# PROVA 1

## SCC0205 - MÉTODOS DO CÁLCULO NUMÉRICO I Amanda Araujo - Nº USP: 10260441

Prof. Antonio Castelo Filho ICMC-USP (2024)

# 1 Decomposição LU

### 1.1 Manualmente

sendo a decomposição: A = LU, a natura L gode ser otida a portir dos multiplicadores utilizados na eliminação de Gauss:

Resolução do sistema linear ...

$$Ax = b \implies \begin{cases} Ly = b & (frownd) \\ (LU)x = b & \begin{cases} Ux = y & (box word) \end{cases} \end{cases}$$

$$LUx = b \qquad Townson a confusion of Ax = b$$

Trocomos ascerlução do sistema Ax=& pela resolução de 2 sistemas bistores mais foiess.

· Resolvends Ly = &:

$$\begin{cases} 34 & = 40 \\ ky_1 + 32 & = 7 \\ wy_1 + k_2y_2 + y_3 & = 19 \\ 3y_1 + k_2y_2 + w_5y_3 + y_4 = 98 \end{cases} \Rightarrow y_2 = 7 - 0,3871 \cdot 10 = 3,1290 = 13,3188$$

$$\begin{cases} 34 & = 7 \\ 44 & = 7 \end{cases} \Rightarrow y_3 = 19 - 0,1613 \cdot 10 - 1,2778 \cdot 3,1290 = 13,3188$$

$$\Rightarrow y_4 = 98 - 0,4194 \cdot 10 - (-0,2698 \cdot 3,1290) - (-0,2698 \cdot 3,1290) - (-0,2698 \cdot 3,1290) - (-0,3759 \cdot 13,3888 - 97,8258) \end{cases}$$

· Recolvendo Uz = y:

$$\begin{cases}
-700,4594 \times 1 = -97,8258 \\
45,8889 \times 4 + 1,0556 \times 3 = 13,3888 \\
1,6774 \times 4 + 11,6152 \times 3 + 4,0645 \times 2 = 3,1290 \\
99 \times 4 + 19 \times 3 + 5 \times 2 + 31 \times 1 = 40
\end{cases}$$

$$\Rightarrow z_4 = 0.74$$

$$z_3 = (13.3889 - 45.8889 \cdot 0.14) / 1.0556 = 6.6150$$

$$z_2 = (3.1290 - 1.6774 \cdot 0.14 - 11.6452 \cdot 6.6150) / 9.0645 = -18.2406$$

$$z_4 = (10 - 99.0.14 - 19.6.6150 - 5.(-18.2406)) / 31 = -1.237$$

Portanto, o sistema Ax = h foi resolvido e apresenta como solução o vetor dado por:

$$\mathcal{Z} = \begin{pmatrix} z_1 \\ z_2 \\ z_3 \\ z_4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -1, 237 \\ -18, 2406 \\ 6, 6150 \\ 0, 19 \end{pmatrix}$$

