalikan dari binomials().

```
>invbindis(0.75,1000,0.4)
```

```
409.932733047
```

Di Bridge, kami mengasumsikan 5 kartu beredar (dari 52) dengan dua tangan (26 kartu). Mari kita hitung probabilitas distribusi yang lebih buruk dari 3:2 (mis. 0:5, 1:4, 4:1, atau 5:0).

```
>2*hypergeomsum(1,5,13,26)
```

```
0.321739130435
```

Ada juga simulasi distribusi multinomial.

```
>randmultinomial(10,1000,[0.4,0.1,0.5])
```

381	100	519
376	91	533
417	80	503
440	94	466
406	112	482
408	94	498
395	107	498
399	96	505
428	87	485
400	99	501

Merencanakan Data

Untuk memplot data, kami mencoba hasil pemilu Jerman sejak 1990, yang diukur dalam jumlah kursi.

```
>BW := [ ...  
>1990, 662, 319, 239, 79, 8, 17; ...  
>1994, 672, 294, 252, 47, 49, 30; ...  
>1998, 669, 245, 298, 43, 47, 36; ...  
>2002, 603, 248, 251, 47, 55, 2; ...  
>2005, 614, 226, 222, 61, 51, 54; ...  
>2009, 622, 239, 146, 93, 68, 76; ...  
>2013, 631, 311, 193, 0, 63, 64];
```

Untuk partai, kami menggunakan rangkaian nama.

```
>P:=[ "CDU/CSU", "SPD", "FDP", "Gr", "Li" ];
```

Mari kita cetak persentasenya dengan baik.

Pertama, kami mengekstrak kolom yang diperlukan. Kolom 3 sampai 7 adalah kursi masing-masing partai, dan kolom 2 adalah jumlah kursi. kolom adalah tahun pemilihan.

```
>BT:=BW[,3:7]; BT:=BT/sum(BT); YT:=BW[,1]';
```

Kemudian kami mencetak statistik dalam bentuk tabel. Kami menggunakan nama sebagai tajuk kolom, dan tahun sebagai tajuk untuk baris. Lebar default untuk kolom adalah $wc=10$, tetapi kami lebih memilih hasil yang lebih padat. Kolom akan diperluas untuk label kolom, jika perlu.

```
>writetable(BT*100,wc=6,dc=0,>fixed,labc=P,labr=YT)
```

	CDU/CSU	SPD	FDP	Gr	Li
1990	48	36	12	1	3
1994	44	38	7	7	4
1998	37	45	6	7	5

2002	41	42	8	9	0
2005	37	36	10	8	9
2009	38	23	15	11	12
2013	49	31	0	10	10

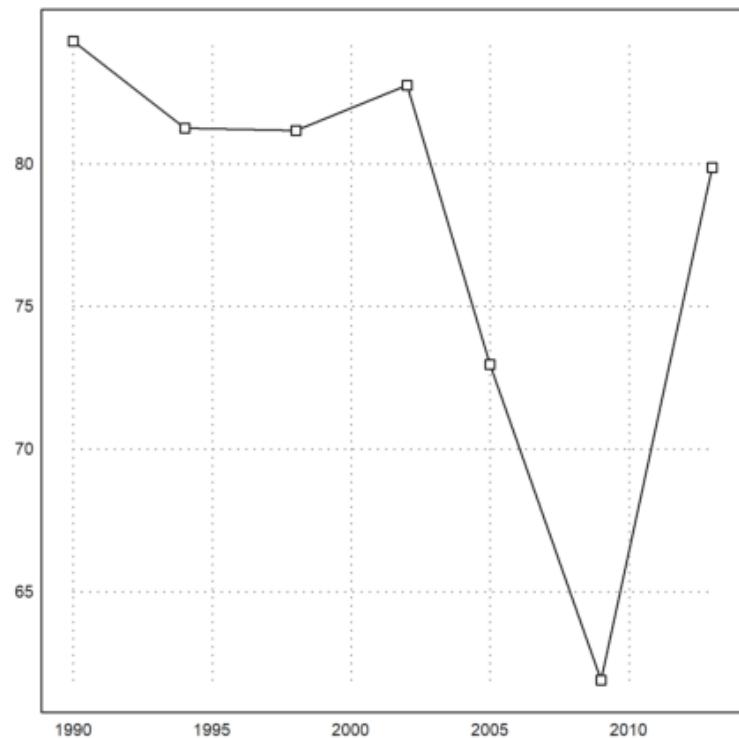
Perkalian matriks berikut mengekstrak jumlah persentase dari dua partai besar yang menunjukkan bahwa partai-partai kecil telah mendapatkan rekaman di parlemen hingga tahun 2009.

```
>BT1:=(BT.[1;1;0;0;0])'*100
```

```
[84.29, 81.25, 81.1659, 82.7529, 72.9642, 61.8971, 79.8732]
```

Ada juga plot statistik sederhana. Kami menggunakan untuk menampilkan garis dan titik secara bersamaan. Alternatifnya adalah memanggil plot2d dua kali dengan >add.

```
>statplot(YT,BT1,"b"):
```



Tentukan beberapa warna untuk masing-masing pihak.

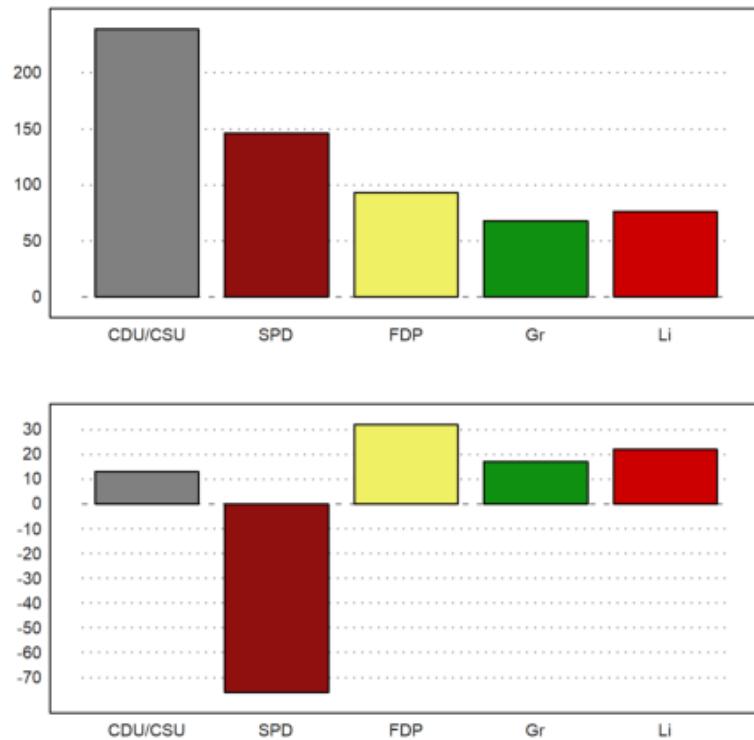
```
>CP:=[rgb(0.5,0.5,0.5),red,yellow,green,rgb(0.8,0,0)];
```

Sekarang kita bisa memplot hasil pemilu 2009 dan mengubahnya menjadi satu plot menggunakan gambar. Kita dapat menambahkan vektor kolom ke setiap plot.

```

>figure(2,1); ...
>figure(1); columnsplot(BW[6,3:7],P,color=CP); ...
>figure(2); columnsplot(BW[6,3:7]-BW[5,3:7],P,color=CP); ...
>figure(0):

```

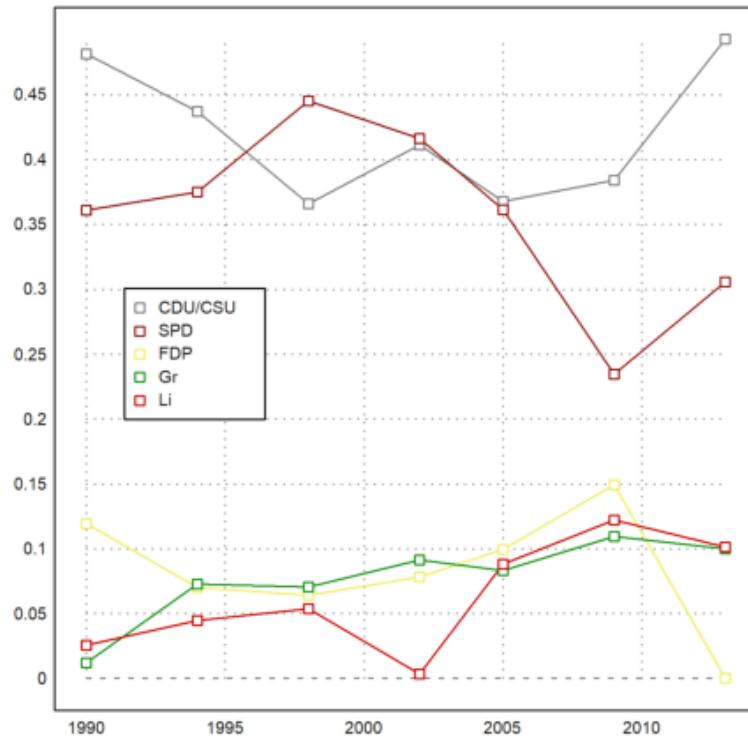


Plot data menggabungkan deretan data statistik dalam satu plot.

```

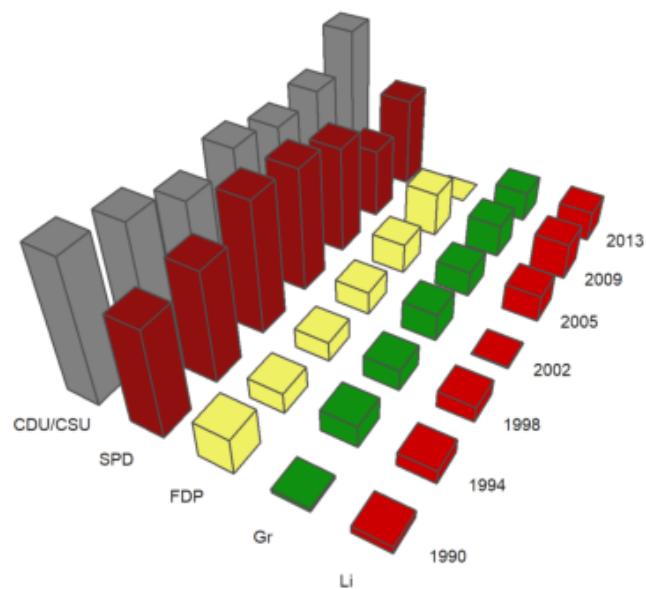
>J:=BW[,1]'; DP:=BW[,3:7]'; ...
>dataplot(YT,BT',color=CP); ...
>labelbox(P,colors=CP,styles="[]",>points,w=0.2,x=0.3,y=0.4):

```



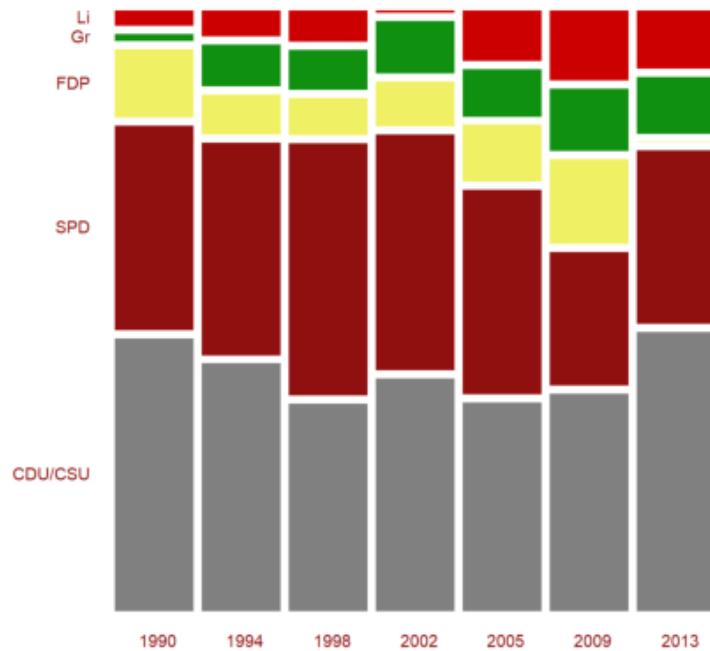
Plot kolom 3D menunjukkan deretan data statistik dalam bentuk kolom. Kami menyediakan label untuk baris dan kolom. sudut adalah sudut pandang.

```
>columnspplot3d(BT,scols=P,srows=YT, ...
> angle=30°,ccols=CP):
```



