

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И
МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Ордена Трудового Красного Знамени
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра «Информатика»

Лабораторные работы
по дисциплине «Алгоритмы и алгоритмические языки»
Вариант №21

Выполнил: студент группы БФИ №2202

Сидорук Д. В.

Принял: старший преподаватель Загвоздкина А. В.

Москва, 2023 г.

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И
МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Ордена Трудового Красного Знамени
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра «Информатика»

ОТЧЕТ

по дисциплине «Алгоритмы и алгоритмические языки»

Лабораторная работа № 1

Программирование арифметических выражений на языке Visual C# с
использованием методов.

Выполнил: студент группы БФИ №2202

Сидорук Д. В.

Принял: старший преподаватель Загвоздкина А. В.

Москва, 2023 г.

РАЗРАБОТКА ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВЫЧИСЛЕНИЯ АРИФМЕТИЧЕСКОГО ВЫРАЖЕНИЯ

Разработать программу для расчета арифметического выражения

$$z = \left(1 + \frac{1}{x^2}\right)^x - 12x^2y$$

Для того, чтобы выполнить задание, необходимо разработать следующие методы, которые должны быть размещены в внешней dll-библиотеке:

1. Метод `public static double GetDouble(TextBox t)`, предназначенный для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.
2. Метод `public static double OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенный для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.
3. Метод `public static double Evaluate(double x, double y)`, предназначенный для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата по значению.
4. Метод `public static double Evaluate(double x, double y, out double z)`, предназначенный для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата через аргумент с `out` модификатором.
5. Метод `public static double ReferenceEvaluate(double x, double y, ref double z)`, предназначенный для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата через аргумент с `ref` модификатором.

Перечень блок-схем

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

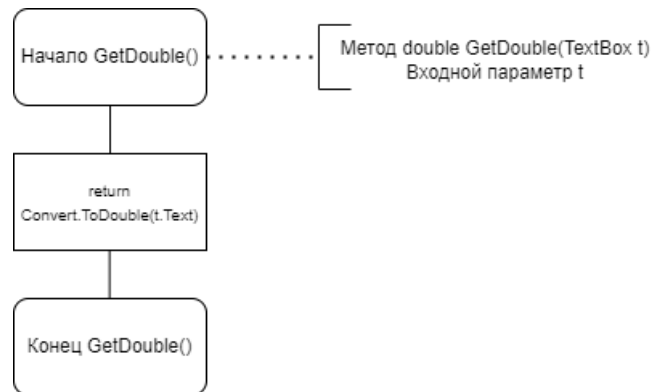


Рисунок 1 — блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

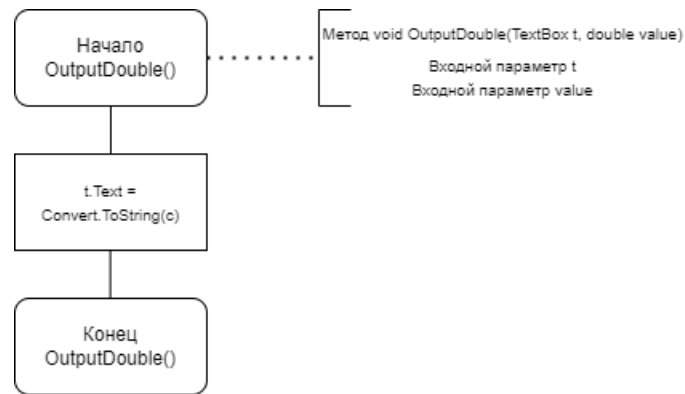


Рисунок 2 — блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

На рисунке ниже представлена блок-схема алгоритма метода `double Evaluate(double x, double y)`, предназначенного для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата по значению.

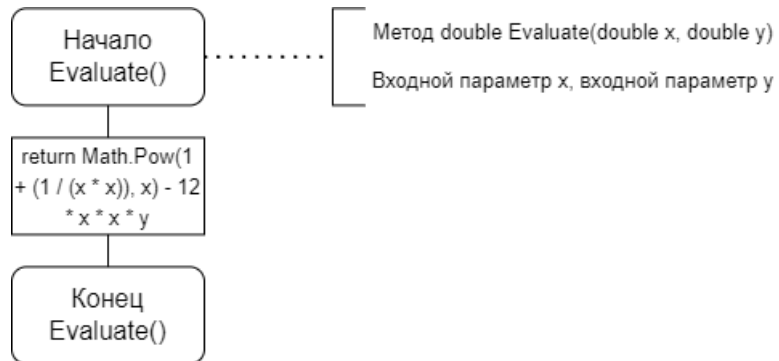


Рисунок 3 — блок-схема алгоритма метода `double Evaluate(double x, double y)`, предназначенного для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата по значению.

На рисунке ниже представлена блок-схема алгоритма метода `double Evaluate(double x, double y, out double z)`, предназначенного для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата через аргумент с `out` модификатором.

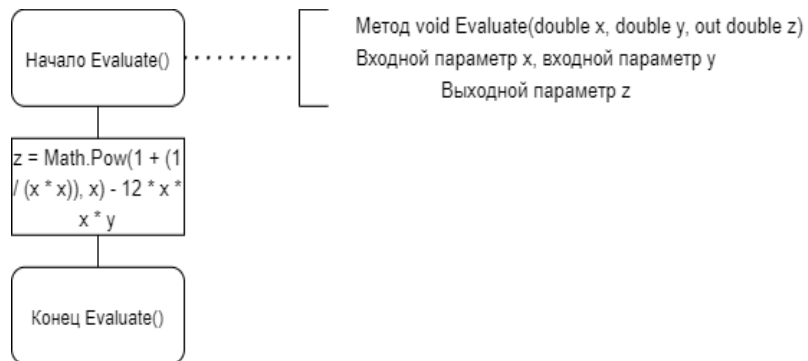


Рисунок 4 — блок-схема алгоритма метода `double Evaluate(double x, double y, out double z)`, предназначенного для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата через аргумент с `out` модификатором.

На рисунке ниже представлена блок-схема алгоритма метода `double ReferenceEvaluate(double x, double y, ref double z)`, предназначенного для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата через аргумент с `ref` модификатором.

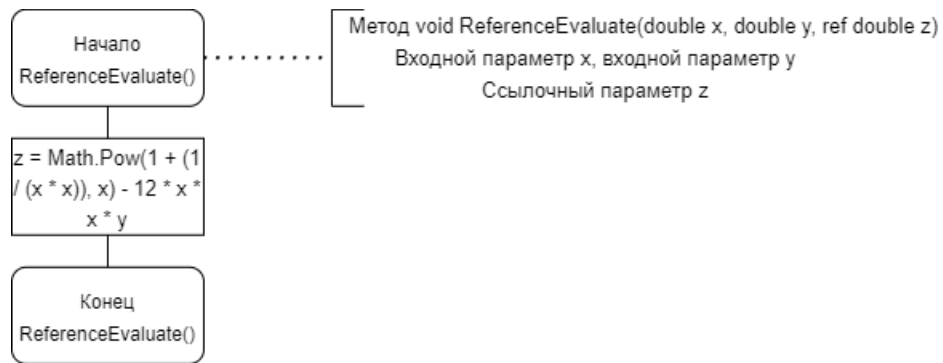


Рисунок 5 — блок-схема алгоритма метода `double ReferenceEvaluate(double x, double y, ref double z)`, предназначенного для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата через аргумент с `ref` модификатором.

На рисунке ниже представлена блок-схема алгоритма событийной кнопки.