### 1.2 MATLAB - Calculadora

```
A = [31 \ 05 \ 19 \ 99; \ 12 \ 06 \ 19 \ 40; \ 05 \ 06 \ 19 \ 64; \ 13 \ 01 \ 20 \ 00]
2
3 A =
4
               5
                    19
                           99
       31
5
6
       12
              6
                    19
                           40
       5
               6
                    19
                           64
      13
             1
                    20
                           0
8
9
10 M1 = A;
L1 = eye(4);
L1(2,1) = -M1(2,1)/M1(1,1);
L1(3,1) = -M1(3,1)/M1(1,1);
L1(4,1) = -M1(4,1)/M1(1,1);
15 L1
16
17 L1 =
18
      1.0000
                                   0
                                               0
19
                 1.0000
     -0.3871
                                   0
                                               0
20
      -0.1613
21
                        0
                              1.0000
                                               0
     -0.4194
                        0
                                   0
                                         1.0000
22
23
_{24} M2 = L1 * M1
25
26 M2 =
27
     31.0000
                  5.0000
                          19.0000
                                      99.0000
                          11.6452
            0
                  4.0645
                                        1.6774
29
            0
                  5.1935
                          15.9355
                                       48.0323
            0
                 -1.0968
                          12.0323 -41.5161
31
^{33} L2 = eye(4);
_{34} L2(3,2) = -M2(3,2)/M2(2,2);
L2(4,2) = -M2(4,2)/M2(2,2);
36 L2
37
38 L2 =
39
       1.0000
                        0
                                   0
                                               0
40
            0
                 1.0000
                                   0
                                               0
41
            0
                 -1.2778
                              1.0000
42
                 0.2698
            0
                                   0
                                         1.0000
43
44
_{45} M3 = L2 * M2
46
47 M3 =
48
      31.0000
                  5.0000
                             19.0000
                                        99.0000
49
                  4.0645
                             11.6452
            0
                                        1.6774
50
            0
                        0
                             1.0556
                                        45.8889
51
            0
                        0
                             15.1746
                                      -41.0635
52
```

```
53
L3 = eye(4);
L3(4,3) = -M3(4,3)/M3(3,3);
56 L3
58 L3 =
      1.0000 0 0 0
0 1.0000 0 0
0 0 1.0000 0
0 0 -14.3759 1.0000
60
61
62
63
64
_{65} M4 = L3 * M3
66
67 M4 =
68

      31.0000
      5.0000
      19.0000
      99.0000

      0
      4.0645
      11.6452
      1.6774

69
                      0 1.0556 45.8889
              0
71
                                 0 -700.7594
             0
                          0
72
73
_{74} L = L1 + L2 + L3;
_{75} L = -1*L;
_{76} L(1,1) = 1.0000;
L(2,2) = 1.0000;
_{78} L(3,3) = 1.0000;
79 L
80
81 L =
82

    1.0000
    0
    0

    0.3871
    1.0000
    0

    0.1613
    1.2778
    1.0000

                                                    0
83
                                                    0
84
                                                    0
85
        0.4194 -0.2698 14.3759 1.0000
86
88 U = M4
89
90 U =
91
       31.0000 5.0000 19.0000 99.0000
92
       0 4.0645 11.6452
                                             1.6774
                      0 1.0556 45.8889
              0
94
             0
                           0
                                 0 -700.7594
95
97 b = [10 7 19 98];
98 y = L \setminus b
99
100 y =
101
       10.0000
102
       3.1290
103
104
       13.3889
      -97.8271
105
106
```

```
107 x = U \ y
108
109 x =
110
111 -1.2357
112 -18.2409
113 6.6152
114 0.1396
115
116 diary off
```

## 1.3 Programa em MATLAB

```
1 % Solucao do sistema linear: ax = b
2
3 % Leitura de dados
4 %prompt = "Qual a matriz A do sistema linear?";
5 \%A = input(prompt);
6 %prompt = "Qual o vetor b do sistema linear?";
7 \%b = input(prompt);
_{9} A = [31 05 19 99; 12 06 19 40; 05 06 19 64; 13 01 20 00];
_{10} b = [10 7 19 98];
11
^{13} % Decomposicao LU: A = LU
[L, U] = lu_decomp(A);
15 % Substituicao forward: Ly = b
16 y = sub_forward(L, b);
17 % Substituicao backward: Ux = y
18 x = sub_backward(U, y);
20 % Solucao
21 disp(x);
23 % FUNCOES
24 % Etapa substituicao progressiva: matriz triangular inferior
25 function x=sub_forward(L,b)
26 % L: matriz triangular inferior
27 % b: termo independente
28 % x: vetor solução
n=length(b);
x = zeros(n,1);
32
33 for i=1:n
      x(i)=(b(i)-L(i,1:i-1)*x(1:i-1))/L(i,i);
35 end
36 end
38 % Etapa substituicao regressiva: matriz triangular superior
39 function x=sub_backward(U,y)
40 % U: matriz triangular superior
```

```
41 % y: termo independente
42 % x: vetor solucao
13 n=length(y);
x = zeros(n,1);
45 for i=n:-1:1
      x(i) = (y(i) - U(i, i+1:n) *x(i+1:n))/U(i,i);
48 end
50 % decomposicao LU
51 function [L,U]=lu_decomp(A)
52 % A: matriz quadrada
53 % L, U: matrizes triang. inf. e sup., respectivamente.
n=size(A,1); L=eye(n); U=zeros(n);
55 for k=1:n
      for j=k:n
          U(k,j)=A(k,j);
57
          for s=1:k-1
               U(k,j)=U(k,j)-L(k,s)*U(s,j);
          end
      end
61
      for i=k+1:n
          L(i,k)=A(i,k);
63
          for s=1:k-1
64
               L(i,k)=L(i,k)-L(i,s)*U(s,k);
65
66
          L(i,k)=L(i,k)/U(k,k);
      end
69 end
70 end
  >> decomp_lu_solver
     -1.2357
     -18.2409
     6.6152
```