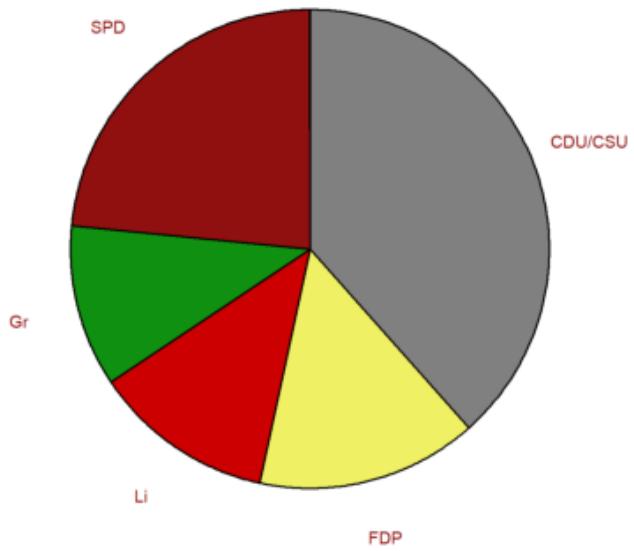
Representasi lainnya adalah plot mozaik. Perhatikan bahwa kolom plot mewakili kolom matriks di sini. Karena panjang label CDU/CSU, kami mengambil jendela yang lebih kecil dari biasanya.

```
>shrinkwindow(>smaller); ...
>mosaicplot(BT', srows=YT, scols=P, color=CP, style="#");
>shrinkwindow():
```



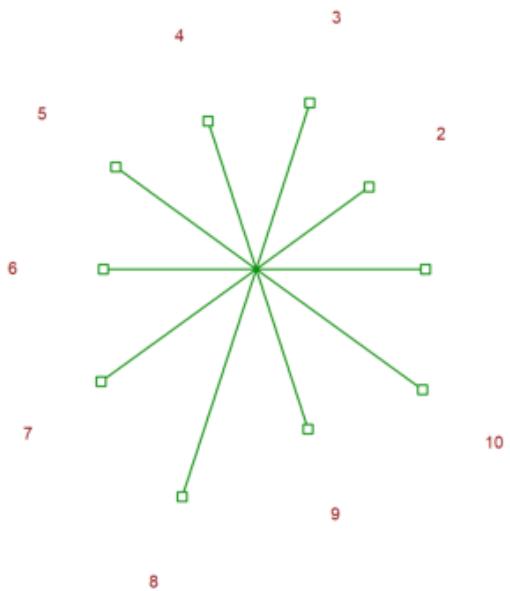
Kita juga bisa membuat diagram lingkaran. Karena hitam dan kuning membentuk koalisi, kami menyusun ulang elemennya.

```
>i=[1,3,5,4,2]; piechart(BW[6,3:7][i],color=CP[i],lab=P[i]):
```



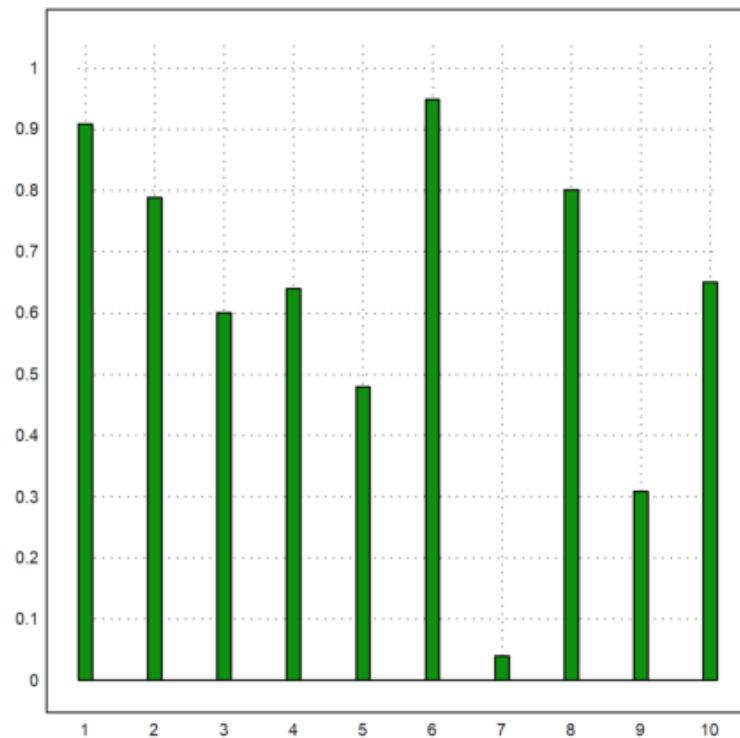
Ini jenis plot lainnya.

```
>starplot(normal(1,10)+4,lab=1:10,>rays) :
```



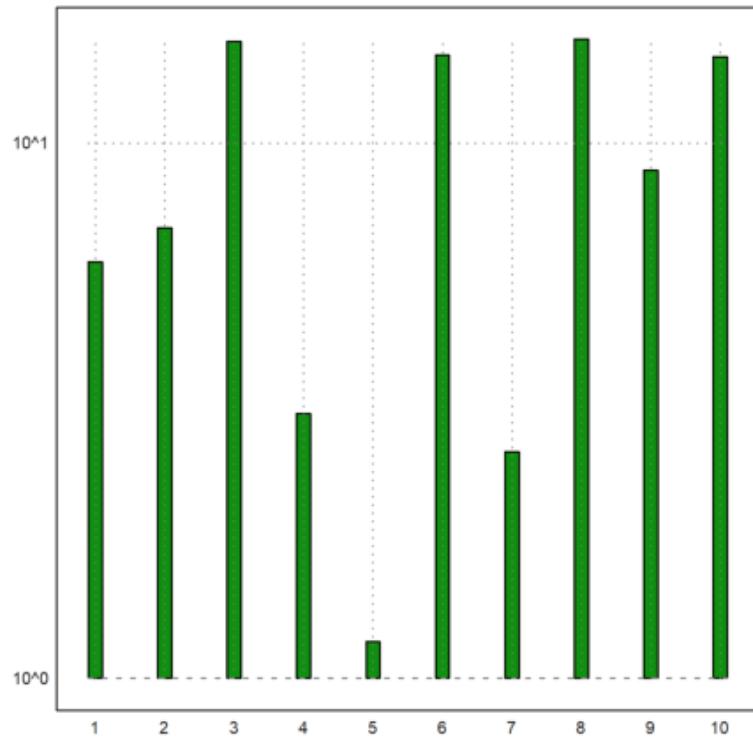
Beberapa plot di plot2d bagus untuk statika. Berikut adalah plot impuls dari data acak, terdistribusi secara seragam di [0,1].

```
>plot2d(makeimpulse(1:10,random(1,10)),>bar):
```



Tetapi untuk data yang terdistribusi secara eksponensial, kita mungkin memerlukan plot logaritmik.

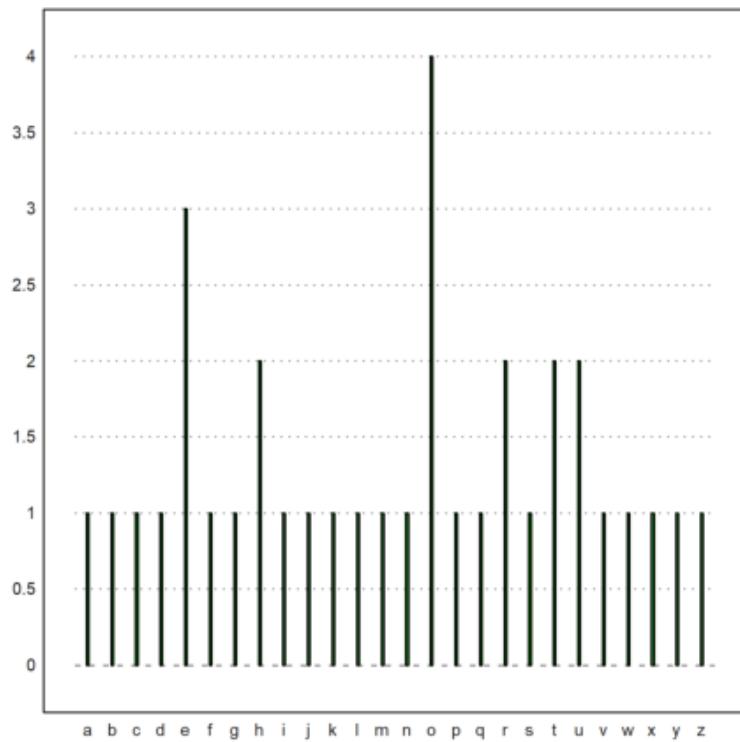
```
>logimpulseplot(1:10,-log(random(1,10))*10):
```



Fungsi `columnplot()` lebih mudah digunakan, karena hanya membutuhkan vektor nilai. Selain itu, ia dapat mengatur labelnya ke apa pun yang kita inginkan, kita telah mendemonstrasikannya di tutorial ini.

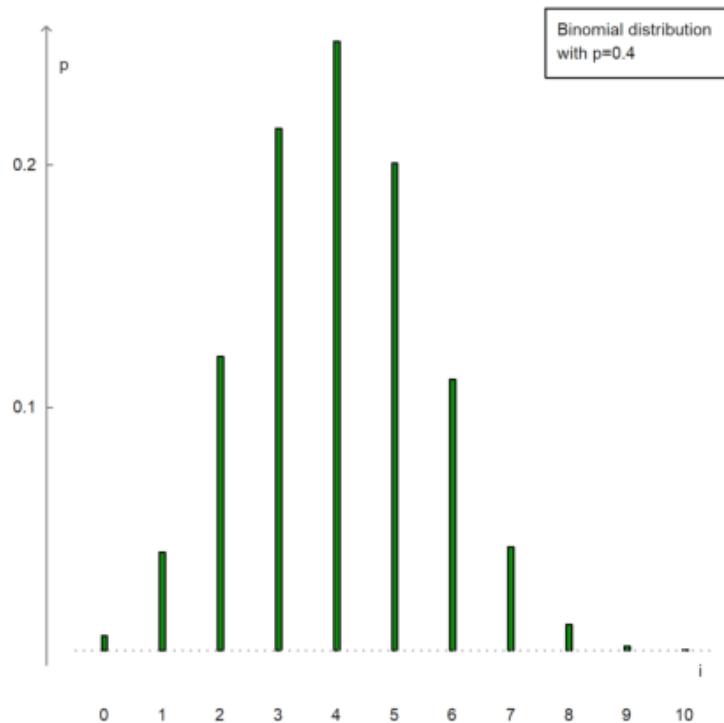
Ini adalah aplikasi lain, di mana kami menghitung karakter dalam sebuah kalimat dan memplot statistik.

```
>v=strtochar("the quick brown fox jumps over the lazy dog"); ...
>w=ascii("a"):ascii("z"); x=getmultiplicities(w,v); ...
>cw=[]; for k=w; cw=cw|char(k); end; ...
>columnsplot(x,lab=cw,width=0.05):
```



Dimungkinkan juga untuk mengatur sumbu secara manual.

```
>n=10; p=0.4; i=0:n; x=bin(n,i)*p^i*(1-p)^(n-i); ...
>columnsplot(x,lab=i,width=0.05,<frame,<grid); ...
>yaxis(0,0:0.1:1,style="->",>left); xaxis(0,style="."); ...
>label("p",0,0.25), label("i",11,0); ...
>textbox(["Binomial distribution", "with p=0.4"]):
```



Berikut ini adalah cara memplot frekuensi bilangan dalam vektor.
Kami membuat vektor bilangan acak bilangan bulat 1 hingga 6.

```
>v:=intrandom(1,10,10)
```

```
[8, 5, 8, 8, 6, 8, 8, 3, 5, 5]
```

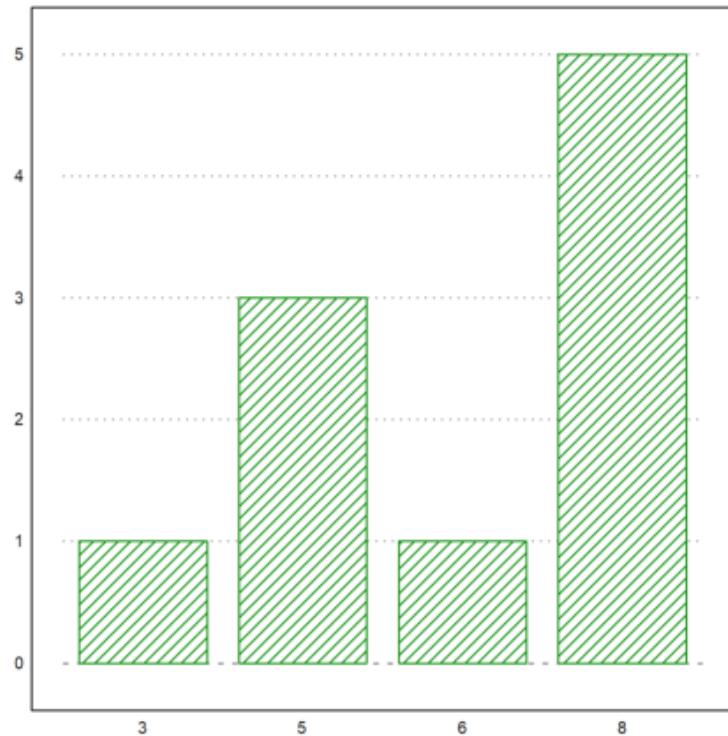
Kemudian ekstrak angka unik di v.

```
>vu:=unique(v)
```

```
[3, 5, 6, 8]
```

Dan plot frekuensi dalam plot kolom.

```
>columnsplot(getmultiplicities(vu,v),lab=vu,style="/"):
```



Kami ingin menunjukkan fungsi untuk distribusi nilai empiris.