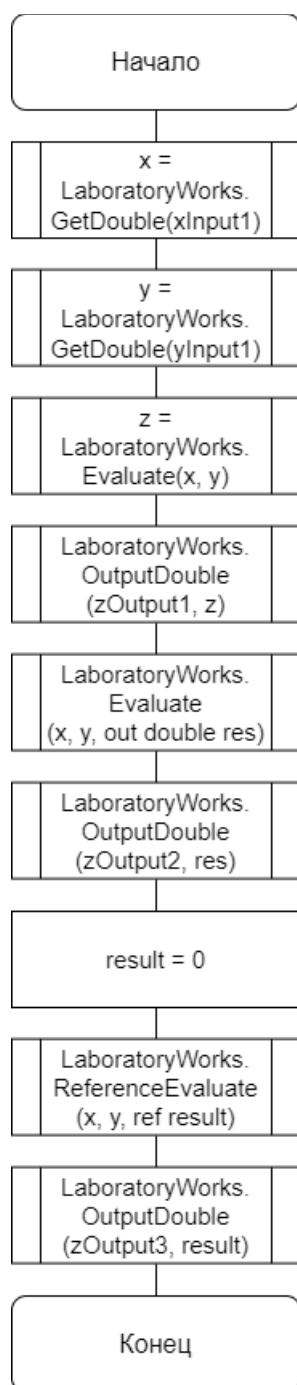


Рисунок 6 — блок-схема алгоритма событийной кнопки.

Содержание DLL-библиотеки

```
using System;
using System.Windows.Forms;

namespace LaboratoryWorksLibrary
{
    public class LaboratoryWorks
    {
        /* Все лабораторные работы */
        public static double GetDouble(TextBox t)
        {
            return Convert.ToDouble(t.Text);
        }
        public static void OutputDouble(TextBox t, double value)
        {
            t.Text = Convert.ToString(value);
        }

        /* Первая лабораторная работа */
        public static double Evaluate(double x, double y)
        {
            return Math.Pow(1 + (1 / (x * x)), x) - 12 * x * x * y;
        }
        public static void Evaluate(double x, double y, out double z)
        {
            z = Math.Pow(1 + (1 / (x * x)), x) - 12 * x * x * y;
        }
        public static void ReferenceEvaluate(double x, double y, ref double z)
        {
            z = Math.Pow(1 + (1 / (x * x)), x) - 12 * x * x * y;
        }
    }
}
```

Содержание основной части программы

```
using System;
using System.Windows.Forms;

using LaboratoryWorksLibrary;

namespace LaboratoryWorksGUI
{
    public partial class Laboratory1Form : Form
    {
        public Laboratory1Form()
        {
            InitializeComponent();

            private void evaluateButton_Click(object sender, EventArgs e)
            {
                double x = LaboratoryWorks.GetDouble(xInput);
                double y = LaboratoryWorks.GetDouble(yInput);

                double z = LaboratoryWorks.Evaluate(x, y);
                LaboratoryWorks.OutputDouble(zOutput1, z);

                LaboratoryWorks.Evaluate(x, y, out double res);
                LaboratoryWorks.OutputDouble(zOutput2, res);

                double result = 0;
                LaboratoryWorks.ReferenceEvaluate(x, y, ref result);
                LaboratoryWorks.OutputDouble(zOutput3, result);
            }
        }
    }
}
```

Результаты выполнения программы

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $x = 1,005$; $y = 3,01$

Лабораторная работа №1 - условие

Лабораторная работа №1
Программирование арифметических выражений на языке Visual C# с использованием методов

$$z = \left(1 + \frac{1}{x^2}\right)^x - 12x^2y$$

x = 1,005 y = 3,01 **Вычислить**

z (return) = -34,485169134087€ z (out) = -34,485169134087€ z (ref) = -34,485169134087€

К условию Выход

Рисунок 7 — результат выполнения программы при входных данных $x = 1,005$; $y = 3,01$

Проверим правильность работы программы:

$$x=1.005, y=3.01, z=\left(1+\frac{1}{(1.005)^2}\right)^{1.005}-12*(1.005)^2*3.01=\left(1+\frac{1}{1.010025}\right)^{1.005}-12*1.010025*3.01\approx-34.485$$

Видим, что результат был посчитан правильно во всех трех случаях.

Список используемых источников

1. Гуриков С. Р. Введение в программирование на языке Visual C#: учебное пособие / С. Р. Гуриков. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 447 с.

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И
МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Ордена Трудового Красного Знамени
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра «Информатика»

ОТЧЕТ

по дисциплине «Алгоритмы и алгоритмические языки»

Лабораторная работа № 2

Программирование алгоритмов разветвляющихся структур

Выполнил: студент группы БФИ №2202

Сидорук Д. В.

Принял: старший преподаватель Загвоздкина А. В.

Москва, 2023 г.

Задание

Разработать программу для расчета функции

$$c = \begin{cases} \min\{\max\{x^2 + y^2; a^x + y^a\}; \sqrt{x} + \sqrt{a^x}\} & x > a; y > 0 \\ \frac{\min\{a+b; x^{a+b}\}}{1+a+b^a} & x \leq a; 0 \leq y \leq 3x \\ \operatorname{tg}^2 |x + y| & \text{в противном случае} \end{cases}$$

Для того, чтобы выполнить задание, необходимо разработать следующие методы:

1. Метод `public static double GetDouble(TextBox t)`, предназначенный для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.
2. Метод `public static double OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенный для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.
3. Метод `public static double Evaluate(double a, double b, double x, double y)`, предназначенный для вычисления значения данной функции.

Вышеперечисленные методы должны быть размещены в dll-библиотеке.

Перечень блок-схем

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

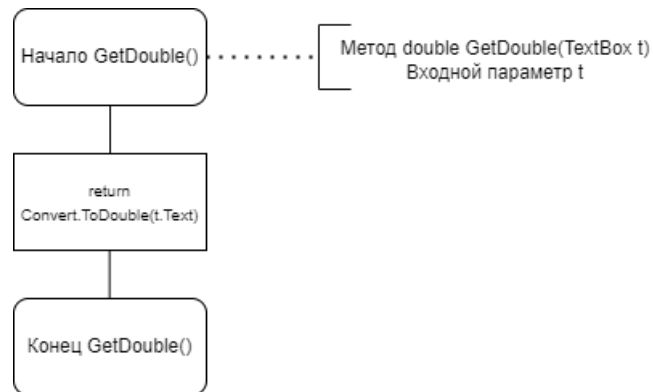


Рисунок 1 — блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

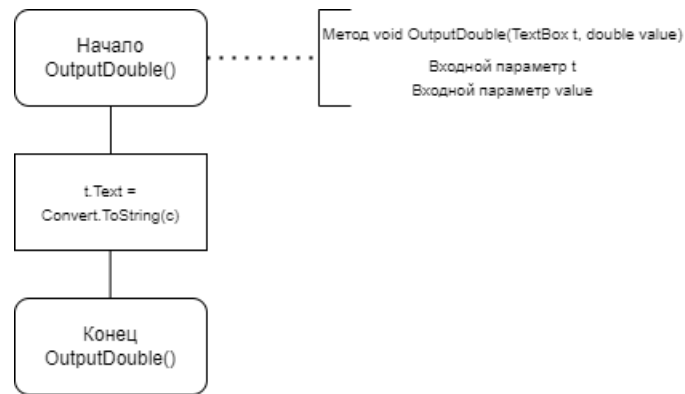


Рисунок 2 — блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода double Evaluate(double a, double b, double x, double y) предназначенного для вычисления значения данной функции.

