

MAC0210 - Exercício Programa 1

Professor: Ernesto G. Birgin

Monitor: Gustavo Estrela

1 Parte 1: Aritmética de Ponto Flutuante

Essa parte do EP consiste em resolver quatro exercícios sobre aritmética de ponto flutuante. Para solucionar os problemas é recomendado a leitura do livro "Numerical Computing with IEEE Floating Point Arithmetic", presente na bibliografia do curso. Todos os exercícios da parte 1 desse EP foram inspirados em exercícios do livro, indicados entre parênteses.

Você deve subir um arquivo pdf no paca com as suas soluções. Além disso você deve entregar na aula do dia 20 de setembro uma cópia impressa do mesmo pdf que foi entregue no paca.

Questão 1 (3.11): Suponha que temos um sistema de representação de ponto flutuante com base 2 e,

$$x = \pm S \times 2^E,$$

com $S = (0.1b_2b_3b_4\dots b_{24}),$
i.e, $\frac{1}{2} < S < 1$

onde o expoente $-128 < E < 127$.

- (a) Qual é o maior número de ponto flutuante desse sistema?
- (b) Qual é o menor número de ponto flutuante positivo desse sistema?
- (c) Qual é o menor inteiro positivo que não é exatamente representável nesse sistema?

Questão 2 (5.1): Qual é a representação do número $1/10$ no formato IEEE single para cada um dos quatro modos de arredondamento? E para os números $1 + 2^{-25}$ e 2^{130} ?

Questão 3 (6.4): Qual é o maior número de ponto flutuante x tal que $1 \oplus x$ é exatamente 1, assumindo que o formato usado é IEEE single e modo de arredondamento para o mais próximo? E se o formato for IEEE double?

Questão 4 (6.8): Em aritmética exata, a soma é um operador comutativo e associativo. O operador de soma de ponto flutuante é comutativo? E associativo? Explique.

2 Parte 2: Método de Newton

Quando se aplica o Método de Newton a uma função com mais de uma raiz, temos que a raiz que será obtida pelo método depende do ponto inicial escolhido. Nesta parte do EP vamos estender o Método de Newton para um domínio complexo e estudar suas **bacias de convergência**, o conjunto de pontos iniciais que convergem para uma mesma raiz da função estudada.

Você deve implementar o Método de Newton em Octave e usar o script disponível em para gerar uma imagem que mostra as bacias de convergência de uma função escolhida. Você vai notar que as imagens geradas formam fractais! Explicar o motivo da formação desses fractais não é necessário. Veja abaixo alguns exemplos.

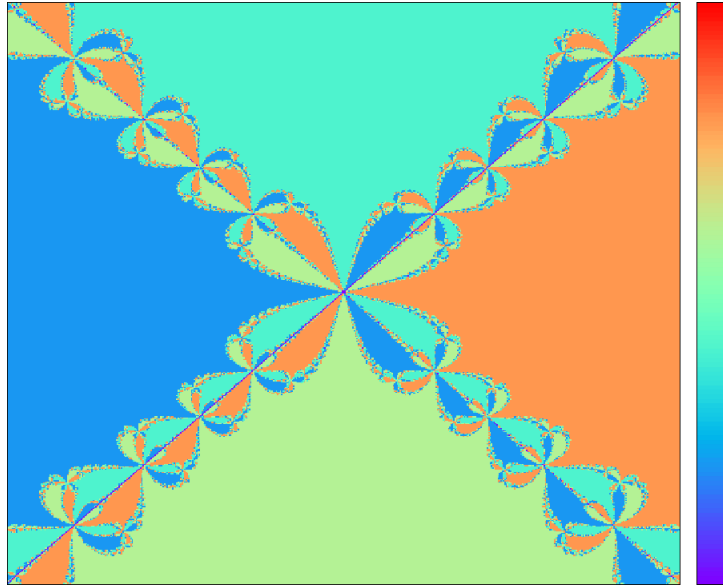


Figura 1: Bacias de convergência do polinômio $x^4 - 1$. O plano visto varia de -2 a 2 no eixo x e de $-2i$ a $2i$ no eixo y

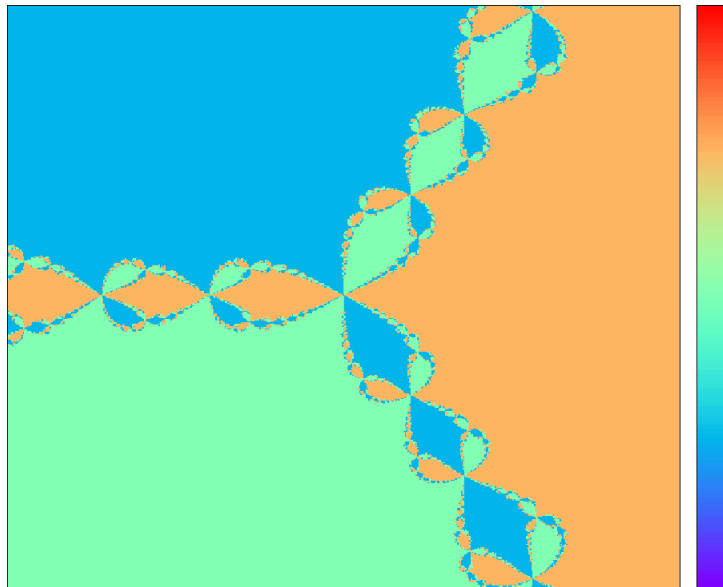


Figura 2: Bacias de convergência do polinômio $x^3 - 1$. O plano visto varia de -2 a 2 no eixo x e de $-2i$ a $2i$ no eixo y

