科目名:プログラミング技法 II 担当教員名:新田 直子

学籍番号:01Z18032 名前:トゥチェク・トム

2019年04月24日

平方根を求める

課題 1-1:a=0.25 の場合も答えが求められるように変更せよ

整数だけではなく、正数が入力された場合にも行けるように変更した。1 以上の正数は変更前にも行けたが、1 未満の数は問題だった。なぜなら、そうした数の平方根は入力された数の以上であるので、while ループの「x<a」という部分のせいで、ループは早すぎて終了した。そのため、a は 1 未満と、a は 1 以上であるという場合に区別し、前者の条件の「x<a」を「x<1」に変更した。

課題 1-1: 実行結果表

入力	出力	コメント
0	numGuesses = 1 0.0 is close to square root of 0.0	変更前と同じ
0.1	numGuesses = 3002 0.3000999999998327 is close to square root of 0.1	
0.25	numGuesses = 4900 0.4898999999996237 is close to square root of 0.25	求められた場合
0.9999	numGuesses = 9951 0.994999999999067 is close to square root of 0.9999	
1	numGuesses = 9951 0.994999999999067 is close to square root of 1.0	変更前と同じ 前件の結果は同じ
4.6789	numGuesses = 21609 2.1608000000001355 is close to square root of 4.6789	変更前と同じ
-1	numGuesses = 10002 Failed	期待された失敗

課題 1-2:下記のように 2 分法で探索するように変更し、調べた回数を変更前と比較せよ

下限と上限を使用し、前より速いアルゴリズムである。少しずつ上ることではなく、むしろx は区間を毎度両分する。前回と同じように、入力は 1 未満か 1 以上か区別がある。限りは、a が 1 未満なら、a~1 で始まり、さもないと 1~a で始まる。

また、テスティングの時、ある入力でループが絶えないということが明らかになった。例えば、125678765432345678987654 を入力すると、ループが終了できない。おそらく、数が大きすぎて、浮動小数点数の計算の問題である。

それを治すために、mem というリストを使用し、ループの各回、変化があったかどうか確認する。なかったら、終了し、「失敗」を出力する。

課題 1-2: 実行結果表

入力	1-1 出力	1-2 出力	コメント
0	numGuesses = 1 0.0	numGuesses = 1 0.0	変更前と同じ
0.1	numGuesses = 3002 0.30009999999998327	numGuesses = 3 0.325000000000000007	極めて速くなった
0.25	numGuesses = 4900 0.48989999999996237	numGuesses = 6 0.5078125	求められた場合 極めて速くなった
0.9999	numGuesses = 9951 0.9949999999999067	numGuesses = 2 0.99995	極めて速くなった
1	numGuesses = 9951 0.9949999999999067	numGuesses = 2 1.0	変更前と違って、正解
4.6789	numGuesses = 21609 2.1608000000001355	numGuesses = 9 2.164026953125	極めて速くなった
-1	numGuesses = 10002 Failed	numGuesses = 57 Failed	期待された失敗
100000000	(時間がかかりすぎる)	numGuesses = 47 10000.00000044575	大きい数も可能になった
125678765432 345678987654	(時間がかかりすぎる)	numGuesses = 94 Failed	大きすぎる数

課題 1-3:下記のようにニュートン法で探索するように変更し、調べた回数を変更前と比較せよ

ニュートン法のアルゴリズムを実装した。ループの各回で、f(x)と f'(x)という関数を使用し、新たなxを計算する。前と同じように、ある入力でループが終了しないので、xの変化があったかどうか、今度も確認する。前回と違って、1 未満と1 以上を区別する必要はない。また、x は今回0 ではなく、1 で始まる。それが原因で、0 などを入力すると、変更前と比べたら、結果は違う。

課題 1-3: 実行結果表

入力	1-2 出力	1-3 出力	コメント
0	numGuesses = 1 0.0	numGuesses = 5 0.0625	前より劣る
0.1	numGuesses = 3 0.325000000000000007	numGuesses = 4 0.3196005081874647	
0.25	numGuesses = 6 0.5078125	numGuesses = 4 0.5001524390243902	求められた場合 前より的確
0.9999	numGuesses = 2 0.99995	numGuesses = 1 1.0	1で始まるからすぐに終了
1	numGuesses = 2 1.0	numGuesses = 1 1.0	
4.6789	numGuesses = 9 2.164026953125	numGuesses = 4 2.1645227373433045	速くなった
-1	numGuesses = 57 Failed	ZeroDivisionError: float division by zero	負数は完全不可能になった (例外や無限ループ)
100000000	numGuesses = 47 10000.00000044575	numGuesses = 18 10000.000000082464	速くなった
125678765432 345678987654	numGuesses = 94 Failed	numGuesses = 44 Failed	

課題 1-4: 課題 1-2 と 1-3 の考え方で平方根を求める関数をそれぞれ作成し、スライド 22 枚目のように main 関数を用いて、動作を確認するプログラムを作成せよ。また、他のプログラムからこのプログラムをモジュールとして用いて、各関数の動作を確認せよ。

main 関数を用いるプログラムにした。各関数は、成功ブーリアン、計算された平方根、調べた回数をリータンする。また、その関数を、他のプログラムからも使用できる。入力の必要はないテストプログラムの出力は下記である。

課題 1-4: 実行結果

```
import kadai1 4
print(kadai1 4.k2(4,0.01))
                                          (True, 2.001953125, 10)
print(kadai1 4.k3(4,0.01))
                                           (True, 2.000609756097561, 4)
# further test cases
# さらなるテストケース
print("\nusing 1 2")
                                          using 1 2
                                          (True, 0.0, 1)
print(kadai1 4.k2(0,0.01))
print(kadai1 4.k2(1,0.01))
                                           (True, 1.0, 2)
                                           (True, 0.13375, 4)
print(kadai1 4.k2(0.01,0.01))
                                           (True, 0.5078125, 6)
print(kadai1 4.k2(0.25,0.01))
                                           (True, 0.995, 2)
print(kadai1 4.k2(0.99,0.01))
print(kadai1 4.k2(1.01,0.01))
                                          (True, 1.005, 2)
                                          (True, 31.622823238372803, 22)
print(kadai1 4.k2(1000,0.01))
                                          (True, 99999.9999500546, 54)
print(kadai1 4.k2(9999999999,0.01))
                                          (False, 354512010279.406, 94)
print(kadail 4.k2(125678765432345678987
654,0.01))
                                          using 1 3
print("\nusing 1 3")
                                          (True, 0.0625, 5)
print (kadail 4.k\overline{3}(0,0.01))
                                          (True, 1.0, 1)
print(kadai1 4.k3(1,0.01))
                                           (True, 0.10840434673026925, 5)
print(kadai1 4.k3(0.01,0.01))
                                           (True, 0.5001524390243902, 4)
print(kadai1 4.k3(0.25,0.01))
                                           (True, 0.995, 2)
print(kadai1 4.k3(0.99,0.01))
                                           (True, 1.005, 2)
print(kadai1 4.k3(1.01,0.01))
                                           (True, 31.622782450701045, 9)
print(kadai1 4.k3(1000,0.01))
                                          (True, 99999.999995, 22)
print(kadail 4.k3(9999999999,0.01))
                                          (False, 354512010279.406, 44)
print(kadail 4.k3(125678765432345678987
654,0.01))
```