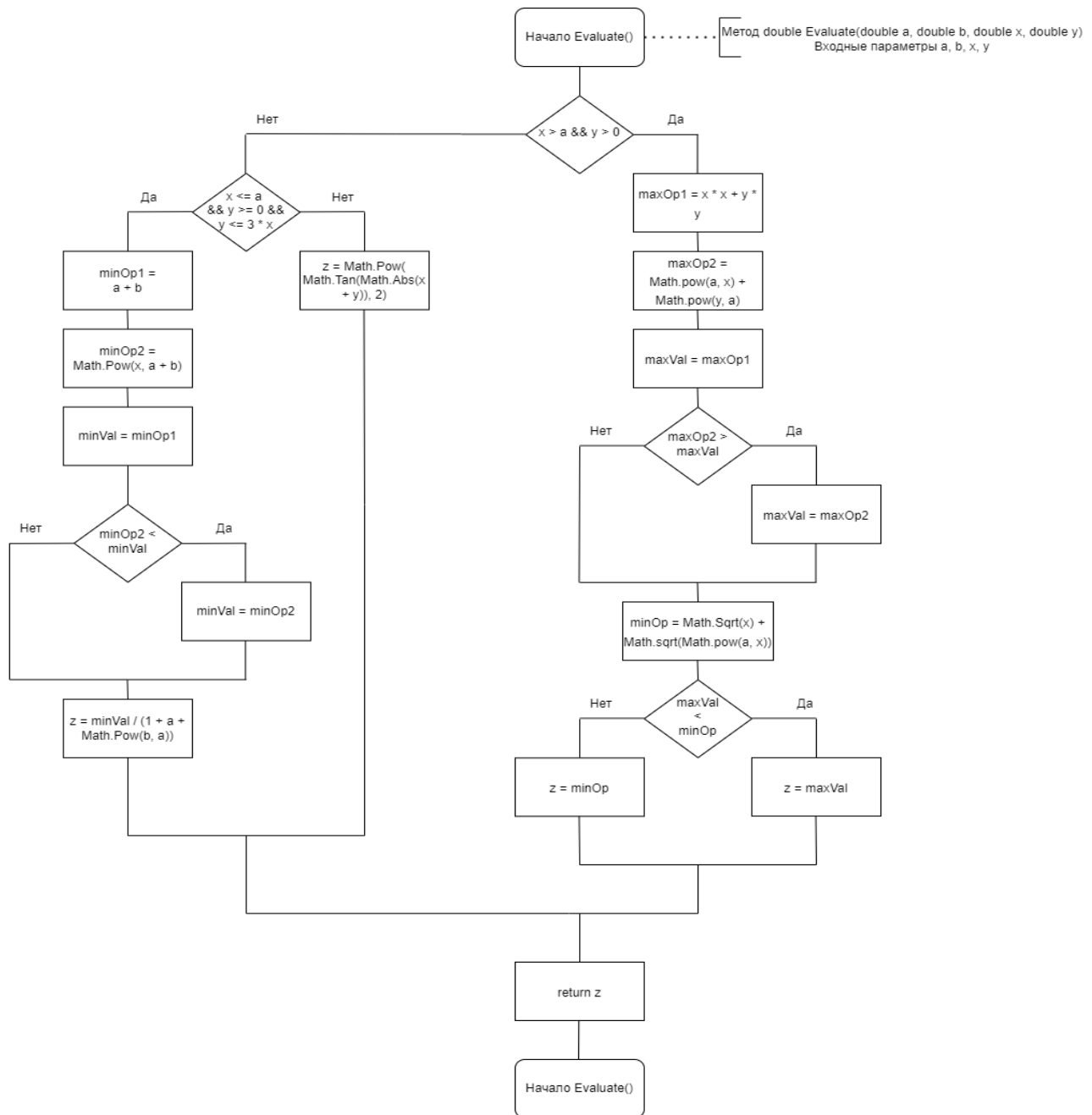


Рисунок 3 — блок-схема алгоритма метода double Evaluate(double a, double b, double x, double y), предназначенного для вычисления значения данной функции.

Алгоритм событийной кнопки

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма событийной кнопки.

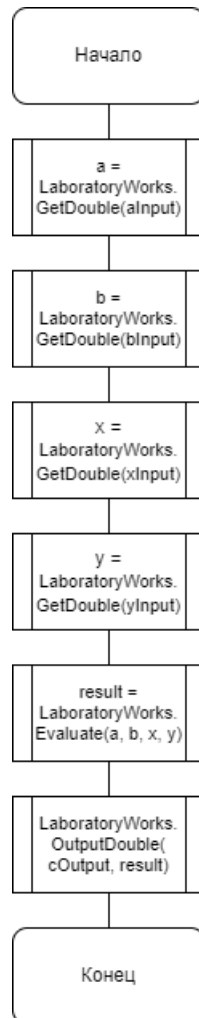


Рисунок 4 — блок-схема алгоритма событийной кнопки.

Содержание DLL-библиотеки

```
using System;
using System.Windows.Forms;

namespace LaboratoryWorksLibrary
{
    public class LaboratoryWorks
    {
        /* Все лабораторные работы */
        public static double GetDouble(TextBox t)
        {
            return Convert.ToDouble(t.Text);
        }
        public static void OutputDouble(TextBox t, double value)
        {
            t.Text = Convert.ToString(value);
        }

        /* Вторая лабораторная работа */
        public static double Evaluate(double a, double b, double x, double y)
        {
            double z;
            if (x > a && y > 0)
            {
                double maxOp1 = x * x + y * y;
                double maxOp2 = Math.Pow(a, x) + Math.Pow(y, a);

                double maxVal = maxOp1;
                if (maxOp2 > maxVal) maxVal = maxOp2;

                double minOp = Math.Sqrt(x) + Math.Sqrt(Math.Pow(a, x));
                if (maxVal < minOp) z = maxVal;
                else z = minOp;
            }
            else if (x <= a && y >= 0 && y <= 3 * x)
            {
                double minOp1 = a + b;
                double minOp2 = Math.Pow(x, a + b);

                double minVal = minOp1;
                if (minOp2 < minVal) minVal = minOp2;

                z = minVal / (1 + a + Math.Pow(b, a));
            }
            else z = Math.Pow(Math.Tan(Math.Abs(x + y)), 2);
            return z;
        }
    }
}
```

Содержание основной части программы

```
using System;
using System.Windows.Forms;

using LaboratoryWorksLibrary;

namespace LaboratoryWorksGUI
{
    public partial class Laboratory2Form : Form
    {
        public Laboratory2Form()
        {
            InitializeComponent();

            private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
            {
                Application.Exit();
            }

            private void evaluateButton_Click(object sender, EventArgs e)
            {
                double a = LaboratoryWorks.GetDouble(aInput);
                double b = LaboratoryWorks.GetDouble(bInput);
                double x = LaboratoryWorks.GetDouble(xInput);
                double y = LaboratoryWorks.GetDouble(yInput);

                double result = LaboratoryWorks.Evaluate(a, b, x, y);
                LaboratoryWorks.OutputDouble(cOutput, result);
            }
        }
    }
}
```

Результаты выполнения работы

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $a = 1$; $b = 1$; $x = 2$; $y = 2$, при которых алгоритм вычисляет значения выражения первой ветви

Лабораторная работа №2 - решение

Лабораторная работа №2
Программирование алгоритмов разветвляющихся структур

$$c = \begin{cases} \min\{\max\{x^2 + y^2; a^x + y^a\}; \sqrt{x} + \sqrt{a^x}\} & x > a; y > 0 \\ \frac{\min\{a+b; x^{a+b}\}}{1+a+b^a} & x \leq a; 0 \leq y \leq 3x \\ \operatorname{tg}^2 |x + y| & \text{в противном случае} \end{cases}$$

a = b = x = y =

c =

Рисунок 5 — результат выполнения программы при входных данных $a = 1$; $b = 1$; $x = 2$; $y = 2$

$x > a; y > 0 \Leftrightarrow 2 > 1; 2 > 0$, следовательно алгоритм вычисляет значение выражения первой ветви.