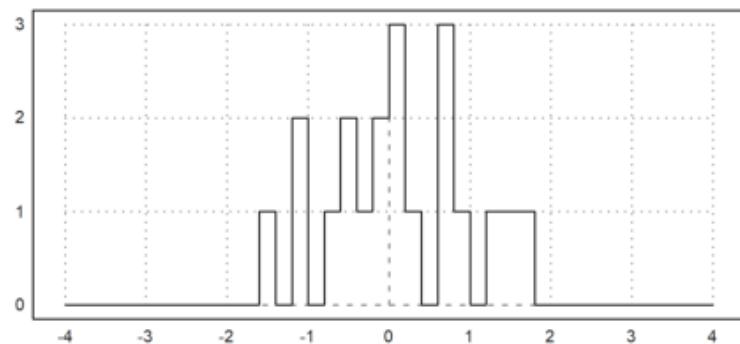
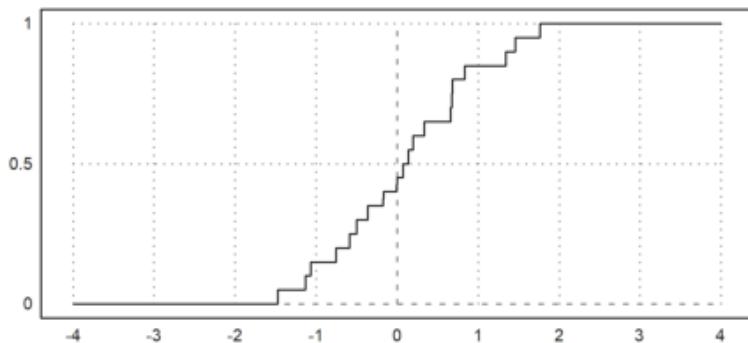
```
>x=normal(1,20);
```

Fungsi empdist(x,vs) membutuhkan array nilai yang diurutkan. Jadi kita harus mengurutkan x sebelum kita dapat menggunakannya.

```
>xs=sort (x);
```

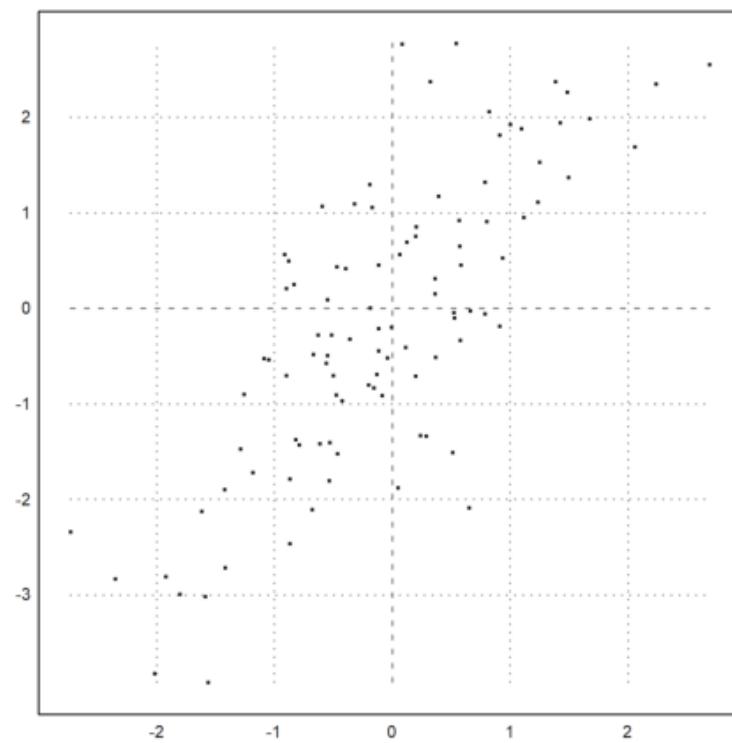
Kemudian kami memplot distribusi empiris dan beberapa batang kepadatan menjadi satu plot. Alih-alih plot batang untuk distribusi, kali ini kami menggunakan plot gigi gergaji.

```
>figure(2,1); ...
>figure(1); plot2d("empdist",-4,4;xs); ...
>figure(2); plot2d(histo(x,v=-4:0.2:4,<bar)); ...
>figure(0):
```



Plot pencar mudah dilakukan di Euler dengan plot titik biasa. Grafik berikut menunjukkan bahwa X dan $X+Y$ jelas berkorelasi positif.

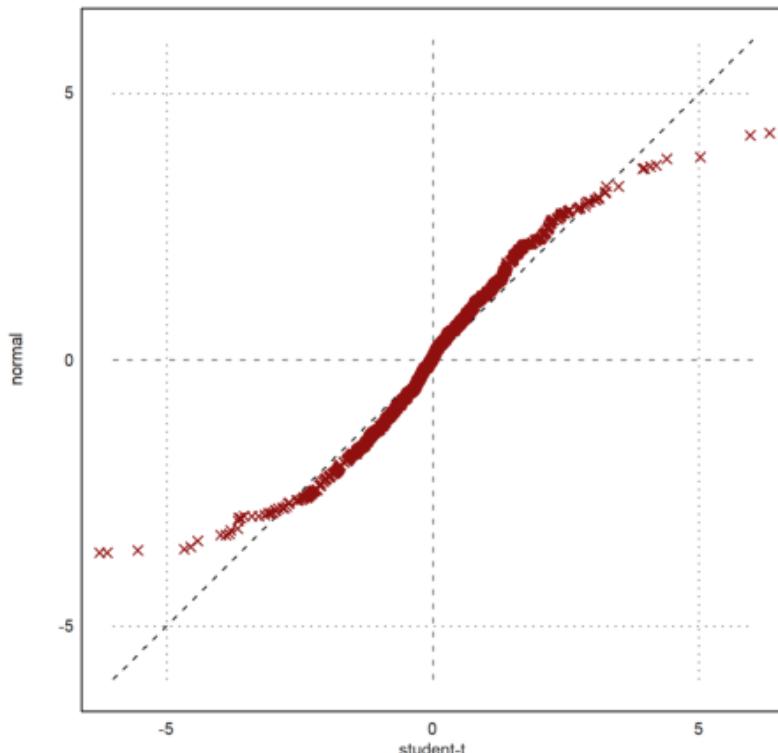
```
>x=normal(1,100); plot2d(x,x+rotright(x),>points,style=".."):
```



Seringkali, kami ingin membandingkan dua sampel dari distribusi yang berbeda. Ini dapat dilakukan dengan plot kuantil-kuantil.

Untuk pengujian, kami mencoba distribusi student-t dan distribusi eksponensial.

```
>x=randt(1,1000,5); y=randnormal(1,1000,mean(x),dev(x)); ...
>plot2d("x",r=6,style="--",yl="normal",xl="student-t",>vertical); ...
>plot2d(sort(x),sort(y),>points,color=red,style="x",>add):
```



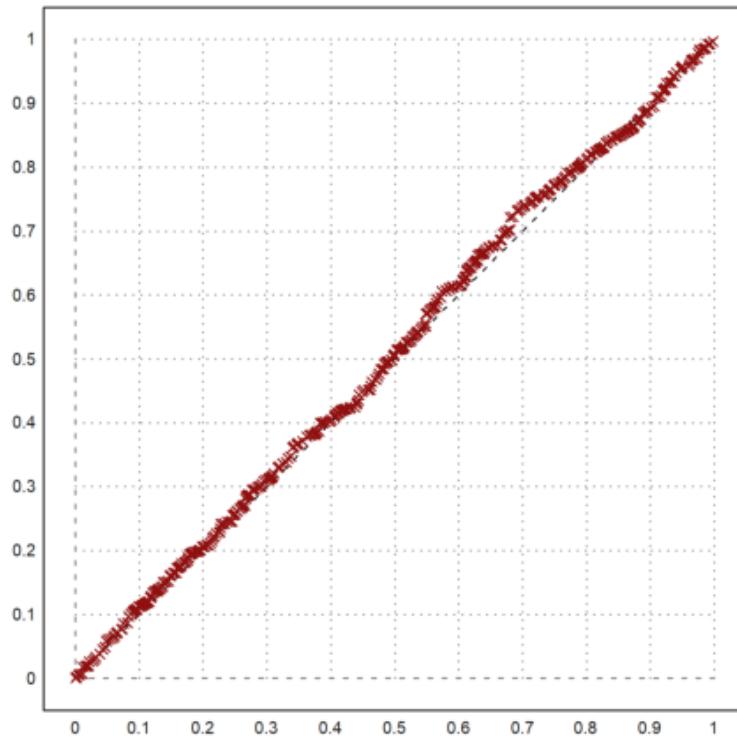
Plot jelas menunjukkan bahwa nilai terdistribusi normal cenderung lebih kecil di ujung ekstrim.

Jika kita memiliki dua distribusi dengan ukuran berbeda, kita dapat memperluas yang lebih kecil atau mengecilkan yang lebih besar. Fungsi berikut ini baik untuk keduanya. Dibutuhkan nilai median dengan persentase antara 0 dan 1.

```
>function medianexpand (x,n) := median(x,p=linspace(0,1,n-1));
```

Mari kita bandingkan dua distribusi yang sama.

```
>x=random(1000); y=random(400); ...
>plot2d("x",0,1,style="--"); ...
>plot2d(sort(medianexpand(x,400)),sort(y),>points,color=red,style="x",>add):
```



Regresi dan Korelasi

Regresi linier dapat dilakukan dengan fungsi polyfit() atau berbagai fungsi fit.

