



DEPARTAMENTO  
DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

## Métodos Numéricos

### Trabajo práctico 3

Hay que poner un poquito más de esfuerzo...

#### *Resumen*

Integrante	LU	Correo electrónico
Danós, Alejandro	381/10	adp007@gmail.com
Gandini, Luciano	207/10	gl.gandini@gmail.com
Russo, Christian Sebastián	679/10	christian.russo@gmail.com

Palabras claves:

## Índice

# 1. Introduccion Teorica

## 1.1. Factorizacion QR

**Definicion:** Se dice que una matriz tiene **factorizacion QR** si puede ser expresada de la forma

$$A = Q^*R$$

El algoritmo para llevar a una matriz a su forma QR tiene costo  $O(n^3)$ . Tiene la misma ventaja que la factorizacion LU de permitir resolver un sistema de ecuaciones en orden  $O(n^2)$ , pero con la ventaja que **toda matriz tiene factorizacion QR**

$$Ax = b$$

$$QRx = b$$

$$Q^t Q R x = Q^t b$$

$$R x = Q^t b$$

con Rx un **sistema triangular superior**

Para poder calcular la matriz R se pueden aplicar los metodos de **Givens o Householder**

### 1.1.1. Given

Para eliminar el elemento en la posicion (i,j) aplicamos la siguiente matriz:

$$G(i, j, \theta) = \begin{bmatrix} 1 & \dots & 0 & \dots & 0 & \dots & 0 \\ \vdots & \ddots & \vdots & & \vdots & & \vdots \\ 0 & \dots & c & \dots & -s & \dots & 0 \\ \vdots & & \vdots & \ddots & \vdots & & \vdots \\ 0 & \dots & s & \dots & c & \dots & 0 \\ \vdots & & \vdots & & \vdots & \ddots & \vdots \\ 0 & \dots & 0 & \dots & 0 & \dots & 1 \end{bmatrix}$$

Figura 1: Matriz de Givens

con  $c = \cos(\theta)$  y  $s = \sin(\theta)$ . Luego aplicando  $G(i,j,\theta) * A$  queda en 0 el elemento (i,j). Entonces aplicamos sucesivamente este procedimiento para todos los elementos que queremos poner en 0 obteniendo asi nuestra matriz R. Luego  $Q^t = \prod_{i=n}^1 G_i$

### 1.1.2. Householder

Con este metodo vamos eliminando los 0 de abajo de la diagonal columna a columna. Sea  $x = \text{col}_i(A)$ ,  $y = (\|x\|_2, 0, \dots, 0)$  y sea  $u = x - y$ . Definimos  $H_i = I - \frac{2uu^t}{u^t u}$ . Luego aplicando  $H_i * A$  queda triangulada la columna i de A. Aplicamos este procedimiento iterativamente sobre  $A^{(i)}$  hasta dejar triangulada la matriz. Quedando  $Q^t = \prod_{i=n}^1 H_i$

## 2. Desarrollo

En esta sección describiremos los métodos usados para resolver el problema, cada uno con sus ventajas y desventajas.

### 2.1. Archivo de entrada

#### 2.1.1. Explicacion

### 2.2. Archivo de salida

#### 2.2.1. Explicacion

### 2.3. Factorizacion QR

#### 2.3.1. Explicacion

#### 2.3.2. Pseudocodigo

---

**Algorithm 1** FactorizacionQR(Matrix A, Matrix Qt, Matrix R)

---

```

R = A
Matrix square
Qt = square(A.n, A.n)
Q = identidad();
for  $i = 0$  hasta  $A.m$  do
    Matrix tmp(Qt.n,Qt.m) = identidad()
    Matrix subR(R.n - i, R.m - i)
    Matrix subQt(Qt.n - i, Qt.m - i) = identidad()
    if subR.n > 1 then
        generarSubMatrix(subR, R, i)
        triangularColumna(subR, subQt)
        agregarSubMatrix(subR, R, i)
        agregarSubMatrix(subQt, tmp, i)
    end if
    Qt = tmp*Qt
end for

```

---



---

**Algorithm 2** generarSubMatrix(Matrix sub, Matrix A, int i)

---

```

w = 0
for  $j = i$  hasta  $A.n$  do
    p = 0
    for  $k = i$  hasta  $A.m$  do
         $sub_{w,p} = A_{j,k}$ 
        p = p + 1
    end for
    w = w + 1
end for

```

---

---

**Algorithm 3** triangularColumna(Matrix sub, Matrix subQt)

---

```

Matrix x(sub.n,1)
Matrix y(sub.n,1)
Matrix u(sub.n,1)
for  $i = 0$  hasta  $x.n$  do
     $x_{i,0} = sub_{i,0}$ 
end for
 $y_{0,0} = x.normVector()$ 
 $u = x - y$ 
 $normaU = u.normVector()^2$ 
 $uTranspuesto = u.transpuesta()$ 
Matrix aux(u.n,u.m) =  $uTranspuesto * sub$ 
Matrix aux2(sub.n,sub.n) =  $u * aux$ 
 $coeficiente = 2/normaU$ 
 $sub = sub - (aux2 * coeficiente)$ 
 $aux = uTranspuesto * subQt$ 
 $aux2 = u * aux$ 
 $subQt = subQt - (aux2 * coeficiente)$ 

```

---



---

**Algorithm 4** agregarSubMatrix(Matrix sub, Matrix A, int i)

---

```

 $w = 0$ 
for  $j = i$  hasta  $A.n$  do
     $p = 0$ 
    for  $k = i$  hasta  $A.m$  do
         $A_{w,p} = sub_{j,k}$ 
         $p = p + 1$ 
    end for
     $w = w + 1$ 
end for

```

---

## 2.4. Método Uno: Usando Cuadrados Mínimos

Nuestro primer enfoque fue mirar al problema como si fuera uno de analizar los datos obtenidos en un experimento y tratásemos de describir la distribución de estos mediante una función.