Выполним проверку: $x^2 + y^2 = 2^2 + 2^2 = 8$, $a^x + y^a = 1^2 + 2^1 = 3$, максимальное из них — восемь; $\sqrt{x} + \sqrt{a^x} = \sqrt{2} + \sqrt{1} = 2.414\dots$; минимальное значение из 3 и 2.414... — 2.414..., поэтому оно и является результатом выполнения программы.

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $a = 2$; $b = 1$; $x = 1$; $y = 2$, при которых алгоритм вычисляет значения выражения второй ветви

Лабораторная работа №2
Программирование алгоритмов разветвляющихся структур

$$c = \begin{cases} \min\{\max\{x^2 + y^2; a^x + y^a\}; \sqrt{x} + \sqrt{a^x}\} & x > a; y > 0 \\ \frac{\min\{a+b; x^{a+b}\}}{1+a+b^a} & x \leq a; 0 \leq y \leq 3x \\ \operatorname{tg}^2 |x + y| & \text{в противном случае} \end{cases}$$

a = b = x = y =

c =

Рисунок 6 — результат выполнения программы при входных данных $a = 2$; $b = 1$; $x = 1$; $y = 2$

$x \leq a; 0 \leq y \leq 3x \Leftrightarrow 1 \leq 2; 0 \leq 2 \leq 3$, следовательно алгоритм вычисляет значение выражения второй ветви.

Выполним проверку: $a+b=2+1=3$, $x^{a+b}=1^3=1$, минимальное из них — 1; $1+a+b^a=1+2+1^2=4$, $\frac{\min\{a+b; x^{a+b}\}}{1+a+b^a} = \frac{1}{4} = 0.25$, данное значение является результатом выполнения программы.

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $a = 2$; $b = 1$; $x = 1$; $y = 4$, при которых алгоритм вычисляет значения выражения третьей ветви

Лабораторная работа №2 - решение

Лабораторная работа №2
Программирование алгоритмов разветвляющихся структур

$$c = \begin{cases} \min\{\max\{x^2 + y^2; a^x + y^a\}; \sqrt{x} + \sqrt{a^x}\} & x > a; y > 0 \\ \frac{\min\{a+b; x^{a+b}\}}{1+a+b^a} & x \leq a; 0 \leq y \leq 3x \\ \operatorname{tg}^2 |x + y| & \text{в противном случае} \end{cases}$$

a = b = x = y =

c =

Рисунок 7 — результат выполнения программы при входных данных $a = 2$; $b = 1$; $x = 1$; $y = 4$

$x > a$; $y > 0$ не справедливо, так как $x = 1, a = 2, y = 4$; так же не справедливо $x \leq a$; $0 \leq y \leq 3x$, следовательно алгоритм вычисляет значение выражения третьей ветви.

$\operatorname{tg} 5 \approx -3.3805, \operatorname{tg}^2 5 \approx 11.4278\dots$, данное значение и является результатом выполнения программы.

Список используемых источников

1. Гуриков С. Р. Введение в программирование на языке Visual C#: учебное пособие / С. Р. Гуриков. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 447 с.

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И
МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Ордена Трудового Красного Знамени
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра «Информатика»

ОТЧЕТ

по дисциплине «Алгоритмы и алгоритмические языки»

Лабораторная работа № 3

Табулирование функции

Выполнил: студент группы БФИ №2202

Сидорук Д. В.

Принял: старший преподаватель Загвоздкина А. В.

Москва, 2023 г.

Задание

Постройте таблицу и найдите наименьшее значение функции $y=f(x)$ при изменении x на отрезке $[a;b]$ с шагом h

$$y = \frac{\ln^2 x}{x}$$

Отрезок $[6;8]$, шаг $h=0,2$

Для того, чтобы выполнить задание, необходимо разработать следующие методы:

1. Метод `public static double GetDouble(TextBox t)`, предназначенный для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.
2. Метод `public static double OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенный для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.
3. Метод `public static double CalculateExpression(double x)`, предназначенный для нахождения значения данной функции.
4. Метод `public static void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)`, предназначенный для вывода результатов табулирования функции в табличный компонент `DataGridView`.
5. Метод `public static double TabulateFunction(double a, double b, double h, DataGridView view)`, предназначенный для табулирования данной функции и возвращения ее минимального значения.

Вышеперечисленные методы должны быть размещены в dll-библиотеке.

Перечень блок-схем

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

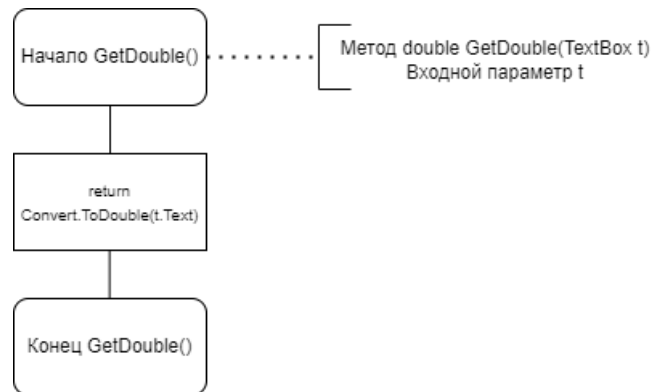


Рисунок 1 — блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

На рисунке ниже приведена блок-схема метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

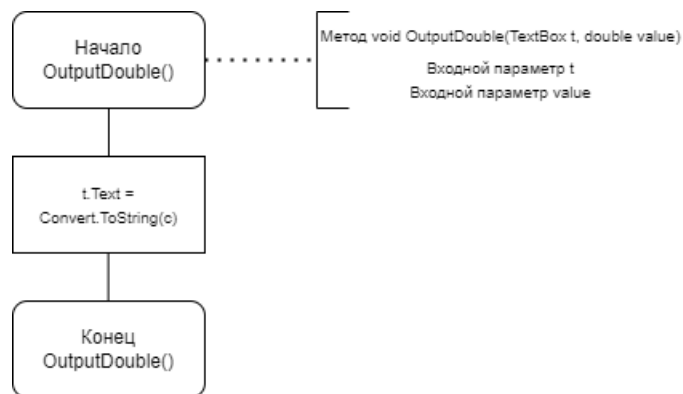


Рисунок 2 — блок-схема алгоритма метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `public static double CalculateExpression(double x)`, предназначенного для нахождения значения данной функции.

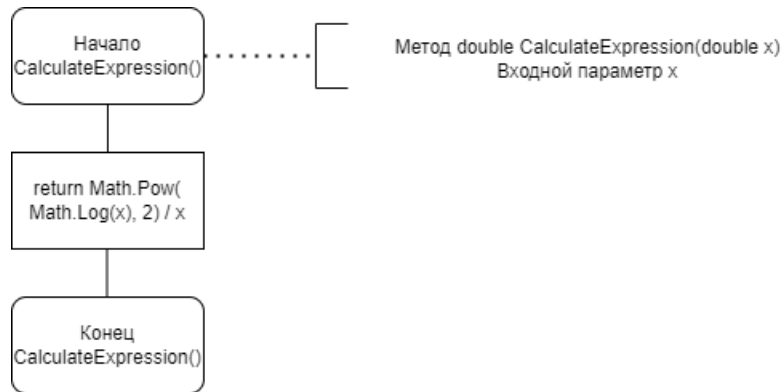


Рисунок 3 — блок-схема алгоритма метода `double CalculateExpression(double x)`, предназначенного для нахождения значения данной функции.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `public static void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)`, предназначенного для вывода результатов табулирования функции в табличный компонент `DataGridView`.