Observa-se que todas as três formas de resolução levaram à mesma solução, como esperado, e é gritante como o uso de métodos numéricos em MATLAB facilitam o problema de se resolver sistemas lineares.

0.1396

# 2 Método dos gradientes

Encontrando uma matriz simétrica para os autovalores dados, através da decomposição garantida pelo Teorema Espectral  $(A = QDQ^T)$ :

```
_{1} B = [5 42 9 8; 4 9 67 1; 9 5 1 3; 5 7 4 1]
2
3 B =
        5
                      9
             42
                             8
5
        4
             9
                     67
                             1
        9
             5
                    1
                             3
        5
             7
                             1
9
_{10} Q = orth(B)
11
12 Q =
13
     -0.3268
                 0.9174
                             0.2086
                                         -0.0894
14
     -0.9392
                 -0.3412 0.0138
                                         -0.0362
15
                  0.1457
      -0.0502
                             -0.8970
                                         -0.4143
16
      -0.0928
                  0.1437
                             -0.3895
                                          0.9050
17
18
_{19} D = eye(4);
D(1,1) = 1;
D(2,2) = 10;
D(3,3) = 100;
D(4,4) = 1000;
24 D
25
26 D =
27
               1
                             0
                                           0
                                                          0
28
                                                          0
               0
                            10
                                           0
               0
                             0
                                         100
                                                          0
30
                             0
                                           0
                                                      1000
31
32
33 \mathbf{A} = \mathbf{Q} * \mathbf{D} * \mathbf{Q}
34
35 A =
36
     20.8592
                  0.6954
                           19.6649 -87.6414
37
      0.6954
                 3.3732
                           13.2975 -33.6684
38
     19.6649
                 13.2975
                          252.3526 -339.8287
39
    -87.6414 -33.6684 -339.8287 834.4150
40
41
42 eig(A)
43
44 \text{ ans} =
45
     1.0e + 03 *
47
       1.0000
      0.1000
49
```

#### 2.1 Manualmente

$$\begin{array}{c} \text{Altrolo dor Gradiento-} \\ A = \begin{bmatrix} 20,8592 & 0,6954 & 49,6649 & -87,6414 \\ 0,6957 & 3,3732 & 15,2975 & -33,6694 \\ 19,6649 & 13,2975 & 252,3526 & -339,8287 \\ -57,6414 & -33,6684 & -533,8287 & 834,4150 \end{bmatrix} \\ \text{Making clanitican position difficulan (SPD), cigas authrabores are dealed par 1, 10, 100 & 1000.} \\ A = \begin{bmatrix} (0,0,0) \\ (0,0,0) \end{bmatrix}^{\frac{1}{2}} \\ \text{Making clanitican position difficulan (SPD), cigas authrabores are dealed par 1, 10, 100 & 1000.} \\ A = (0,0,0) \end{bmatrix}^{\frac{1}{2}} \\ \text{Matter constitution} \\ \\ X^{(N)} = (0,0,0) \end{bmatrix}^{\frac{1}{2}} \\ \text{Processo iterative} \\ \\ X^{(N)} = (0,0,0) \end{bmatrix}^{\frac{1}{2}} \\ \text{Processo iterative} \\ \\ X^{(N)} = (0,0,0) \end{bmatrix}^{\frac{1}{2}} \\ \text{Metrolo on mixing day produced pure accorder numericament of the processor of the part of the p$$

