ALGORITMO DE HORNER

Brandonn Cruz y Diego Barajas July 2018

1 Problema

Dado un polinomio de la forma $P(x) = a_0 + a_1x + a_2x^2 + a_3x^3 + ... + a_nx^n$, encontrar las raíz de la función $P(x) = x_0$.

2 Formalización

2.1 Entradas

Un polinomio escrito de la forma: $P(x) = a_0 + a_1x + a_2x^2 + a_3x^3 + ... + a_nx^n$. Representado como L[n, n-1, n-2, ..., 0] donde n es el grado del polinomio y donde L[n] = a_nx^n , L[n-1] = $a_{n-1}x^{n-1}$, ..., L[0] = a_0 . Rango de valores [a,b] a,b ϵ R en los cuales se busca la raíz. Además de un valor r ϵ R que indica la cantidad de cifras de redondeo.

2.2 Salidas

```
El valor de x donde P(x) = x_0. Fundamento del Algoritmo de Horner: P(x) = a_0 + x_0(a_1 + x_0(a_2 + \dots x_0(a_{n-1} + b_n x_0)\dots))
= a_0 + x_0(a_1 + x_0(a_2 + \dots x_0(b_{n-1})\dots))
\vdots
\vdots
\vdots
= a_0 + x_0(b_1)
= b_0
Donde: b_n = a_n
b_n = a_{n-1} + b_n x_0
\vdots
\vdots
b_0 = a_0 + b_1 x_0
(wikipedia, 2018)
```

Para hallar las raíces, una vez se tiene el algoritmo de Horner para calcular el polinomio con n número de sumas y n número de multiplicaciones, se pasa a buscar la raíz dentro del rango dado, de forma exhaustiva.

3 Manual de compilación

Ejecutar el archivo taller2.py.

4 Resultados

Para el ejemplo del polinomio $P(x) = 1_0 + 4_1x + 4_2x^2 + 4_3x^3 + 4_4x^4 + 4_5x^5 + 4_6x^6 + 4_7x^7 + 4_8x^8$, donde $x_0 = 0$, y el rango de valores es [-1,1] el programa muestra que las raices -0.9113 y -0.3334 cumplen con la condición $P(x) = x_0$.

Reemplazando las raíces en la función queda: $P(x) = 1_0 + 4_1(-0.9113) + 4_2(-0.9113)^2 + 4_3(-0.9113)^3 + 4_4(-0.9113)^4 + 4_5(-0.9113)^5 + 4_6(-0.9113)^6 + 4_7(-0.9113)^7 + 4_8(-0.9113)^8 = -0.0000244870667529$ $P(x) = 1_0 + 4_1(-0.3334) + 4_2(-0.3334)^2 + 4_3(-0.3334)^3 + 4_4(-0.3334)^4 + 4_5(-0.3334)^5 + 4_6(-0.3334)^6 + 4_7(-0.3334)^7 + 4_8(-0.3334)^8 = -0.0000244870667529$

Luego la condición $P(x) = x_0$ se cumple con ambas raíces.

C:\Users\Brairann\Documents\python\AnalisisNumerico>python taller2.py
[-0.9113, -0.3334]

Figure 1: Resultado en consola

5 Referencias

https://es.wikipedia.org/wiki/Algoritmo_{deH}orner