En esta perspectiva, nuestra entrada sería el tiempo y la salida la posición en la cancha de la pelota. Además, como las variaciones en las coordenadas  $x$  e  $y$  de la pelota son independientes podemos dividir al problema en una entrada y dos salidas. De esta forma, deberíamos resolver dos problemas de cuadrados mínimos.

### 2.4.1. Cuadrados Mínimos: General

El estudio de Cuadrados Mínimos nació al querer describir el comportamiento de datos con funciones polinómicas. Normalmente, las mediciones traen inherentemente una cuota de ruido y si se sospecha que éstas siguen un crecimiento de un polinomio de grado como máximo  $n$ , es difícil encontrar los coeficientes de este polinomio dado que el ruido afecta a los puntos. Cuadrados Mínimos trata de solucionar este problema.

Más formalmente, si se tiene  $m$  entradas y para cada una de ellas una salida asociada,  $x_i$  e  $y_i$  respectivamente, y se los quiere describir con un polinomio  $P_n(x) = a_n x^n + a_{n-1} x^{n-1} + \dots + a_1 x + a_0$  de grado máximo fijo  $n$ , entonces la técnica de Cuadrados Mínimos busca a los  $n + 1$  coeficientes

$a_i \forall i = 0 \dots n$  resolviendo el problema buscar el vector  $a$  tal que minimice a la norma de  $A \times a - b$  al cuadrado, con  $A \in \mathbb{R}^{m \times (n+1)}$ ,  $a \in \mathbb{R}^m$  y  $b \in \mathbb{R}^n$  los siguientes:

$$A = \begin{pmatrix} x_0^n & x_0^{n-1} & \dots & x_0 & 1 \\ x_1^n & x_1^{n-1} & \dots & x_1 & 1 \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots & \vdots \\ x_m^n & x_m^{n-1} & \dots & x_m & 1 \end{pmatrix}, \quad a = \begin{pmatrix} a_n \\ a_{n-1} \\ \vdots \\ a_1 \\ a_0 \end{pmatrix} \quad \text{y} \quad b = \begin{pmatrix} y_m \\ y_{m-1} \\ \vdots \\ y_1 \\ y_0 \end{pmatrix}$$

La diferencia entre resolver directamente el sistema  $A \times a = b$  y minimizar a  $\|A \times a - b\|$  consta en que el primero busca a los coeficientes tal que el polinomio pasa exactamente por los puntos  $y_i$ , es decir,  $P(x_i) = y_i \forall i = 0..m$ , mientras que el segundo trata de buscar los coeficientes que minimicen a  $\sum_i (P(x_i) - y_i)^2$ , o la suma de los errores.

#### 2.4.2. Cuadrados Mínimos: Específico a nuestro trabajo

En nuestro caso, deberíamos resolver dos problemas de Cuadrados Mínimos dado que para cada tiempo  $t_i$  tenemos dos coordenadas independientes:  $x_i$  e  $y_i$ . Si seguimos la notación anterior, la matriz  $A$  no cambiaría entre una coordenada y otra aunque sí el vector  $b$  sí tendría dos casos a parte, que llamaremos  $b_x$  y  $b_y$ .

### 2.5. Demostraciones

En esta sección daremos demostraciones de los supuestos considerados en los algoritmos usados en el trabajo.

Sean  $A \in \mathbb{R}^{m \times (n+1)}$  con:

$$A = \begin{pmatrix} x_0^n & x_0^{n-1} & \dots & x_0 & 1 \\ x_1^n & x_1^{n-1} & \dots & x_1 & 1 \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots & \vdots \\ x_m^n & x_m^{n-1} & \dots & x_m & 1 \end{pmatrix}, \quad a = \begin{pmatrix} a_n \\ a_{n-1} \\ \vdots \\ a_1 \\ a_0 \end{pmatrix} \quad \text{y} \quad b = \begin{pmatrix} y_m \\ y_{m-1} \\ \vdots \\ y_1 \\ y_0 \end{pmatrix}$$

**Lema** Si  $m > n+1$   $A$  tiene rango de columnas máximo.

Prueba:  $A = (C_1, C_2, \dots, C_n, C_{n+1})$  si la miramos como columnas. Queremos ver que:

$\alpha_1 C_1 + \alpha_2 C_2 + \dots + \alpha_n C_n + \alpha_{n+1} C_{n+1} = 0$  con  $\alpha_i \in \mathbb{R}$  y  $\alpha_i \neq 0$  para algún  $i$ , que es equivalente a que  $A * \alpha = 0$ . O sea, que el polinomio  $P(x)$  de grado  $n$  tendría  $m > n+1$  raíces. Absurdo.

### **3. Experimentacion**

### **4. Resultados**

## 5. Apendice

### 5.1. Metodo de compilacion

### 5.2. Equipo de pruebas

### 5.3. Referencias bibliográficas

## Referencias

- [1] Richard L. Burden and J. Douglas Faires *Numerical Analysis*. 2005.