

אדם אהרוני מאור ולדמן

יום חמישי, 01.01.2021.

A set of small navigation icons typically found in Beamer presentations, including symbols for back, forward, search, and other slide controls.

$$p(x_i) = y_i$$

נגדיר את הפולינום $p_{i;j}(x)$ בתור פולינום מסדר של $j - i$ העובר דרך הנקודות הנתונות $(x_k; y_k)$ עבור $k = i \dots j$.

$$\begin{cases} p_{i;i}(x) = y_i; & 0 \leq i \leq n \\ p_{i;j}(x) = \frac{(x-x_j)p_{i;j-1}(x) - (x-x_i)p_{i+1;j}(x)}{x_i - x_j}; & 0 \leq i < j \leq n \end{cases}$$

נוסחת הנסיגה הזו יכולה לחשב את $p_{0;n}(x)$, שהוא הערך אותו אנו מחפשים.

דוגמה:

ניקח את $n = 4$. נוכל להשתמש בנוסחת הרקורסיה על מנת למלא את התרשים משמאל לימין באופן הבא:

$$p_{0;0}(x) = y_0$$

$$p_{1;1}(x) = y_1 \quad p_{0;1}(x)$$

$$p_{1;1}(x) = y_1 \quad p_{0;2}(x) \quad p_{1;2}(x) \quad p_{0;3}(x)$$

$$p_{2;2}(x) = y_2 \quad p_{1;3}(x) \quad p_{0;4}(x)$$

$$p_{2;2}(x) = y_2 \quad p_{1;4}(x) \quad p_{2;3}(x)$$

$$p_{3;3}(x) = y_3 \quad p_{2;4}(x)$$

$$p_{3;3}(x) = y_3 \quad p_{3;4}(x)$$

$$p_{4;4}(x) = y_4$$

התהליך מביא לנו את $p_{0;4}(x)$, שהוא בעצם ערך הפולינום העובר דרך כל $n + 1$ נקודות הדאטה (מתנאי ההתחלה) בנקודה x כלשהי.
(ניתן גם לומר שאלגוריתם זה רץ בסיבוכיות של $O(n^2)$.)

זמן הריצה של האלגוריתם:

בהתחשב בכך שכדי למצוא את פולינום $p_{0;n}(x)$ נצטרך להשתמש ברקורסייה שבה מחשבים לראשונה n פולינומים, לאחר מכן $n - 1$ פולינומים וכן הלאה... מכאן, גודל הפולינומים שמחשבים מובא על ידי:

$$n + (n - 1) + (n - 2) + \dots + 1$$

מדובר בסדרה חשבונית, שסכומה מובא על ידי:

$$S = \frac{n}{2} (n + 1) = \boxed{O(n^2)}$$