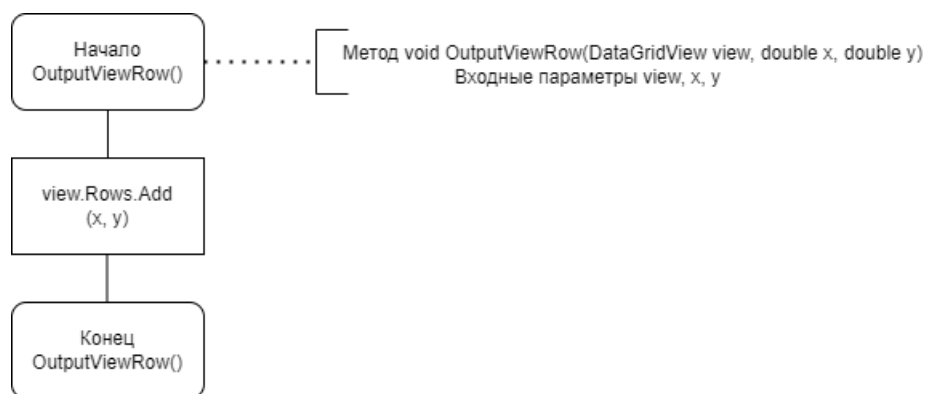


Рисунок 4 — блок-схема алгоритма `void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)`, предназначенного для вывода результатов табулирования функции в табличный компонент `DataGridView`.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `public static double TabulateFunction(DataGridView view, double a, double b, double h)`, предназначенного для табулирования данной функции и возвращения ее минимального значения.

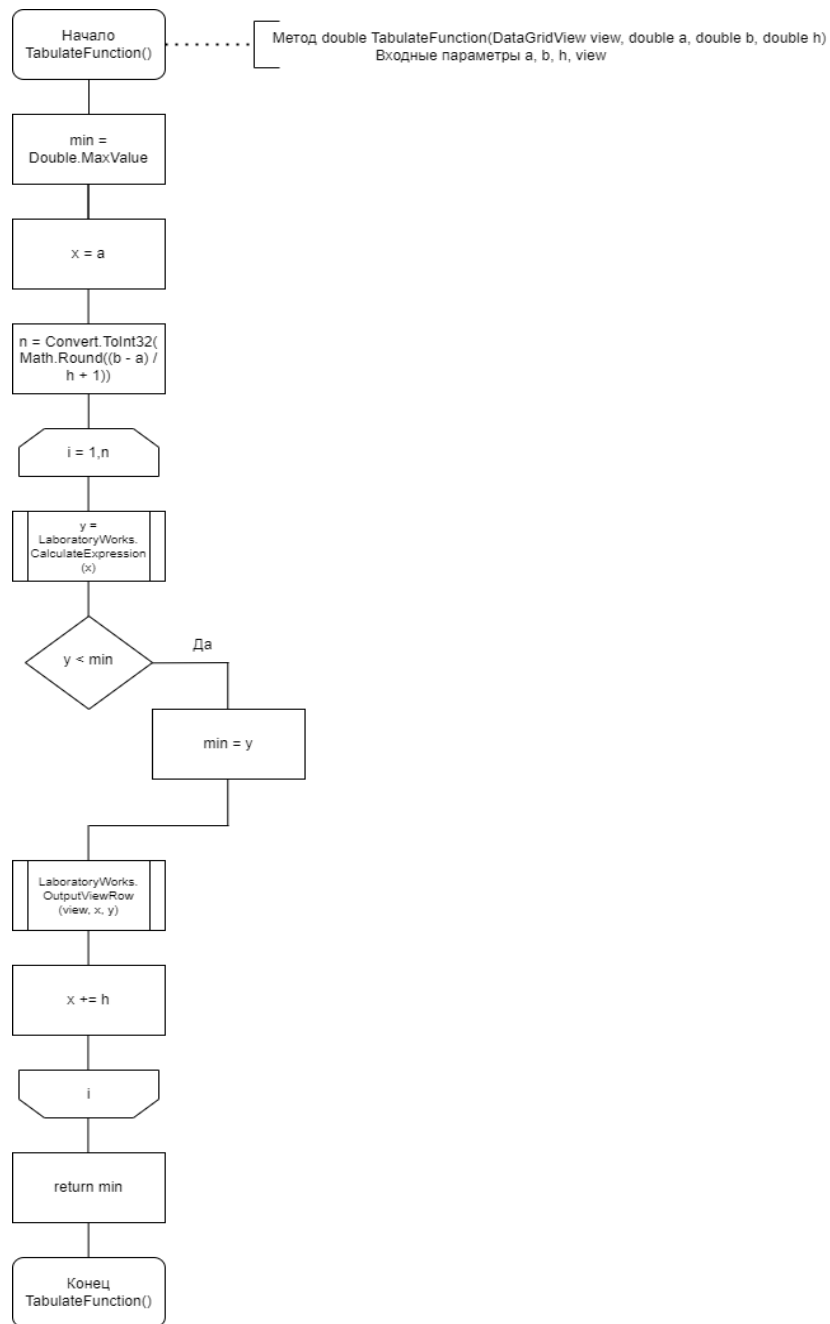


Рисунок 5 — блок-схема алгоритма `double TabulateFunction(DataGridView view, double a, double y, double h)`, предназначенного для табулирования данной функции и возвращения ее минимального значения.

Алгоритм событийной кнопки

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма событийной кнопки.

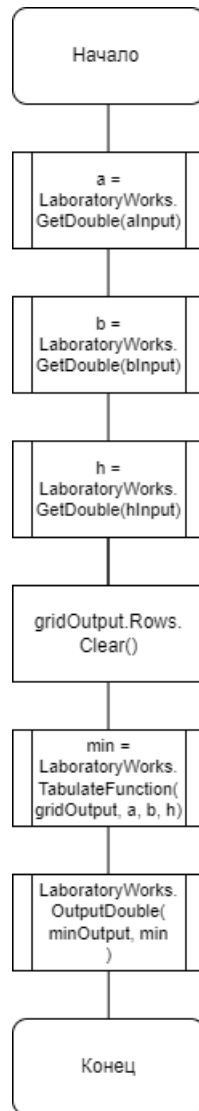


Рисунок 6 — блок-схема алгоритма событийной кнопки.