## 2.2 MATLAB - Calculadora

```
1 A
2
з А =
4

      20.8592
      0.6954
      19.6649
      -87.6414

      0.6954
      3.3732
      13.2975
      -33.6684

      19.6649
      13.2975
      252.3526
      -339.8287

6
    -87.6414 -33.6684 -339.8287 834.4150
8
b = [1 \ 2 \ 3 \ 4]
11
12 b =
13
    1
14
          2
15
          3
16
          4
17
18
x0 = [0 \ 0 \ 0],
20
21 x0 =
22
23
         0
          0
24
25
         0
26
27
_{28} r0 = b - A*x0
29
30 r0 =
31
        1
32
          2
33
          3
34
         4
35
36
a0 = dot(r0, r0)/dot(r0, A*r0)
38
39 a0 =
40
      0.0046
41
43 \times 1 = x0 + a0*r0
44
45 x 1 =
46
        0.0046
47
        0.0092
48
        0.0138
49
       0.0183
50
52 r1 = b - A*x1
```

```
53
54 r1 =
55
    2.2353
56
     2.4006
     5.5501
58
    -5.9217
59
a1 = dot(r1, r1)/dot(r1, A*r1)
63 a1 =
64
   0.0012
65
x^2 = x^1 + a^{1*r^1}
69 x2 =
      0.0073
71
     0.0121
72
      0.0204
73
    0.0112
74
_{76} e_rel1 = norm(x1 - x0)/norm(x1)
77
78 e_rel1 =
   1
e_rel2 = norm(x2 - x1)/norm(x2)
84 e_re12 =
    0.3870
86
88 diary off
```

#### Continuando até a iteração 5:

```
17
18 x3 =
19
     0.0143
20
21
      0.0223
      0.0271
22
     0.0243
23
24
25 >> r3 = b - A*x3
27 r3 =
28
     2.2812
29
     2.3720
30
31
     3.8299
   -5.0439
32
33
_{34} >> a3 = dot(r3, r3)/dot(r3, A*r3)
35
36 a3 =
37
    0.0012
_{40} >> x4 = x3 + a3*r3
41
42 \times 4 =
43
44
      0.0171
    0.0252
45
     0.0318
46
     0.0181
47
48
_{49} >> r4 = b - A*x4
50
51 r4 =
52
     1.5874
53
     2.0899
54
     0.4541
      2.0456
56
58 >> a4 = dot(r4, r4)/dot(r4, A*r4)
60 a4 =
61
0.0052
_{64} >> x5 = x4 + a4*r4
65
66 x5 =
67
      0.0253
      0.0360
69
      0.0342
```

```
71 0.0287
```

Ao comparar o obtido até a iteração 5 com a solução para o sistema Ax = b calculado pelo MATLAB, nota-se que de fato  $x^{(0)}, x^{(1)}, x^{(2)}, x^{(3)}, x^{(4)}, x^{(5)}$  estão se aproximando de x:

## 2.3 Programa em MATLAB

```
1 %% Metodo dos gradientes
3 % Sistema linear: Ax = b
A = [20.8592 \quad 0.6954 \quad 19.6649 \quad -87.6414;
                3.3732 13.2975 -33.6684;
      0.6954
     19.6649 13.2975 252.3526 -339.8287;
    -87.6414 -33.6684 -339.8287 834.4150];
8 b = [1 2 3 4];
10 % Parametros
x0 = [0 \ 0 \ 0];
12 \text{ tol} = 1e-10;
14 % Solucao do sistema linear:
[x, k] = grad(A, b, x0, tol);
16 disp(x);
17 disp(k);
19 function [x, k] = grad(A, b, x0, tol)
20 % A: matriz SPD
_{21} kmax = 10000;
122 for k=1:kmax
      r = b - A*x0;
      alpha = dot(r, r)/dot(r, A*r);
24
     x_ant = x0;
25
     x0 = x0 + alpha*r;
26
      % calcular erro relativo
28
      errorel = norm(x0 - x_ant)/norm(x0);
29
      if errorel < tol
30
          x = x0;
31
          k = k - 1;
32
          return;
33
      end
34
      x = x0;
35
36 end
```

```
disp('Erro: o metodo nao converge.');
end
>> met_grad
    0.9969
    2.5177
    0.1900
    0.2885
5277
```

Por fim, ao rodar o método iterativo com um número maior de passos, obtém-se a convergência do método dos gradientes a uma tolerância de  $10^{-10}$  após 5277 iterações, e solução é igual a apresentada pelo comando direto do MATLAB, logo podemos concluir que o método foi bem sucedido na tarefa de resolução do sistema linear.