Sebagai permulaan, kami menemukan garis regresi untuk data univariat dengan polyfit(x,y,1).

```
>x=1:10; y=[2,3,1,5,6,3,7,8,9,8]; writetable(x' | y', labc= ["x", "y"] )
```

x	y
1	2
2	3
3	1
4	5
5	6
6	3
7	7
8	8
9	9
10	8

Kami ingin membandingkan kecocokan yang tidak berbobot dan berbobot. Pertama koefisien fit linier.

```
>p=polyfit (x, y, 1)
```

```
[0.733333, 0.812121]
```

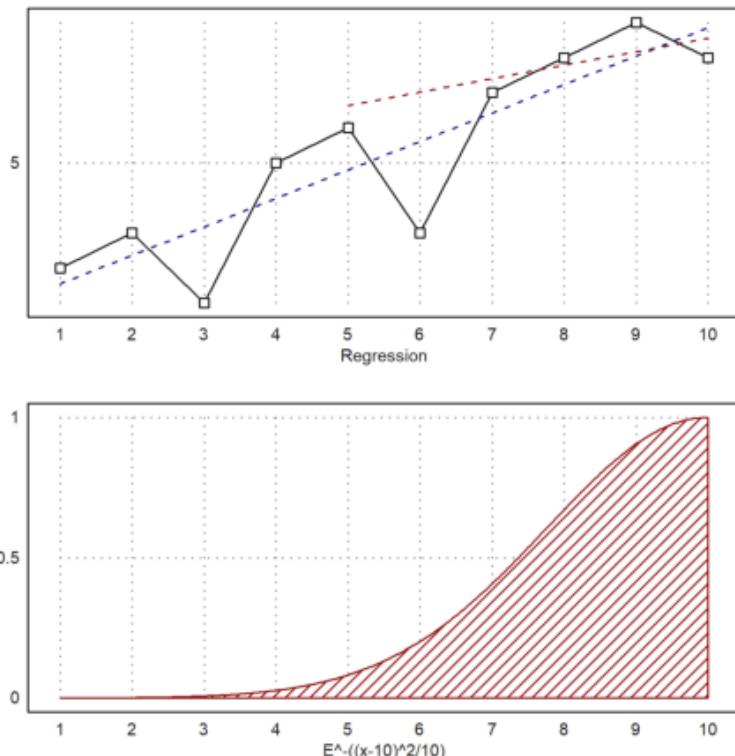
Sekarang koefisien dengan bobot yang menekankan nilai terakhir.

```
>w &= "exp(-(x-10)^2/10)"; pw=polyfit(x,y,1,w=w(x))
```

```
[4.71566, 0.38319]
```

Kami memasukkan semuanya ke dalam satu plot untuk poin dan garis regresi, dan untuk bobot yang digunakan.

```
>figure(2,1); ...
>figure(1); statplot(x,y,"b",xl="Regression"); ...
> plot2d("evalpoly(x,p)",>add,color=blue,style="--"); ...
> plot2d("evalpoly(x,pw)",5,10,>add,color=red,style="--"); ...
>figure(2); plot2d(w,1,10,>filled,style="/",fillcolor=red,xl=w); ...
>figure(0):
```



Koefisien korelasi menunjukkan korelasi positif.

```
>correl(cs[1],cs[2])
```

```
0.7588307236
```

Korelasi peringkat adalah ukuran untuk urutan yang sama di kedua vektor. Ini juga cukup positif.

```
>rankcorrel(cs[1],cs[2])
```

```
0.758925292358
```

Membuat Fungsi baru

Tentu saja, bahasa EMT dapat digunakan untuk memprogram fungsi-fungsi baru. Misalnya, kita mendefinisikan fungsi skewness.

lateks: \text{sk}(x) = \frac{\sqrt{n} \sum_i (x_i - m)^3}{\left(\sum_i (x_i - m)^2\right)^{3/2}}

di mana m adalah rata-rata dari x.

```
>function skew (x:vector) ...
```

```
m=mean(x);  
return sqrt(cols(x))*sum((x-m)^3)/(sum((x-m)^2))^(3/2);  
endfunction
```

Seperti yang Anda lihat, kita dapat dengan mudah menggunakan bahasa matriks untuk mendapatkan implementasi yang sangat singkat dan efisien. Mari kita coba fungsi ini.

```
>data=normal(20); skew(normal(10))
```

```
-0.198710316203
```

Ini adalah fungsi lain, yang disebut koefisien kemiringan Pearson.

```
>function skew1 (x) := 3*(mean(x)-median(x))/dev(x)  
>skew1(data)
```

```
-0.0801873249135
```

Simulasi Monte Carlo

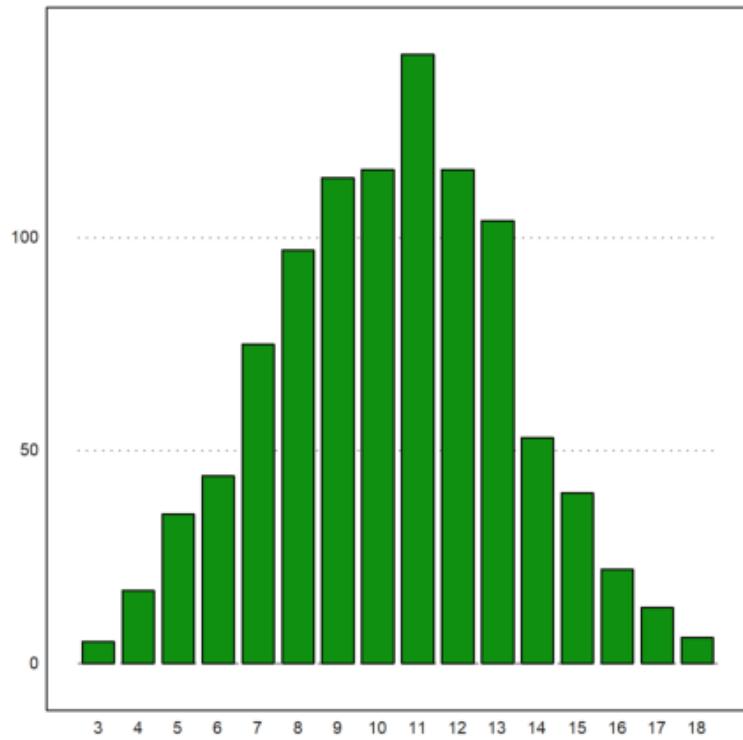
Euler dapat digunakan untuk mensimulasikan kejadian acak. Kita telah melihat contoh sederhana di atas. Ini satu lagi, yang mensimulasikan 1000 kali 3 lemparan dadu, dan meminta distribusi jumlahnya.

```
>ds:=sum(intrandom(1000,3,6))'; fs=getmultiplicities(3:18,ds)
```

```
[5, 17, 35, 44, 75, 97, 114, 116, 143, 116, 104, 53, 40,  
22, 13, 6]
```

Kita bisa merencanakan ini sekarang.

```
>columnsplot(fs,lab=3:18):
```



Untuk menentukan distribusi yang diharapkan tidak begitu mudah. Kami menggunakan rekursi lanjutan untuk ini.

Fungsi berikut menghitung banyaknya cara bilangan k dapat dinyatakan sebagai jumlah dari n bilangan dalam rentang 1 sampai m. Ini bekerja secara rekursif dengan cara yang jelas.

```
>function map countways (k; n, m) ...
```

```
  if n==1 then return k>=1 && k<=m
  else
    sum=0;
    loop 1 to m; sum=sum+countways(k-#,n-1,m); end;
    return sum;
  end;
endfunction
```

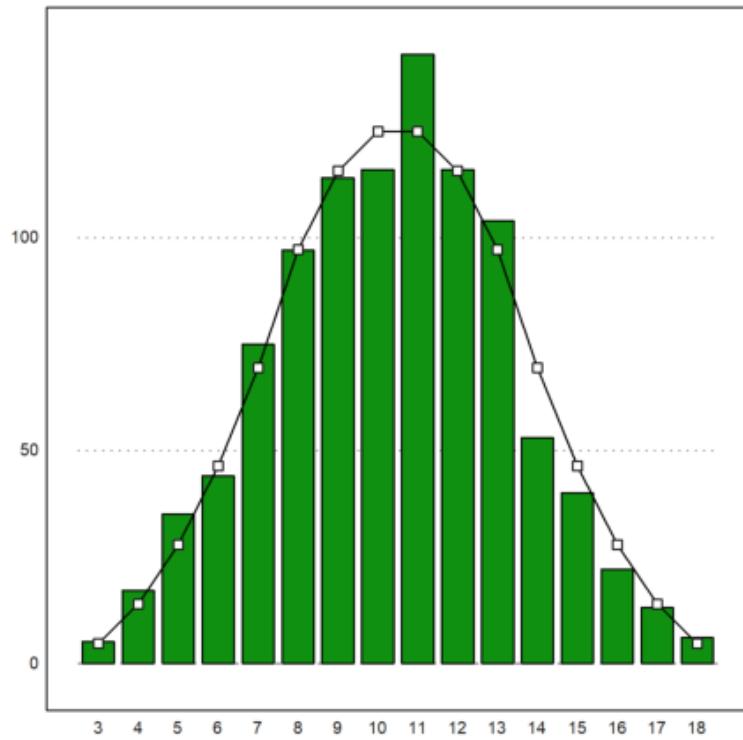
Inilah hasil lemparan dadu sebanyak tiga kali.

```
>cw=countways(3:18,3,6)
```

```
[1, 3, 6, 10, 15, 21, 25, 27, 27, 25, 21, 15, 10, 6, 3,
1]
```

Kami menambahkan nilai yang diharapkan ke plot.

```
>plot2d(cw/6^3*1000,>add); plot2d(cw/6^3*1000,>points,>add):
```



Untuk simulasi lain, penyimpangan nilai rata-rata n 0-1-variabel acak terdistribusi normal adalah $1/\sqrt{n}$.

```
>longformat; 1/sqrt(10)
```

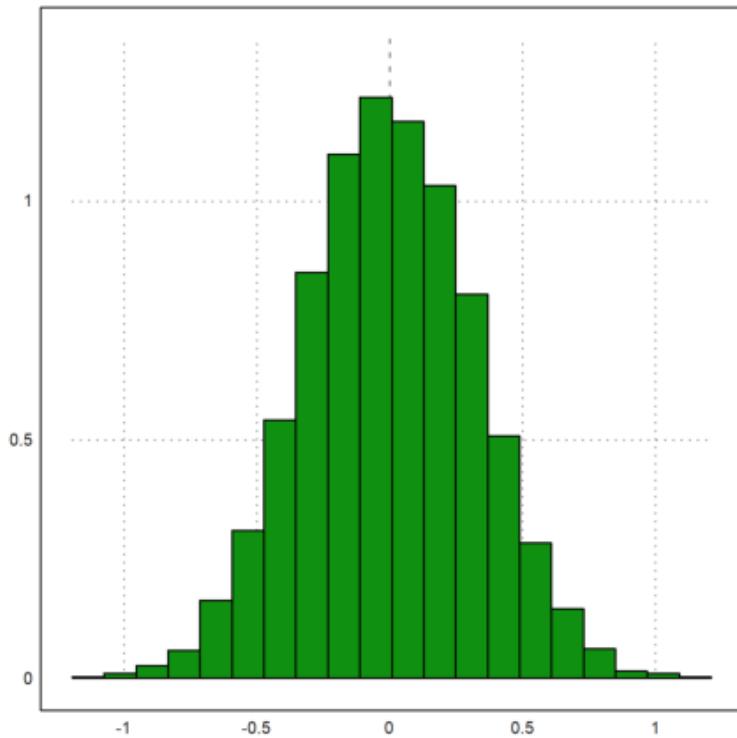
0.316227766017

Mari kita periksa ini dengan simulasi. Kami menghasilkan 10.000 kali 10 vektor acak.

```
>M=normal(10000,10); dev(mean(M))'
```

0.319493614817

```
>plot2d(mean(M)',>distribution):
```



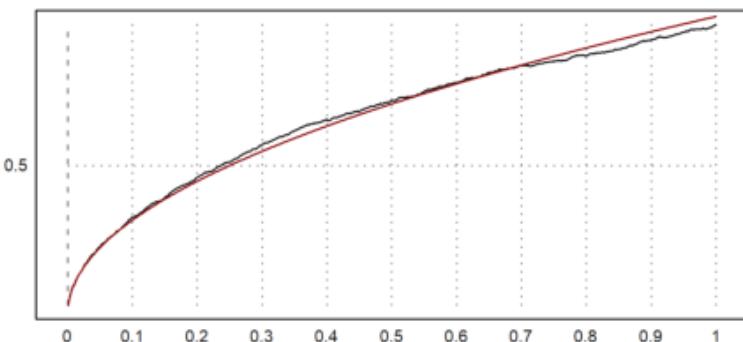
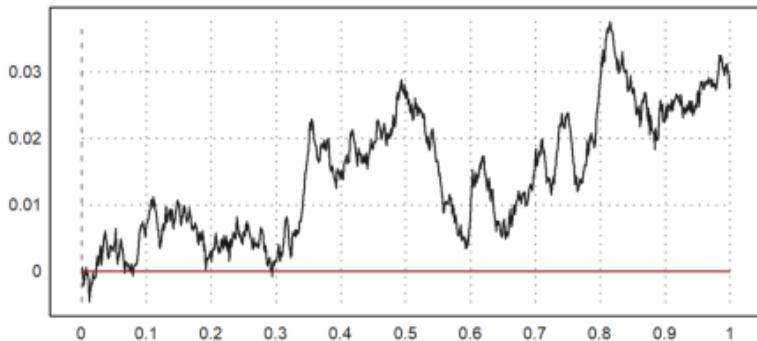
Median dari 10 bilangan acak terdistribusi 0-1-normal memiliki deviasi yang lebih besar.

```
>dev(median(M)')
```

0.374460271535

Karena kita dapat dengan mudah membuat jalan acak, kita dapat mensimulasikan proses Wiener. Kami mengambil 1000 langkah dari 1000 proses. Kami kemudian memplot standar deviasi dan rata-rata langkah ke-n dari proses ini bersama dengan nilai yang diharapkan dalam warna merah.

```
>n=1000; m=1000; M=cumsum(normal(n,m)/sqrt(m)); ...
>t=(1:n)/n; figure(2,1); ...
>figure(1); plot2d(t,mean(M)'); plot2d(t,0,color=red,>add); ...
>figure(2); plot2d(t,dev(M)'); plot2d(t,sqrt(t),color=red,>add); ...
>figure(0):
```



Tes

Tes adalah alat penting dalam statistik. Di Euler, banyak tes yang diterapkan. Semua tes ini mengembalikan kesalahan yang kami terima jika kami menolak hipotesis nol.