Содержание DLL-библиотеки

```
using System;
using System.Windows.Forms;

namespace LaboratoryWorksLibrary
{
    public class LaboratoryWorks
    {
        /* Все лабораторные работы */
        public static double GetDouble(TextBox t)
        {
            return Convert.ToDouble(t.Text);
        }
        public static void OutputDouble(TextBox t, double value)
        {
            t.Text = Convert.ToString(value);
        }

        /* Третья лабораторная работа */
        public static double CalculateExpression(double x)
        {
            return Math.Pow(Math.Log(x), 2) / x;
        }
        public static void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)
        {
            view.Rows.Add(x, y);
        }
        public static double TabulateFunction(DataGridView view, double a, double b,
double h)
        {
            double min = Double.MaxValue;
            double x = a;
            int n = Convert.ToInt32(Math.Round((b - a) / h + 1));

            for (int i = 1; i <= n; ++i)
            {
                double y = LaboratoryWorks.CalculateExpression(x);
                if (y < min) min = y;
                LaboratoryWorks.OutputViewRow(view, x, y);
                x += h;
            }

            return min;
        }
    }
}
```

Содержание основной части программы

```
using System;
using System.Windows.Forms;

using LaboratoryWorksLibrary;

namespace LaboratoryWorksGUI
{
    public partial class Laboratory3Form : Form
    {
        public Laboratory3Form()
        {
            InitializeComponent();

            private void evaluateButton_Click(object sender, EventArgs e)
            {
                double a = LaboratoryWorks.GetDouble(aInput);
                double b = LaboratoryWorks.GetDouble(bInput);
                double h = LaboratoryWorks.GetDouble(hInput);

                gridOutput.Rows.Clear();
                double min = LaboratoryWorks.TabulateFunction(gridOutput, a, b, h);
                LaboratoryWorks.OutputDouble(minOutput, min);
            }
        }
    }
}
```

Результаты выполнения работы

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $a = 6$; $b = 8$; $h = 0.2$.

Лабораторная работа №3 - решение

Лабораторная работа №3
Табулирование функции

$$y = \frac{\ln^2 x}{x}$$

Начальное значение: 6 Конечное значение: 8

Шаг табулирования: 0.2

Вычислить

x	y
6	0.5350669992614
6.2	0.53693227727806
6.4	0.538412848286791
6.6	0.539550281863514
6.8	0.540381220749249
7	0.540938044028067
7.2	0.541249430180571
7.4	0.541340836654205
7.6	0.541234909604575

Минимальное значение: 0.5350669992614

К условию Выход

Рисунок 7 — результат выполнения программы при $a = 6$, $b = 8$, $h = 0.2$, значения от $x = 6$ до $x = 7,6$

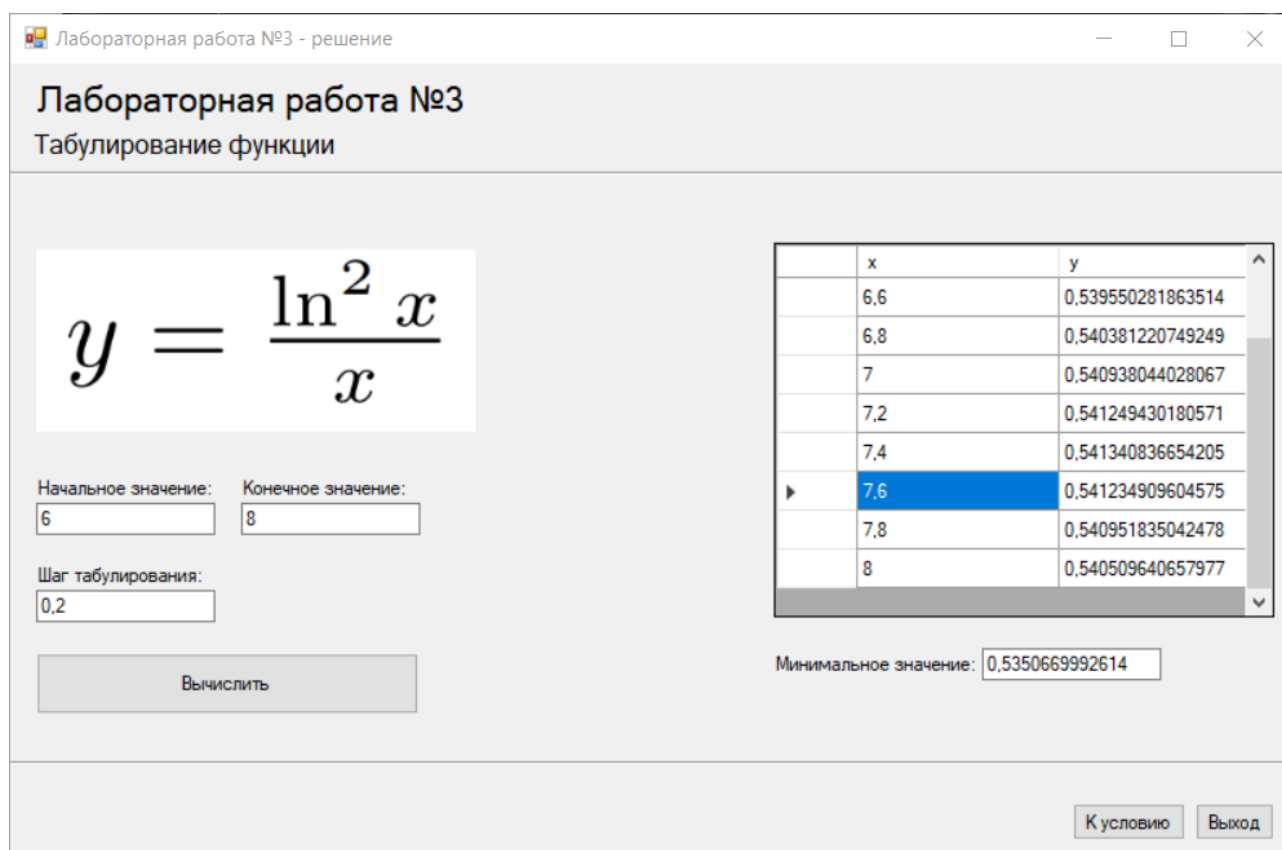


Рисунок 8 — результат выполнения программы при $a = 6$, $b = 8$, $h = 0.2$, значения от $x = 6,6$ до $x = 8$

Мы видим, что функция изменяется от начального значения до конечного с определенным шагом.

Выполним проверку, проверив корректность подсчета значений функции для начального и конечного x : $y(6) = \frac{\ln^2 6}{6} \approx \frac{3.2104}{6} \approx 0.535$ — корректное значение, $y(8) = \frac{\ln^2 8}{8} \approx \frac{4.324}{8} \approx 0.5405$ — корректное значение.

Также видим, что минимальное значение было найдено правильно.

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $a = 1$; $b = 3$; $h = 0.5$.

Лабораторная работа №3 - решение

Лабораторная работа №3

Табулирование функции

$$y = \frac{\ln^2 x}{x}$$

Начальное значение: Конечное значение:

Шаг табулирования:

x	y
1	0
1,5	0,109601302595444
2	0,240226506959101
2,5	0,33583548212739
3	0,402316320270861

Минимальное значение:

Рисунок 9 — результат выполнения программы при $a = 1$, $b = 3$, $h = 0.5$, значения от $x = 1$ до $x = 3$

Мы видим, что функция изменяется от начального значения до конечного с определенным шагом.

Выполним проверку, проверив корректность подсчета значений функции для начального и конечного x : $y(1) = \frac{\ln^2 1}{1} = \frac{0}{1} = 0$ — корректное значение.

$$y(3) = \frac{\ln^2 3}{3} \approx \frac{1.207}{3} \approx 0.4023 \text{ — корректное значение.}$$

Также видим, что минимальное значение было найдено правильно.

Список используемых источников

1. Гуриков С. Р. Введение в программирование на языке Visual C#: учебное пособие / С. Р. Гуриков. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 447 с.

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И
МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Ордена Трудового Красного Знамени
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра «Информатика»

ОТЧЕТ

по дисциплине «Алгоритмы и алгоритмические языки»

Лабораторная работа № 4

Создание приложений, использующих итеративные циклические структуры

Выполнил: студент группы БФИ №2202

Сидорук Д. В.

