

Oblig 2 Matte 3

Adam Aske

18. februar 2022

Innhold

1	Github	2
2	Del 1	2
3	Beregne punkter og lagre i array	2
4	Visualisere dette	3

1 Github

Link til min branch : <https://github.com/Hedmark-University-College-SPIM/3Dprog22/tree/AdamA>

2 Del 1

Oppgave 3.4.6 Valgte punkter: (1, 3), (1/2, 3/2), (4, 5/2), (4/3, 2), (11/2, 9/4), (3, 1), (7, 8/3)

Wolfram Alpha er brukt til matrise multiplikasjonene.

$y = Ax + e$

$$\begin{bmatrix} 3 \\ 3/2 \\ 5/2 \\ 2 \\ 9/4 \\ 1 \\ 8/3 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 0.25 & 1/2 & 1 \\ 16 & 4 & 1 \\ 1.33 & 4/3 & 1 \\ 30.25 & 11/2 & 1 \\ 9 & 3 & 1 \\ 49 & 7 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} a \\ b \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} e_1 \\ e_2 \\ e_3 \\ e_4 \\ e_5 \\ e_6 \\ e_7 \end{bmatrix}$$

$$B = A^T * A = \begin{bmatrix} 1 & 0.25 & 16 & 1.33 & 30.25 & 9 & 49 \\ 1 & 1/2 & 4 & 4/3 & 11/2 & 3 & 7 \\ 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 0.25 & 1/2 & 1 \\ 16 & 4 & 1 \\ 1.33 & 4/3 & 1 \\ 30.25 & 11/2 & 1 \\ 9 & 3 & 1 \\ 49 & 7 & 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 3655.9 & 605.9 & 106.8 \\ 605.9 & 116.6 & 24.3 \\ 106.8 & 24.3 & 7 \end{bmatrix}$$

$$C = A^T * y = \begin{bmatrix} 1 & 0.25 & 16 & 1.33 & 30.25 & 9 & 49 \\ 1 & 1/2 & 4 & 4/3 & 11/2 & 3 & 7 \\ 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 3 \\ 3/2 \\ 5/2 \\ 2 \\ 9/4 \\ 1 \\ 8/3 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 253.4 \\ 54.4 \\ 14.9 \end{bmatrix}$$

$$B^{-1} = \begin{bmatrix} 0.03 & -0.02 & 0.03 \\ -0.02 & 0.2 & -0.3 \\ 0.03 & -0.3 & 0.8 \end{bmatrix}$$

$$x = B^{-1} * c = \begin{bmatrix} 0.03 & -0.02 & 0.03 \\ -0.02 & 0.2 & -0.3 \\ 0.03 & -0.3 & 0.8 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 253.4 \\ 54.4 \\ 14.9 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 6.9 \\ 1.3 \\ 3.2 \end{bmatrix}$$

$$y = 6.9x^2 + 1.3x + 3.2$$

3 Beregne punkter og lagre i array

Funksjonen tar inn x som verdi og bruker funksjonen fra utergningen og returnerer y verdien punktet skal ha.

Listing 1: trianglesurface.h

```
static float func2(float x) {
    return 0.174 * x + 1, 743;
}
```

4 Visualisere dette

VisualPoint klassen tar inn en vector av Vertex'er, vertexene blir vist som hvite brikker på skjermen. MMap får en QuadraticPolynomial som tar inn 6.9, 1.3 og 3.2 fra minste kvadraters metode, og blir vist som en grønn kurve på skjermen. De stemmer ikke med hverandre, noe er feil med utregningen.

Listing 2: renderwindow.cpp

```
mMap.insert(std::pair<std::string, VisualObject*>{"QuadraticPolynomial", new QuadraticPolynomial(
    std::vector<Vertex> points;
    points.push_back(Vertex{ -6, 10, 0 });
    points.push_back(Vertex{ -5.9, 6.6, 0 });
    points.push_back(Vertex{ -3, 4.8, 0 });
    points.push_back(Vertex{ -3.1, 1.6, 0 });
    points.push_back(Vertex{ 0.1, 0.5, 0 });
    points.push_back(Vertex{ 2.6, 1.1, 0 });
    points.push_back(Vertex{ 3.8, 4.3, 0 });
    points.push_back(Vertex{ 6.7, 5.2, 0 });

    for (auto i = 0; i < points.size(); i++) {
        mMap.insert(std::pair<std::string, VisualObject*>{ std::to_string(i), new VisualPoint(
    }
```