Sebagai contoh, kami menguji lemparan dadu untuk distribusi seragam. Pada 600 lemparan, kami mendapat nilai berikut, yang kami masukkan ke uji chi-square.

```
>chitest([90,103,114,101,103,89],dup(100,6)')
```

0.498830517952

Tes chi-kuadrat juga memiliki mode yang menggunakan simulasi Monte Carlo untuk menguji statistik. Hasilnya harus hampir sama. Parameter `>p` menginterpretasikan vektor-y sebagai vektor probabilitas.

```
>chitest([90,103,114,101,103,89],dup(1/6,6)',>p,>montecarlo)
```

0.526

Kesalahan ini terlalu besar. Jadi kita tidak bisa menolak pemerataan distribusi. Ini tidak membuktikan bahwa dadu kami adil. Tapi kita tidak bisa menolak hipotesis kita.

Selanjutnya kami menghasilkan 1000 lemparan dadu menggunakan generator angka acak, dan melakukan pengujian yang sama.

```
>n=1000; t=random([1,n*6]); chitest(count(t*6,6),dup(n,6)')
```

0.528028118442

Mari kita uji nilai rata-rata 100 dengan uji-t.

```
>s=200+normal([1,100])*10; ...
>ttest(mean(s), dev(s), 100, 200)
```

0.0218365848476

Fungsi `ttest()` membutuhkan nilai rata-rata, simpangan, jumlah data, dan nilai rata-rata untuk diuji.

Sekarang mari kita periksa dua pengukuran untuk rata-rata yang sama. Kami menolak hipotesis bahwa mereka memiliki rata-rata yang sama, jika hasilnya $<0,05$.

```
>tcomparedata(normal(1,10), normal(1,10))
```

0.38722000942

Jika kami menambahkan bias ke satu distribusi, kami mendapat lebih banyak penolakan. Ulangi simulasi ini beberapa kali untuk melihat efeknya.

```
>tcomparedata(normal(1,10), normal(1,10)+2)
```

5.60009101758e-07

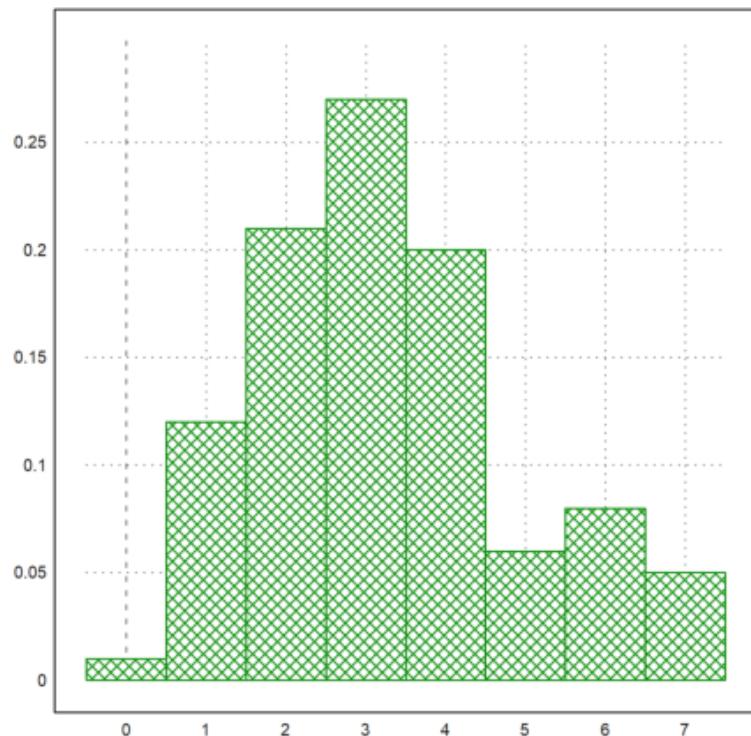
Dalam contoh berikutnya, kami menghasilkan 20 lemparan dadu acak 100 kali dan menghitungnya. Harus ada rata-rata $20/6=3,3$.

```
>R=random(100,20); R=sum(R*6<=1); mean(R)
```

3.28

Kami sekarang membandingkan jumlah satu dengan distribusi binomial. Pertama kita memplot distribusi satuan.

```
>plot2d(R,distribution=max(R)+1,even=1,style="\\/") :
```



```
>t=count(R,21);
```

Kemudian kami menghitung nilai yang diharapkan.

```
>n=0:20; b=bin(20,n)*(1/6)^(n)*(5/6)^(20-n)*100;
```

Kita harus mengumpulkan beberapa angka untuk mendapatkan kategori yang cukup besar.

```
>t1=sum(t[1:2])|t[3:7]|sum(t[8:21]); ...
>b1=sum(b[1:2])|b[3:7]|sum(b[8:21]);
```

Uji chi-square menolak hipotesis bahwa distribusi kita adalah distribusi binomial, jika hasilnya <0,05.

```
>chitest(t1,b1)
```

0.53921579764

Contoh berikut berisi hasil dari dua kelompok orang (pria dan wanita, katakanlah) memilih satu dari enam partai.

```
>A=[23,37,43,52,64,74;27,39,41,49,63,76]; ...
> writetable(A,wc=6,labr=["m","f"],labc=1:6)
```

	1	2	3	4	5	6
m	23	37	43	52	64	74
f	27	39	41	49	63	76

Kami ingin menguji independensi suara dari jenis kelamin. Tes tabel chi² melakukan ini. Hasilnya terlalu besar untuk menolak kemerdekaan. Jadi kami tidak bisa mengatakan, jika pemungutan suara tergantung pada jenis kelamin dari data tersebut.

```
>tabulertest(A)
```

0.990701632326

Berikut adalah tabel yang diharapkan, jika kita mengasumsikan frekuensi pemungutan suara yang diamati.

```
>writetable(expectedtable(A),wc=6,dc=1,labr=["m","f"],labc=1:6)
```

	1	2	3	4	5	6
m	24.9	37.9	41.9	50.3	63.3	74.7
f	25.1	38.1	42.1	50.7	63.7	75.3

Kita dapat menghitung koefisien kontingensi yang dikoreksi. Karena sangat mendekati 0, kami menyimpulkan bahwa pemungutan suara tidak bergantung pada jenis kelamin.

```
>contingency(A)
```

0.0427225484717

Beberapa Tes Lagi

Selanjutnya kami menggunakan analisis varians (F-test) untuk menguji tiga sampel data yang terdistribusi normal untuk nilai rata-rata yang sama. Metode tersebut dinamakan ANOVA (analysis of variance). Di Euler, fungsi varanalysis() digunakan.

```
>x1=[109,111,98,119,91,118,109,99,115,109,94]; mean(x1),
```

106.545454545

```
>x2=[120,124,115,139,114,110,113,120,117]; mean(x2),
```

119.111111111

```
>x3=[120,112,115,110,105,134,105,130,121,111]; mean(x3)
```

116.3

```
>varanalysis(x1,x2,x3)
```

0.0138048221371

Ini berarti, kami menolak hipotesis dengan nilai rata-rata yang sama. Kami melakukan ini dengan probabilitas kesalahan 1,3%.

Ada juga uji median yang menolak sampel data dengan distribusi rata-rata yang berbeda menguji median sampel bersatu.

```
>a=[56,66,68,49,61,53,45,58,54];  
>b=[72,81,51,73,69,78,59,67,65,71,68,71];  
>mediantest(a,b)
```

0.0241724220052

Tes lain tentang kesetaraan adalah tes peringkat. Ini jauh lebih tajam daripada tes median.

```
>ranktest(a,b)
```

0.00199969612469

Dalam contoh berikut, kedua distribusi memiliki rata-rata yang sama.

```
>ranktest(random(1,100),random(1,50)*3-1)
```

0.129608141484

Mari kita coba mensimulasikan dua perlakuan a dan b yang diterapkan pada orang yang berbeda.

```
>a=[8.0,7.4,5.9,9.4,8.6,8.2,7.6,8.1,6.2,8.9];  
>b=[6.8,7.1,6.8,8.3,7.9,7.2,7.4,6.8,6.8,8.1];
```

Tes signum memutuskan, jika a lebih baik dari b.

```
>signtest(a,b)
```

0.0546875

Ini terlalu banyak kesalahan. Kita tidak dapat menolak bahwa a sama baiknya dengan b.

Tes Wilcoxon lebih tajam dari tes ini, tetapi bergantung pada nilai kuantitatif perbedaannya.

```
>>wilcoxon(a,b)
```

0.0296680599405

Mari kita coba dua tes lagi menggunakan rangkaian yang dihasilkan.

```
>wilcoxon(normal(1,20),normal(1,20)-1)
```

0.0068706451766

```
>wilcoxon(normal(1,20),normal(1,20))
```

0.275145971064

Angka Acak

Berikut ini adalah tes untuk generator angka acak. Euler menggunakan generator yang sangat bagus, jadi kita tidak perlu berharap ada masalah.

Pertama kami menghasilkan sepuluh juta angka acak di [0,1].

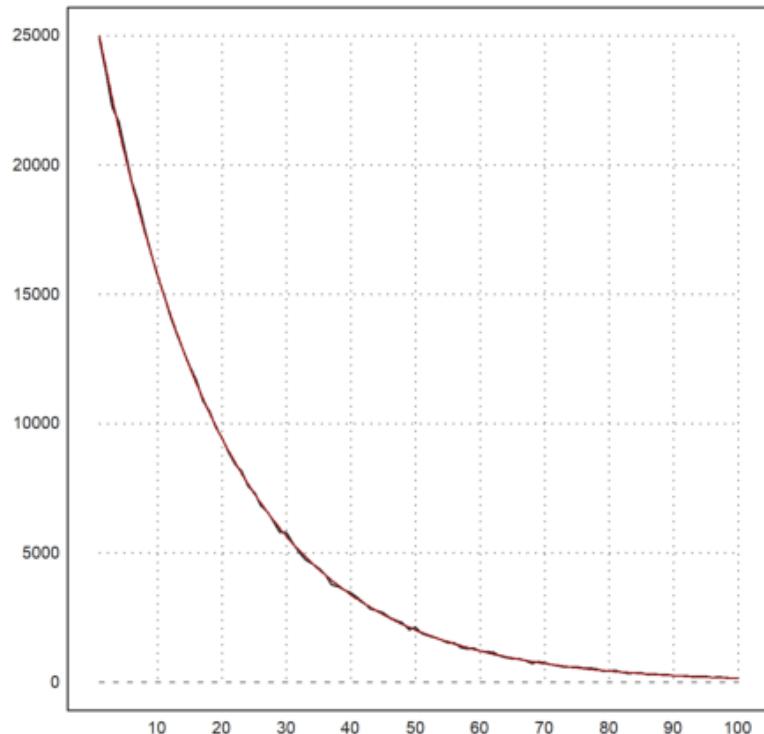
```
>n:=10000000; r:=random(1,n);
```

Selanjutnya kita menghitung jarak antara dua angka kurang dari 0,05.

```
>a:=0.05; d:=differences(nonzeros(r<a));
```

Akhirnya, kami memplot berapa kali, setiap jarak terjadi, dan membandingkannya dengan nilai yang diharapkan.

```
>m=getmultiplicities(1:100,d); plot2d(m); ...
> plot2d("n*(1-a)^(x-1)*a^2",color=red,>add):
```



Hapus datanya.

```
>remvalue n;
```

Pengantar untuk Pengguna Proyek R

Jelas, EMT tidak bersaing dengan R sebagai paket statistik. Namun, ada banyak prosedur dan fungsi statistik yang tersedia di EMT juga. Jadi EMT dapat memenuhi kebutuhan dasar. Lagi pula, EMT hadir dengan paket numerik dan sistem aljabar komputer.

Notebook ini cocok untuk Anda jika sudah familiar dengan R, namun perlu mengetahui perbedaan sintaks EMT dan R. Kami mencoba memberikan gambaran umum tentang hal-hal yang jelas dan kurang jelas yang perlu Anda ketahui.

Selain itu, kami mencari cara untuk bertukar data antara kedua sistem.

Perhatikan bahwa ini adalah pekerjaan yang sedang berjalan.