Принял: старший преподаватель Загвоздкина А. В.

Москва, 2023 г.

Задание

Пусть $y_0=0; y_k=\frac{y_{k-1}+1}{y_{k-1}+2}; k=1,2,\dots$

Дано действительное число $\varepsilon>0$. Найдите первый член y_n , для которого выполнено условие $y_n - y_{n-1} < \varepsilon$.

Для того, чтобы выполнить задание, необходимо разработать следующие методы:

1. Метод `public static double GetDouble(TextBox t)`, предназначенный для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

2. Метод `public static double OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенный для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

3. Метод `public static double CalculateSequenceMember(double previous)`, предназначенный для нахождения следующего члена последовательности на основании значения предыдущего ее члена.

4. Метод `public static void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)`, предназначенный для вывода результатов табулирования функции в табличный компонент `DataGridView`.

5. Метод `public static double TabulateSeuqnece(DataGridView view, double start, double e)`, предназначенного для табулирования данной функции и возвращения значения первого ее члена, для которого выполнено условие $y_n - y_{n-1} < \varepsilon$.

Вышеперечисленные методы должны быть размещены в dll-библиотеке.

Формализация задачи

Выведение рекуррентной формулы не требуется, она дана в постановке

задачи: $y_k = \frac{y_{k-1} + 1}{y_{k-1} + 2}.$

Перечень блок-схем

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

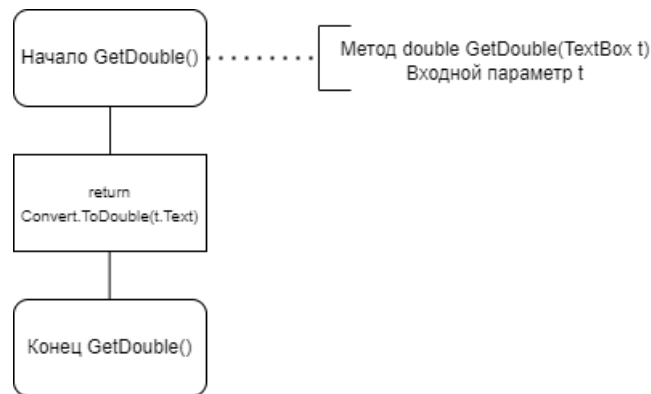


Рисунок 1 — блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

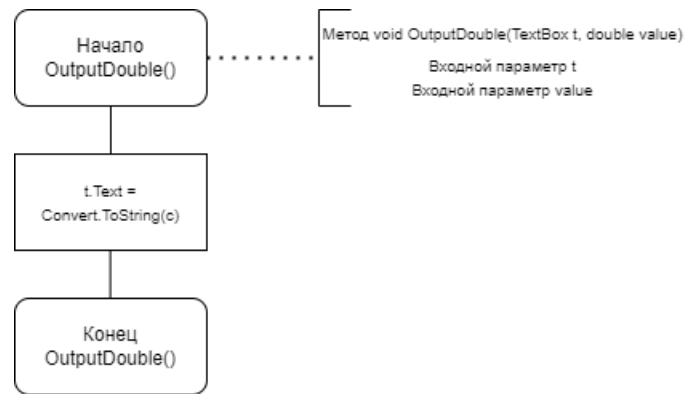


Рисунок 2 — блок-схема алгоритма метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `double CalculateSequenceMember(double previous)`, предназначенного для нахождения следующего члена последовательности на основании значения предыдущего ее члена.

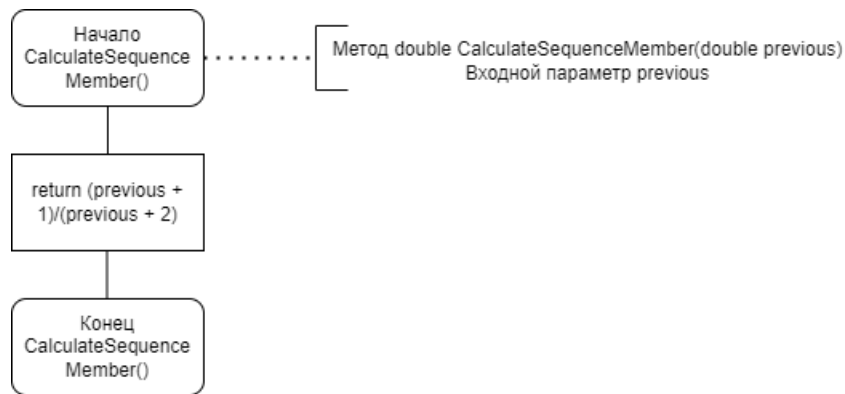


Рисунок 3 — блок-схема алгоритма метода `double CalculateSequenceMember(double previous)`, предназначенного для нахождения следующего члена последовательности на основании значения предыдущего ее члена.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `public static void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)`, предназначенного для вывода результатов табулирования функции в табличный компонент `DataGridView`.

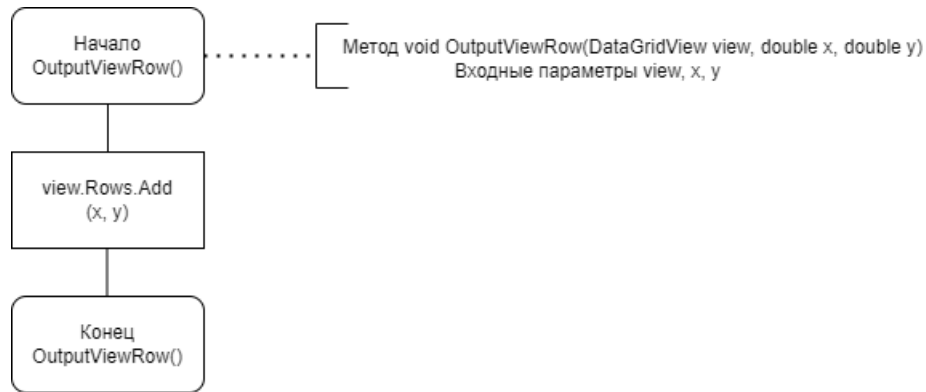


Рисунок 4 — блок-схема алгоритма `void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)`, предназначенного для вывода результатов табулирования функции в табличный компонент `DataGridView`.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода double TabulateSequence(DataGridView view, double start, double e), предназначенного для табулирования данной функции и возвращения значения первого ее члена, для которого выполнено условие $y_n - y_{n-1} < \varepsilon$.