2.1 Como gerar imagens das bacias de convergência

O primeiro passo que você deve tomar para gerar as imagens é escolher um subconjunto do plano complexo. Agora, associe a cada um dos n^2 (n é um parâmetro de sua função) pixels da imagem a um ponto do plano, rode o método de newton usando como início esse

ponto e descubra a raiz encontrada. Cada raiz do polinomio deve estar associada a uma cor, que será pintada em todos os pontos iniciais que convergirem para essa raiz.

As imagens das bacias de convergência devem ser geradas pelo programa *gnuplot* usando o script disponibilizado, *plot_basins*. Esse script lê as linhas de um arquivo chamado *output.txt* que devem conter uma tripla $x \ y \ r$ que representam respectivamente: a coordenada x do pixel na **imagem gerada**; a coordenada y do pixel na **imagem gerada**; e um inteiro r que representa a raiz encontrada quando rodamos o Método de Newton usando o ponto associado a (x, y) como partida do algoritmo.

A escolha de criar um mapeamento entre as raízes de sua função para um número inteiro r se dá para facilitar a escolha de uma cor para cada raiz. O script *plot_basins* possui uma paleta de cores que são usadas de acordo com o *range* definido no script em:

```
set cbrange [a : b]
```

Na paleta usada na figura 1, por exemplo, uma raiz associada ao número a teria cor roxa enquanto que uma raiz associada ao número b teria cor vermelha. Note que você também precisa associar os pontos que não convergem a nenhuma raiz a uma cor. Você pode modificar o script que faz o plot ao seu gosto (sem mudar o formato dos arquivos de entrada e saída) para criar imagens.

2.2 Funções a serem implementadas

Você deve implementar suas funções em um arquivo chamado *newton_basins.m* que deve conter pelo menos as seguintes funções:

- *newton_basins* (f, n): acha as bacias de convergência da função f e gera um arquivo *output.txt* que contém os dados para geração da imagem das bacias pelo script *plot_basins*. Os dados gerados preenchem uma imagem com $n \times n$ pixels.
- *newton* (f, f', x_0): aplica o método de newton para achar uma raiz da função f (com primeira derivada f'), partindo do ponto x_0 .

2.3 O que deve ser entregue

Você deve entregar ao paca seu programa em Octave que implementa o Método de Newton como foi detalhado anteriormente e também um relatório sobre o problema em pdf. O relatório deve explicar como você aplicou o Método de Newton e também deve conter exemplos interessantes com imagens geradas pelo seu programa (de preferência diferentes das que foram apresentadas neste enunciado como exemplo).

3 Parte 3 - Encontrando Todas as Raízes de Funções

Escreva um programa em Octave para achar todas as raízes de uma função $f \in C^2[a, b]$. Seu programa dividir $[a, b]$ em *ninter* sub-intervalos equidistantes e descobrir em quais deles a função f troca de sinal.

Para cada sub-intervalo $[a_i, b_i]$ sobre o qual $f(x)$ troca de sinal, seu programa deve então achar as raízes da seguinte maneira. Use o método de Newton ou secante para achar a raiz do intervalo, monitorando o decrescimento de $|f(x_k)|$. Se uma iteração é alcançada tal que

não há decrescimento suficiente de $|f(x_k)|$, i.e $|f(x_k)| > 0.5f(x_{k-1})$, então volte ao intervalo $[a_i, b_i]$, aplique biseccção três vezes e recomece o método de Newton ou secante.

A i -ésima raiz x_i é considerada achada quando:

$$\begin{aligned} |x_k - x_{k-1}| &< tol(1 + |x_k|) \\ |f(x_k)| &< tol \end{aligned}$$

Verifique seu programa achando as raízes das funções:

- $f(x) = 2 \cosh(x/4) - x$
- $f(x) = \begin{cases} \frac{\sin(x)}{x}, & \text{if } x \neq 0 \\ 1, & \text{if } x = 0 \end{cases}$

Este problema é baseado no exercício 13 do capítulo 3 do livro "A First Course in Numerical Methods" presente na bibliografia do curso.

Você deve enviar ao paca o código do seu programa Octave e também um relatório no formato pdf.

4 Entrega

Segue abaixo as regras de entrega deste EP:

- Este EP poderá ser feito em dupla.
- A entrega será aceita até as 23:55 do dia **18 de setembro de 2016** (domingo).
- Apenas um aluno da dupla deve submeter o EP no paca.
- A cópia impressa da parte 1 do EP deverá ser entregue em sala de aula, no dia 20 de setembro, e não pode diferir da versão entregue pelo paca.