Sintaks Dasar

Hal pertama yang Anda pelajari di R adalah membuat vektor. Di EMT, perbedaan utamanya adalah operator : dapat mengambil ukuran langkah. Apalagi daya ikatnya rendah.

```
>n=10; 0:n/20:n-1
```

```
[0, 0.5, 1, 1.5, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 4.5, 5, 5.5, 6, 6.5,  
7, 7.5, 8, 8.5, 9]
```

Fungsi c() tidak ada. Dimungkinkan untuk menggunakan vektor untuk menggabungkan berbagai hal.

Contoh berikut, seperti banyak lainnya, dari "Introduction to R" yang disertakan dengan proyek R. Jika Anda membaca PDF ini, Anda akan menemukan bahwa saya mengikuti jalannya dalam tutorial ini.

```
>x=[10.4, 5.6, 3.1, 6.4, 21.7]; [x,0,x]
```

```
[10.4, 5.6, 3.1, 6.4, 21.7, 0, 10.4, 5.6, 3.1, 6.4, 21.7]
```

Operator titik dua dengan ukuran langkah EMT diganti dengan fungsi seq() di R. Kita bisa menulis fungsi ini di EMT.

```
>function seq(a,b,c) := a:b:c; ...  
>seq(0,-0.1,-1)
```

```
[0, -0.1, -0.2, -0.3, -0.4, -0.5, -0.6, -0.7, -0.8, -0.9, -1]
```

Fungsi rep() dari R tidak ada di EMT. Untuk input vektor, dapat ditulis sebagai berikut.

```
>function rep(x:vector,n:index) := flatten(dup(x,n)); ...  
>rep(x,2)
```

```
[10.4, 5.6, 3.1, 6.4, 21.7, 10.4, 5.6, 3.1, 6.4, 21.7]
```

Perhatikan bahwa "=" atau ":=" digunakan untuk tugas. Operator "->" digunakan untuk unit di EMT.

```
>125km -> " miles"
```

77.6713990297 miles

The "<->" operator for assignment is misleading anyway, and not a good idea of R. The following will compare a and -4 in EMT.

```
>a=2; a<-4
```

0

Di R, "a<-4<3" berfungsi, tetapi "a<-4<-3" tidak. Saya juga memiliki ambiguitas serupa di EMT, tetapi mencoba menghilangkannya sedikit demi sedikit.

EMT dan R memiliki vektor tipe boolean. Namun dalam EMT, angka 0 dan 1 digunakan untuk mewakili salah dan benar. Di R, nilai benar dan salah tetap bisa digunakan dalam aritmatika biasa seperti di EMT.

```
>x<5, %*%
```

[0, 0, 1, 0, 0]
[0, 0, 3.1, 0, 0]

EMT melempar kesalahan atau menghasilkan NAN tergantung pada bendera "kesalahan".

```
>errors off; 0/0, isNaN(sqrt(-1)), errors on;
```

NAN
1

String sama di R dan EMT. Keduanya berada di lokal saat ini, bukan di Unicode.

Di R ada paket untuk Unicode. Di EMT, sebuah string dapat berupa string Unicode. String unicode dapat diterjemahkan ke pengkodean lokal dan sebaliknya. Selain itu, u"..." dapat berisi entitas HTML.

```
>u"     ; Ren   Grothmann"
```

   Ren   Grothmann

Berikut ini mungkin atau mungkin tidak ditampilkan dengan benar di sistem Anda sebagai A dengan titik dan garis di atasnya. Itu tergantung pada font yang Anda gunakan.

```
>chartUTF([480])
```

Penggabungan string dilakukan dengan "+" atau "|". Itu bisa termasuk angka, yang akan dicetak dalam format saat ini.

```
>"pi = "+pi
```

```
pi = 3.14159265359
```

Pengindeksan

Sebagian besar waktu, ini akan berfungsi seperti di R.

Tetapi EMT akan menginterpretasikan indeks negatif dari belakang vektor, sedangkan R menginterpretasikan $x[n]$ sebagai x tanpa elemen ke- n .

```
>x, x[1:3], x[-2]
```

```
[10.4, 5.6, 3.1, 6.4, 21.7]  
[10.4, 5.6, 3.1]  
6.4
```

Perilaku R dapat dicapai dalam EMT dengan `drop()`.

```
>drop(x, 2)
```

```
[10.4, 3.1, 6.4, 21.7]
```

Vektor logis tidak diperlakukan berbeda sebagai indeks di EMT, berbeda dengan R. Anda perlu mengekstraksi elemen bukan nol terlebih dahulu di EMT.

```
>x, x>5, x[nonzeros(x>5)]
```

```
[10.4, 5.6, 3.1, 6.4, 21.7]  
[1, 1, 0, 1, 1]  
[10.4, 5.6, 6.4, 21.7]
```

Sama seperti di R, vektor indeks dapat berisi pengulangan.

```
>x[[1,2,2,1]]
```

```
[10.4, 5.6, 5.6, 10.4]
```

Tetapi nama untuk indeks tidak dimungkinkan di EMT. Untuk paket statistik, hal ini sering diperlukan untuk memudahkan akses ke elemen vektor.

Untuk meniru perilaku ini, kita dapat mendefinisikan fungsi sebagai berikut.

```
>function sel (v,i,s) := v[indexof(s,i)]; ...  
>s=["first","second","third","fourth"]; sel(x,[ "first","third"],s)
```

```

Trying to overwrite protected function sel!
Error in:
function sel (v,i,s) := v[indexof(s,i)]; . . .
^

Trying to overwrite protected function sel!
Error in:
function sel (v,i,s) := v[indexof(s,i)]; . . .
^
[10.4, 3.1]

```

Tipe Data

EMT memiliki lebih banyak tipe data tetap daripada R. Jelas, di R terdapat vektor yang tumbuh. Anda dapat menyetel vektor numerik kosong v dan menetapkan nilai ke elemen v[17]. Ini tidak mungkin di EMT. Berikut ini agak tidak efisien.

```
>v=[]; for i=1 to 10000; v=v|i; end;
```

EMT sekarang akan membuat vektor dengan v dan i ditambahkan pada tumpukan dan menyalin vektor itu kembali ke variabel global v.

Semakin efisien pra-mendefinisikan vektor.

```
>v=zeros(10000); for i=1 to 10000; v[i]=i; end;
```

Untuk mengubah jenis tanggal di EMT, Anda dapat menggunakan fungsi seperti complex().

```
>complex(1:4)
```

```
[ 1+0i , 2+0i , 3+0i , 4+0i ]
```

Konversi ke string hanya dimungkinkan untuk tipe data dasar. Format saat ini digunakan untuk penggabungan string sederhana. Tapi ada fungsi seperti print() atau frac().

Untuk vektor, Anda dapat dengan mudah menulis fungsi Anda sendiri.

```
>function tostr (v) ...
```

```

s="";
loop 1 to length(v);
  s=s+print(v[#],2,0);
  if #<length(v) then s=s+",";
endif;
end;
return s+"]";
endfunction

```

```
>tostr(linspace(0,1,10))
```

```
[0.00,0.10,0.20,0.30,0.40,0.50,0.60,0.70,0.80,0.90,1.00]
```

Untuk komunikasi dengan Maxima, terdapat fungsi `convertmxml()`, yang juga dapat digunakan untuk memformat vektor untuk output.

```
>convertmxml(1:10)
```

```
[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10]
```

Untuk Lateks, perintah `tex` dapat digunakan untuk mendapatkan perintah Lateks.

```
>tex(&[1,2,3])
```

```
\left[ 1 , 2 , 3 \right]
```

Faktor dan Tabel

Dalam pengantar R ada contoh dengan apa yang disebut faktor.

Berikut ini adalah daftar wilayah dari 30 negara bagian.

```
>austates = ["tas", "sa", "qld", "nsw", "nsw", "nt", "wa", "wa", ...
>"qld", "vic", "nsw", "vic", "qld", "qld", "sa", "tas", ...
>"sa", "nt", "wa", "vic", "qld", "nsw", "nsw", "wa", ...
>"sa", "act", "nsw", "vic", "vic", "act"];
```

Asumsikan, kita memiliki pendapatan yang sesuai di setiap negara bagian.

```
>incomes = [60, 49, 40, 61, 64, 60, 59, 54, 62, 69, 70, 42, 56, ...
>61, 61, 61, 58, 51, 48, 65, 49, 49, 41, 48, 52, 46, ...
>59, 46, 58, 43];
```

Sekarang, kami ingin menghitung rata-rata pendapatan di wilayah tersebut. Menjadi program statistik, R memiliki `factor()` dan `tapply()` untuk ini.

EMT dapat melakukannya dengan menemukan indeks wilayah di daftar unik wilayah.

```
>auterr=sort(unique(austates)); f=indexofsorted(auterr,austates)
```

```
[6, 5, 4, 2, 2, 3, 8, 8, 4, 7, 2, 7, 4, 4, 5, 6, 5, 3,
8, 7, 4, 2, 2, 8, 5, 1, 2, 7, 7, 1]
```

Pada saat itu, kita dapat menulis fungsi loop kita sendiri untuk melakukan sesuatu hanya untuk satu faktor. Atau kita bisa meniru fungsi `tapply()` dengan cara berikut.

```
>function map_tappl (i; f$call, cat, x) ...
```

```
u=sort(unique(cat));
f=indexof(u,cat);
return f$(x[nonzeros(f==indexof(u,i))]);
endfunction
```

Ini sedikit tidak efisien, karena menghitung wilayah unik untuk setiap i , tetapi berhasil.

```
>tapply(auterr,"mean",austates,incomes)
```

```
[44.5, 57.333333333, 55.5, 53.6, 55, 60.5, 56, 52.25]
```

Perhatikan bahwa ini berfungsi untuk setiap vektor wilayah.

```
>tapply(["act","nsw"],"mean",austates,incomes)
```

```
[44.5, 57.333333333]
```

Sekarang, paket statistik EMT mendefinisikan tabel seperti pada R. Fungsi `readtable()` dan `writetable()` dapat digunakan untuk input dan output.

Sehingga kita bisa mencetak rata-rata pendapatan negara di daerah dengan cara yang bersahabat.

```
>writetable(tapply(auterr,"mean",austates,incomes),labc=auterr,wc=7)
```

act	nsw	nt	qld	sa	tas	vic	wa
44.5	57.33	55.5	53.6	55	60.5	56	52.25

Kami juga dapat mencoba meniru perilaku R sepenuhnya.

Faktor jelas harus disimpan dalam kumpulan dengan jenis dan kategori (negara bagian dan teritori dalam contoh kita). Untuk EMT, kami menambahkan indeks yang telah dihitung sebelumnya.

```
>function makef (t) ...
```

```
## Factor data
## Returns a collection with data t, unique data, indices.
## See: tapply
u=sort(unique(t));
return ({t,u,indexofsorted(u,t)}};
endfunction
```

```
>statef=makef(austates);
```

Sekarang elemen ketiga dari koleksi akan berisi indeks.

```
>statef[3]
```

```
[6, 5, 4, 2, 2, 3, 8, 8, 4, 7, 2, 7, 4, 4, 5, 6, 5, 3,
8, 7, 4, 2, 2, 8, 5, 1, 2, 7, 7, 1]
```

Sekarang kita bisa meniru `tapply()` dengan cara berikut. Ini akan mengembalikan tabel sebagai kumpulan data tabel dan judul kolom.

```
>function tapply (t:vector, tf, f$:call) ...
```

```
## Makes a table of data and factors
## tf : output of makef()
## See: makef
uf=tf[2]; f=tf[3]; x=zeros(length(uf));
for i=1 to length(uf);
    ind=nonzeros(f==i);
    if length(ind)==0 then x[i]=NAN;
    else x[i]=f$(t[ind]);
    endif;
end;
return {{x,uf}};
endfunction
```

Kami tidak menambahkan banyak pengecekan tipe di sini. Satu-satunya tindakan pencegahan menyangkut kategori (faktor) tanpa data. Tetapi orang harus memeriksa panjang t yang benar dan kebenaran koleksi tf. Tabel ini dapat dicetak sebagai tabel dengan writetable().

```
>writetable(tapply(incomes,statef,"mean"),wc=7)
```

act	nsw	nt	qld	sa	tas	vic	wa
44.5	57.33	55.5	53.6	55	60.5	56	52.25

Array

EMT hanya memiliki dua dimensi untuk array. Tipe datanya disebut matriks. Namun, akan mudah untuk menulis fungsi untuk dimensi yang lebih tinggi atau pustaka C untuk ini.

R memiliki lebih dari dua dimensi. Di R array adalah vektor dengan bidang dimensi.