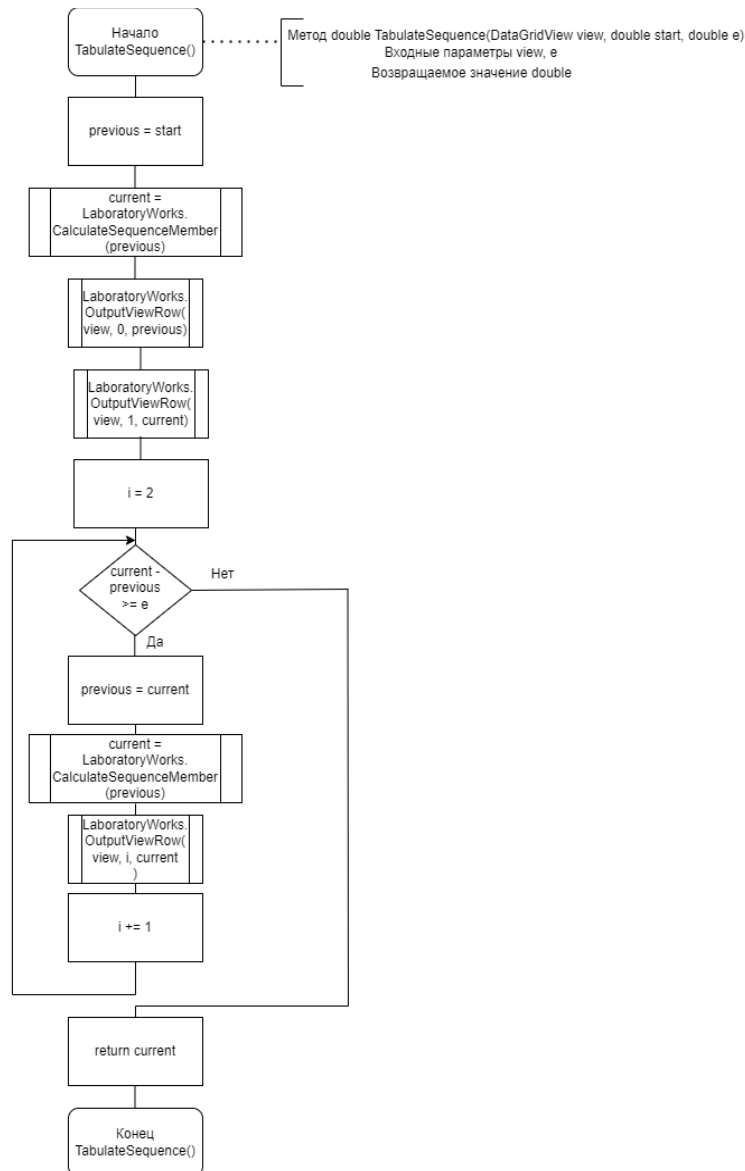


Рисунок 5 — блок-схема алгоритма метода double TabulateSequence(DataGridView view, double start, double e), предназначенного для табулирования данной функции и возвращения значения первого ее члена, для которого выполнено условие $y_n - y_{n-1} < \varepsilon$.

Алгоритм событийной кнопки

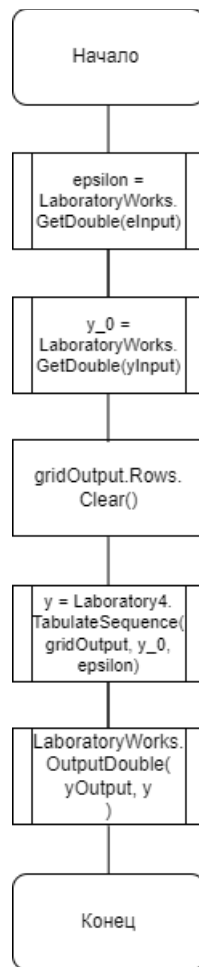


Рисунок 6 — блок-схема алгоритма событийной кнопки

Содержание dll-библиотеки

```
using System;
using System.Windows.Forms;

namespace LaboratoryWorksLibrary
{
    public class LaboratoryWorks
    {
        /* Все лабораторные работы */
        public static double GetDouble(TextBox t)
        {
            return Convert.ToDouble(t.Text);
        }
        public static void OutputDouble(TextBox t, double value)
        {
            t.Text = Convert.ToString(value);
        }

        /* Третья лабораторная работа */
        public static void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)
        {
            view.Rows.Add(x, y);
        }

        /* Четвертая лабораторная работа */
        public static double CalculateSequenceMember(double previous)
        {
            return (previous + 1) / (previous + 2);
        }
        public static double TabulateSequence(DataGridView view, double start, double
e)
        {
            double previous = start;
            double current = LaboratoryWorks.CalculateSequenceMember(previous);

            LaboratoryWorks.OutputViewRow(view, 0, previous);
            LaboratoryWorks.OutputViewRow(view, 1, current);

            int i = 2;
            while (current - previous >= e)
            {
                previous = current;
                current = LaboratoryWorks.CalculateSequenceMember(previous);
                LaboratoryWorks.OutputViewRow(view, i, current);
                i += 1;
            }

            return current;
        }
    }
}
```


Содержание основной части программы

```
using System;
using System.Windows.Forms;
using LaboratoryWorksLibrary;

namespace LaboratoryWorksGUI
{
    public partial class Laboratory4Form : Form
    {
        public Laboratory4Form()
        {
            InitializeComponent();

            private void evaluateButton_Click(object sender, EventArgs e)
            {
                double epsilon = LaboratoryWorks.GetDouble(eInput);
                double y_0 = LaboratoryWorks.GetDouble(yInput);

                gridOutput.Rows.Clear();
                double y = LaboratoryWorks.TabulateSequence(gridOutput, y_0, epsilon);
                LaboratoryWorks.OutputDouble(yOutput, y);
            }
        }
    }
}
```

Результаты выполнения программы

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при $\varepsilon=0,01$, $y_0=0$

Лабораторная работа №4 - решение

Лабораторная работа №4
Создание приложений, использующих итеративные циклические структуры

$$y_0 = 0; y_k = \frac{y_{k-1} + 1}{y_{k-1} + 2}; k = 1, 2, \dots$$

Epsilon: y_0:

k	y
0	0
1	0.5
2	0.6
3	0.615384615384615
4	0.617647058823529

Искомое значение:

Рисунок 7 — результат выполнения программы при $\varepsilon=0,01$, $y_0=0$

Для проверки убедимся, что все значения посчитаны верно:

$$y_0=0, y_1=\frac{0+1}{0+2}=0.5, y_2=\frac{0.5+1}{0.5+2}=\frac{1.5}{2.5}=0.6, y_3=\frac{0.6+1}{0.6+2}=\frac{1.6}{2.6}\approx 0.615, y_4\approx\frac{1.615}{2.615}\approx 0.617$$

Теперь убедимся, что искомое значение найдено верно: $0.5-0$ не меньше, чем 0.01 , поэтому y_1 не является ответом; $0.6-0.5=0.1$ не меньше, чем 0.01 , поэтому y_2 не является ответом; $0.615-0.6=0.015$ не меньше, чем 0.01 , поэтому y_3 не является ответом; $0.617-0.615=0.002$ меньше, чем 0.01 , поэтому y_4 является ответом.

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при $\varepsilon=0,01$, $y_0=0,2$

Лабораторная работа №4
Создание приложений, использующих итеративные циклические структуры

$$y_0 = 0; y_k = \frac{y_{k-1} + 1}{y_{k-1} + 2}; k = 1, 2, \dots$$

Epsilon: y_0:

k	y
0	0.2
1	0.545454545454545
2	0.607142857142857
3	0.616438356164384

Искомое значение:

Рисунок 8 — результат выполнения программы при $\varepsilon=0,01$, $y_0=0,2$

Для проверки убедимся, что все значения посчитаны верно:

$$y_0=0.2, y_1=\frac{1.2}{2.2}=0.545, y_2=\frac{1.545}{2.545}\approx 0.607, y_3=\frac{1.607}{2.607}\approx 0.616$$

Теперь убедимся, что искомое значение найдено верно: $0.545 - 0.2 = 0.345$ не меньше, чем 0.01 , поэтому y_1 не является ответом; $0.607 - 0.545 = 0.062$ не меньше, чем 0.01 , поэтому y_2 не является ответом; $0.616 - 0.607 = 0.009$ меньше, чем 0.01 , поэтому y_3 является ответом.

Список используемых источников

1. Гуриков С. Р. Введение в программирование на языке Visual C#: учебное пособие / С. Р. Гуриков. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 447 с.