

Pontificia Universidad Javeriana

Análisis Numérico

Camilo Andrés Sandoval Guayambuco

Quiz Análisis numérico

Solución punto 2: Se toman los valores iniciales en dos vectores X y Y, se calcula respectivamente su polinomio, en donde nos arroja un polinomio de grado 3 a lo que posteriormente le evaluamos distintos valores de  $X_0$  para verificar si el polinomio es tangente a 1, de ahí se hizo una tabla con los respectivos errores y se tienen

Solución punto 5: Principalmente organizamos los valores tanto en X como en Y, y mediante la interpolación de splines cubica se grafican dichos puntos unidos por rectas, por lo que se tomaron intervalos del arreglo en donde se unía a través de una curva dichos puntos, así sucesivamente hasta completar la silueta del perro y la de la mano