Dalam EMT, vektor adalah matriks dengan satu baris. Itu dapat dibuat menjadi matriks dengan redim().

```
>shortformat; X=redim(1:20,4,5)
```

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Ekstraksi baris dan kolom, atau sub-matriks, sangat mirip dengan R.

```
>X[,2:3]
```

2	3
7	8
12	13
17	18

Namun, dalam R dimungkinkan untuk menetapkan daftar indeks spesifik vektor ke suatu nilai. Hal yang sama dimungkinkan di EMT hanya dengan satu putaran.

```
>function setmatrixvalue (M, i, j, v) ...  
  
loop 1 to max(length(i),length(j),length(v))  
    M[i{#},j{#}] = v{#};  
end;  
endfunction
```

Kami mendemonstrasikan ini untuk menunjukkan bahwa matriks dilewatkan dengan referensi di EMT. Jika Anda tidak ingin mengubah matriks asli M, Anda perlu menyalinnya ke dalam fungsi.

```
>setmatrixvalue(X,1:3,3:-1:1,0); X,
```

1	2	0	4	5
6	0	8	9	10
0	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Produk luar di EMT hanya dapat dilakukan di antara vektor. Ini otomatis karena bahasa matriks. Satu vektor harus berupa vektor kolom dan yang lainnya vektor baris.

```
>(1:5)*(1:5)'
```

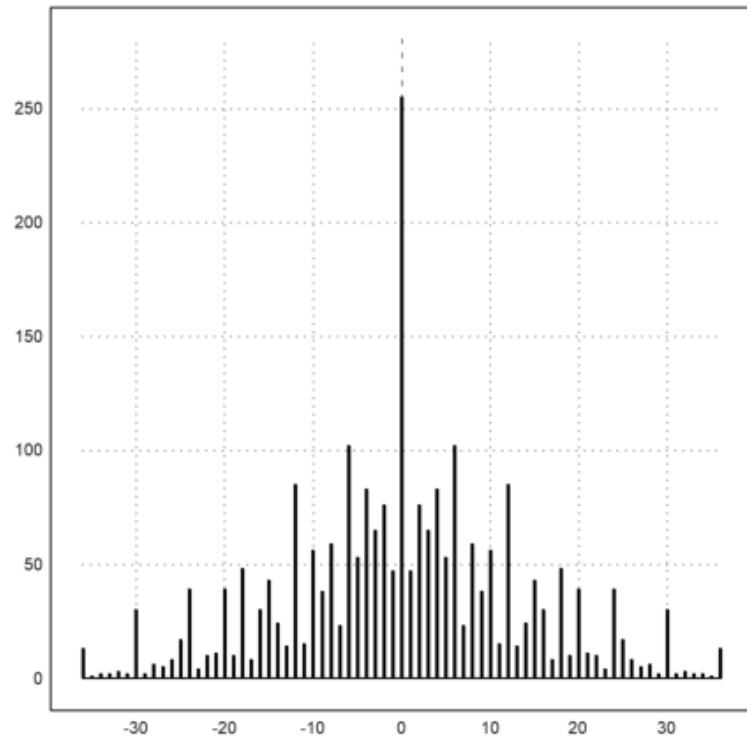
1	2	3	4	5
2	4	6	8	10
3	6	9	12	15
4	8	12	16	20
5	10	15	20	25

Dalam pengantar PDF untuk R ada contoh, yang menghitung distribusi ab-cd untuk a,b,c,d dipilih dari 0 sampai n secara acak. Solusi dalam R adalah membentuk matriks 4 dimensi dan menjalankan table() di atasnya.

Tentu saja, ini bisa dicapai dengan satu putaran. Tapi loop tidak efektif di EMT atau R. Di EMT, kita bisa menulis loop di C dan itu akan menjadi solusi tercepat.

Tapi kami ingin meniru perilaku R. Untuk ini, kami perlu meratakan perkalian ab dan membuat matriks ab-cd.

```
>a=0:6; b=a'; p=flatten(a*b); q=flatten(p-p'); ...  
>u=sort(unique(q)); f=getmultiplicities(u,q); ...  
>statplot(u,f,"h"):
```



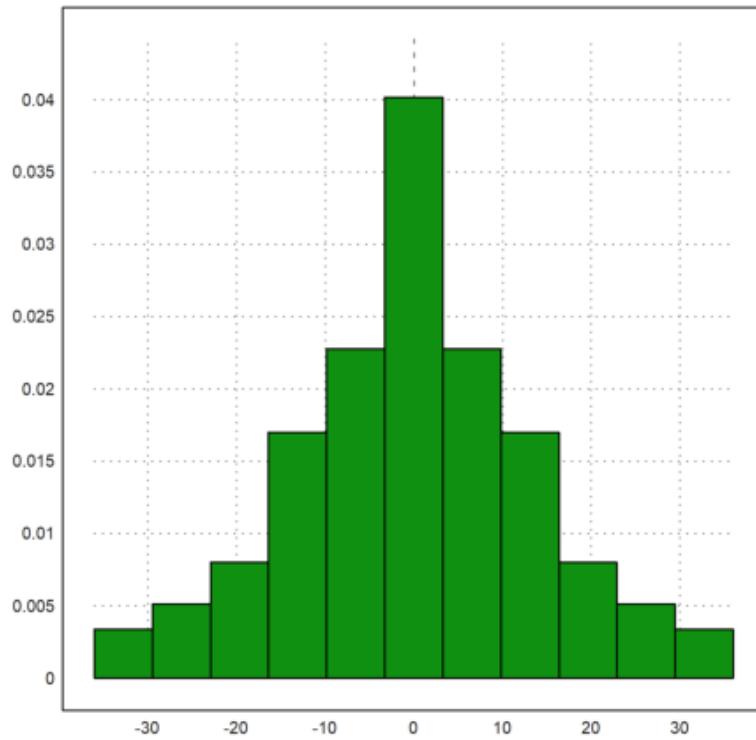
Selain perkalian yang tepat, EMT dapat menghitung frekuensi dalam vektor.

```
>getfrequencies(q,-50:10:50)
```

```
[0, 23, 132, 316, 602, 801, 333, 141, 53, 0]
```

Cara paling mudah untuk memplot ini sebagai distribusi adalah sebagai berikut.

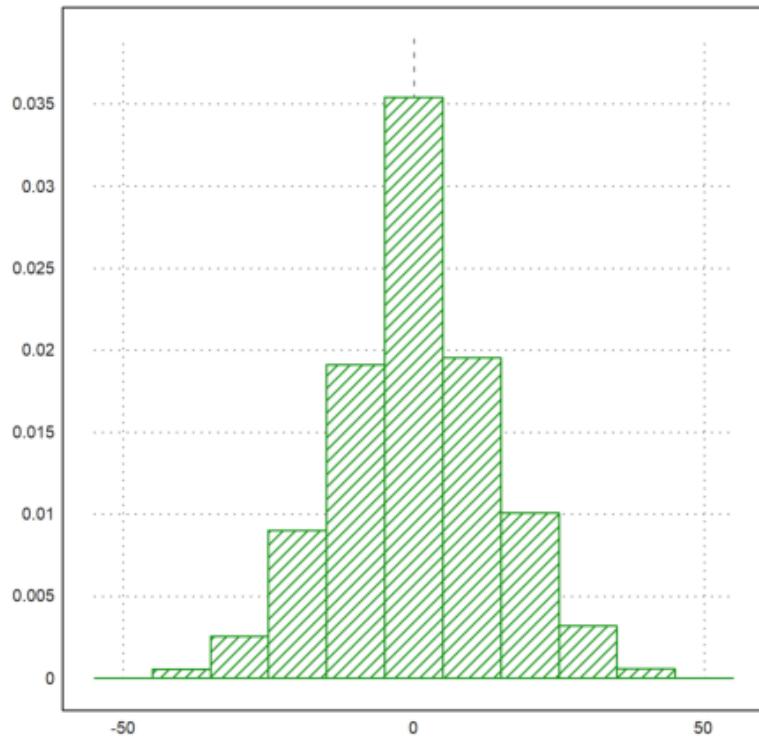
```
>plot2d(q,distribution=11):
```



Tetapi juga memungkinkan untuk melakukan pra-perhitungan hitungan dalam interval yang dipilih sebelumnya. Tentu saja, berikut ini menggunakan getfrequencies() secara internal.

Karena fungsi histo() mengembalikan frekuensi, kita perlu menskalakannya sehingga integral di bawah grafik batang adalah 1.

```
>{x,y}=histo(q,v=-55:10:55); y=y/sum(y)/differences(x); ...
>plot2d(x,y,>bar,style="/" :
```



Daftar

EMT memiliki dua jenis daftar. Salah satunya adalah daftar global yang bisa berubah, dan yang lainnya adalah tipe daftar yang tidak bisa diubah. Kami tidak peduli dengan daftar global di sini.

Jenis daftar yang tidak dapat diubah disebut koleksi di EMT. Ini berperilaku seperti struktur di C, tetapi elemennya hanya diberi nomor dan tidak diberi nama.

```
>L={"Fred","Flintstone",40,[1990,1992]}
```

```
Fred
Flintstone
40
[1990, 1992]
```

Saat ini elemen tidak memiliki nama, meskipun nama dapat diatur untuk tujuan khusus. Mereka diakses oleh nomor.

```
>(L[4])[2]
```

```
1992
```

File Input dan Output (Membaca dan Menulis Data)

Anda sering ingin mengimpor matriks data dari sumber lain ke EMT. Tutorial ini memberitahu Anda tentang banyak cara untuk mencapai hal ini. Fungsi sederhana adalah writematrix() dan readmatrix().

Mari kita tunjukkan cara membaca dan menulis vektor real ke file.

```
>a=random(1,100); mean(a), dev(a),
```

```
0.49815  
0.28037
```

Untuk menulis data ke file, kami menggunakan fungsi writematrix().

Karena pengantar ini kemungkinan besar ada di direktori, di mana pengguna tidak memiliki akses tulis, kami menulis data ke direktori home pengguna. Untuk buku catatan sendiri, hal ini tidak diperlukan, karena file data akan ditulis ke dalam direktori yang sama.

```
>filename="test.dat";
```

Sekarang kita menulis vektor kolom a' ke file. Ini menghasilkan satu nomor di setiap baris file.

```
>writematrix(a',filename);
```

Untuk membaca data, kami menggunakan readmatrix().

```
>a=readmatrix(filename)';
```

Dan hapus file tersebut.

```
>fileremove(filename);  
>mean(a), dev(a),
```

```
0.49815  
0.28037
```

Fungsi writematrix() atau writetable() dapat dikonfigurasi untuk bahasa lain.

Misalnya, jika Anda memiliki sistem bahasa Indonesia (titik desimal dengan koma), Excel Anda memerlukan nilai dengan koma desimal yang dipisahkan oleh titik koma dalam file csv (defaultnya adalah nilai yang dipisahkan koma). File berikut "test.csv" akan muncul di folder current Anda.

```
>filename="test.csv"; ...  
>writematrix(random(5,3),file=filename,separator=",");
```

Anda sekarang dapat membuka file ini dengan Excel bahasa Indonesia secara langsung.

```
>fileremove(filename);
```

Terkadang kami memiliki string dengan token seperti berikut ini.

```
>s1:="f m m f m m m f f f m m f"; ...
>s2:="f f f m m f f";
```

Untuk menandai ini, kami mendefinisikan vektor token.

```
>tok:=[ "f", "m" ]
```

```
f  
m
```

Kemudian kita dapat menghitung berapa kali setiap token muncul dalam string, dan memasukkan hasilnya ke dalam tabel.

```
>M:=getmultiplicities(tok,strtokens(s1))_ ...
>  getmultiplicities(tok,strtokens(s2));
```

Tulis tabel dengan header token.

```
>writetable(M,labc=tok,labr=1:2,wc=8)
```

	f	m
1	6	7
2	5	2

Untuk statika, EMT dapat membaca dan menulis tabel.

```
>file="test.dat"; open(file,"w"); ...
>writeln("A,B,C"); writematrix(random(3,3)); ...
>close();
```

The file looks like this.

```
>printfile(file)
```

```
A,B,C
0.7003664386138074,0.1875530821001213,0.3262339279660414
0.5926249243193858,0.1522927283984059,0.368140583062521
0.8065535209872989,0.7265910840408142,0.7332619844597152
```

Fungsi readtable() dalam bentuknya yang paling sederhana dapat membaca ini dan mengembalikan kumpulan nilai dan baris heading.

```
>L=readtable(file,>list);
```

Koleksi ini dapat dicetak dengan `writetable()` ke notebook, atau ke file.

```
>writetable(L,wc=10,dc=5)
```

A	B	C
0.70037	0.18755	0.32623
0.59262	0.15229	0.36814
0.80655	0.72659	0.73326

Matriks nilai adalah elemen pertama dari L. Perhatikan bahwa `mean()` dalam EMT menghitung nilai rata-rata dari baris matriks.

```
>mean(L[1])
```

0.40472
0.37102
0.75547

File CSV

Pertama, mari kita menulis matriks ke dalam file. Untuk hasilnya, kami membuat file di direktori kerja saat ini.

```
>file="test.csv"; ...
>M=random(3,3); writematrix(M,file);
```

Berikut adalah isi dari file ini.

```
>printfile(file)
```

0.8221197733097619,0.821531098722547,0.7771240608094004
0.8482947121863489,0.3237767724883862,0.6501422353377985
0.1482301827518109,0.3297459716109594,0.6261901074210923

CSV ini dapat dibuka pada sistem bahasa Inggris ke dalam Excel dengan klik dua kali. Jika Anda mendapatkan file seperti itu di sistem Jerman, Anda perlu mengimpor data ke Excel dengan memperhatikan titik desimal.

Tetapi titik desimal juga merupakan format default untuk EMT. Anda dapat membaca matriks dari file dengan `readmatrix()`.

```
>readmatrix(file)
```

0.82212	0.82153	0.77712
0.84829	0.32378	0.65014
0.14823	0.32975	0.62619

Dimungkinkan untuk menulis beberapa matriks ke satu file. Perintah open() dapat membuka file untuk ditulis dengan parameter "w". Standarnya adalah "r" untuk membaca.

```
>open(file,"w"); writematrix(M); writematrix(M'); close();
```

Matriks dipisahkan oleh garis kosong. Untuk membaca matriks, buka file dan panggil readmatrix() beberapa kali.

```
>open(file); A=readmatrix(); B=readmatrix(); A==B, close();
```

1	0	0
0	1	0
0	0	1

Di Excel atau spreadsheet serupa, Anda dapat mengekspor matriks sebagai CSV (nilai yang dipisahkan koma). Di Excel 2007, gunakan "simpan sebagai" dan "format lain", lalu pilih "CSV". Pastikan, tabel saat ini hanya berisi data yang ingin Anda ekspor.

Ini sebuah contoh.

```
>printfile("excel-data.csv")
```

0;1000;1000
1;1051,271096;1072,508181
2;1105,170918;1150,273799
3;1161,834243;1233,67806
4;1221,402758;1323,129812
5;1284,025417;1419,067549
6;1349,858808;1521,961556
7;1419,067549;1632,31622
8;1491,824698;1750,6725
9;1568,312185;1877,610579
10;1648,721271;2013,752707

Seperti yang Anda lihat, sistem Jerman saya menggunakan titik koma sebagai pemisah dan koma desimal. Anda dapat mengubahnya di pengaturan sistem atau di Excel, tetapi tidak perlu membaca matriks ke dalam EMT.

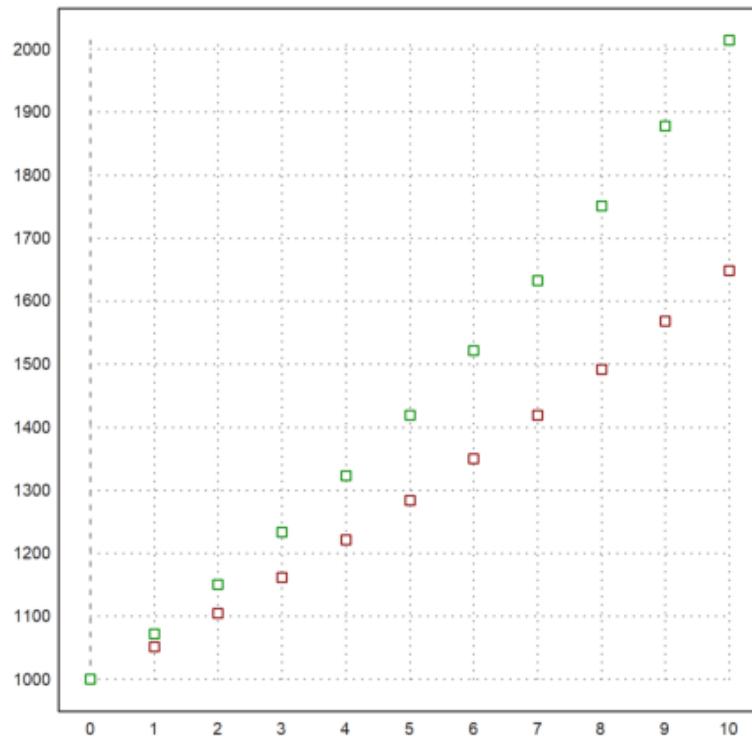
Cara termudah untuk membaca ini ke Euler adalah readmatrix(). Semua koma diganti dengan titik dengan parameter >koma. Untuk CSV bahasa Inggris, hilangkan saja parameter ini.

```
>M=readmatrix("excel-data.csv",>comma)
```

0	1000	1000
1	1051.3	1072.5
2	1105.2	1150.3
3	1161.8	1233.7
4	1221.4	1323.1
5	1284	1419.1
6	1349.9	1522
7	1419.1	1632.3
8	1491.8	1750.7
9	1568.3	1877.6
10	1648.7	2013.8

Let us plot this.

```
>plot2d(M' [1],M' [2:3],>points,color=[red,green]'):
```



Ada cara yang lebih mendasar untuk membaca data dari file. Anda dapat membuka file dan membaca angka baris demi baris. Fungsi getvectorline() akan membaca angka dari baris data. Secara default, ini menghaparkan titik desimal. Tapi itu juga bisa menggunakan koma desimal, jika Anda memanggil setdecimaldot(",") sebelum Anda menggunakan fungsi ini.

Fungsi berikut adalah contoh untuk ini. Itu akan berhenti di akhir file atau baris kosong.

```
>function myload (file) ...
```

```
open(file);
M=[];
repeat
    until eof();
    v=getvectorline(3);
    if length(v)>0 then M=M_v; else break; endif;
end;
return M;
close(file);
endfunction
```

```
>myload(file)
```

```
0.82212  0.82153  0.77712
0.84829  0.32378  0.65014
0.14823  0.32975  0.62619
```

Dimungkinkan juga untuk membaca semua angka dalam file itu dengan getvector().

```
>open(file); v=getvector(10000); close(); redim(v[1:9],3,3)
```

```
0.82212  0.82153  0.77712  
0.84829  0.32378  0.65014  
0.14823  0.32975  0.62619
```

Thus it is very easy to save a vector of values, one value in each line and read back this vector.

```
>v=random(1000); mean(v)
```

```
0.50303
```

```
>writematrix(v',file); mean(readmatrix(file)')
```

```
0.50303
```

Menggunakan Tabel

Tabel dapat digunakan untuk membaca atau menulis data numerik. Sebagai contoh, kami menulis tabel dengan tajuk baris dan kolom ke file.

```
>file="test.tab"; M=random(3,3); ...  
>open(file,"w"); ...  
>writetable(M,separator=",",labc=["one","two","three"]); ...  
>close(); ...  
>printfile(file)
```

```
one,two,three  
0.09,      0.39,      0.86  
0.39,      0.86,      0.71  
0.2,       0.02,      0.83
```

Ini dapat diimpor ke Excel.

Untuk membaca file di EMT, kami menggunakan readtable().

```
>{M,headings}=readtable(file,>clabs); ...  
>writetable(M,labc=headings)
```

```
one      two      three  
0.09    0.39    0.86  
0.39    0.86    0.71  
0.2     0.02    0.83
```

Menganalisis Garis

Anda bahkan dapat mengevaluasi setiap baris dengan tangan. Misalkan, kita memiliki garis dengan format berikut.

```
>line="2020-11-03,Tue,1'114.05"
```

2020-11-03, Tue, 1'114.05

Pertama kita dapat menandai garis.

```
>vt=strtoks(line)
```

2020-11-03
Tue
1'114.05

Kemudian kita dapat mengevaluasi setiap elemen garis menggunakan evaluasi yang sesuai.

```
>day(vt[1]), ...  
>indexof(["mon","tue","wed","thu","fri","sat","sun"],tolower(vt[2])), ...  
>strrepl(vt[3], "'", "")()
```

7.3816e+05
2
1114

Menggunakan ekspresi reguler, dimungkinkan untuk mengekstraksi hampir semua informasi dari sebaris data.

Asumsikan kita memiliki baris berikut sebuah dokumen HTML.

```
>line="<tr><td>1145.45</td><td>5.6</td><td>-4.5</td><tr>"
```

<tr><td>1145.45</td><td>5.6</td><td>-4.5</td><tr>

Untuk mengekstrak ini, kami menggunakan ekspresi reguler, yang mencari

- tanda kurung tutup >,
- string apa pun yang tidak mengandung tanda kurung dengan

sub-pertandingan "(...)";

- braket pembuka dan penutup menggunakan solusi terpendek,
- sekali lagi string apa pun yang tidak mengandung tanda kurung,
- dan tanda kurung buka <.

Ekspresi reguler agak sulit dipelajari tetapi sangat kuat.

```
>{pos,s,vt}=strxfind(line,>([>]+)<.+?>([>]+)<" );
```

Hasilnya adalah posisi kecocokan, string yang cocok, dan vektor string untuk sub-kecocokan.

```
>for k=1:length(vt); vt[k](), end;
```

```
1145.5  
5.6
```

Ini adalah fungsi yang membaca semua item numerik antara <td> dan </td>.

```
>function readtd (line) ...
```

```
v=[]; cp=0;  
repeat  
    {pos,s,vt}=strxfind(line,"<td.*?>(.+?)</td>",cp);  
    until pos==0;  
    if length(vt)>0 then v=v|vt[1]; endif;  
    cp=pos+strlen(s);  
end;  
return v;  
endfunction
```

```
>readtd(line+"<td>non-numerical</td>")
```

```
1145.45  
5.6  
-4.5  
non-numerical
```

Membaca dari Web

Situs web atau file dengan URL dapat dibuka di EMT dan dapat dibaca baris demi baris.

Dalam contoh, kami membaca versi terkini dari situs EMT. Kami menggunakan ekspresi reguler untuk memindai "Versi ..." dalam judul.

```
>function readversion () ...
```

```
urlopen("http://www.euler-math-toolbox.de/Programs/Changes.html");  
repeat  
    until urleof();  
    s=urlgetline();  
    k=strfind(s,"Version ",1);  
    if k>0 then substring(s,k,strfind(s,"<",k)-1), break; endif;  
end;  
urlclose();  
endfunction
```

```
>readversion
```

Input dan Output Variabel

Anda dapat menulis variabel dalam bentuk definisi Euler ke file atau ke baris perintah.

```
>writevar(pi, "mypi");
```

```
mypi = 3.141592653589793;
```

Untuk pengujian, kami membuat file Euler di direktori kerja EMT.

```
>file="test.e"; ...
>writevar(random(2,2), "M", file); ...
>printfile(file, 3)
```

```
M = [ ..
0.5991820585590205, 0.7960280262224293;
0.5167243983231363, 0.2996684599070898];
```

We can now load the file. It will define the matrix M.

```
>load(file); show M,
```

```
M =
0.59918   0.79603
0.51672   0.29967
```

By the way, jika writevar() digunakan pada variabel, itu akan mencetak definisi variabel dengan nama variabel ini.

```
>writevar(M); writevar(inch$)
```

```
M = [ ..
0.5991820585590205, 0.7960280262224293;
0.5167243983231363, 0.2996684599070898];
inch$ = 0.0254;
```

Kami juga dapat membuka file baru atau menambahkan file yang sudah ada. Dalam contoh kami menambahkan file yang dihasilkan sebelumnya.

```
>open(file, "a"); ...
>writevar(random(2,2), "M1"); ...
>writevar(random(3,1), "M2"); ...
>close();
>load(file); show M1; show M2;
```

```
M1 =
0.30287   0.15372
0.7504    0.75401
M2 =
0.27213
0.053211
0.70249
```

Untuk menghapus file apa pun gunakan fileremove().

```
>fileremove(file);
```

Vektor baris dalam file tidak memerlukan koma, jika setiap angka berada di baris baru. Mari kita buat file seperti itu, menulis setiap baris satu per satu dengan writeln().

```
>open(file,"w"); writeln("M = ["); ...
>for i=1 to 5; writeln(""+random()); end; ...
>writeln("]"); close(); ...
>printfile(file)
```

```
M = [
0.344851384551
0.0807510017715
0.876519562911
0.754157709472
0.688392638934
];
```

```
>load(file); M
```

```
[0.34485, 0.080751, 0.87652, 0.75416, 0.68839]
```