

# Wissenschaftliches Programmieren für Ingenieure

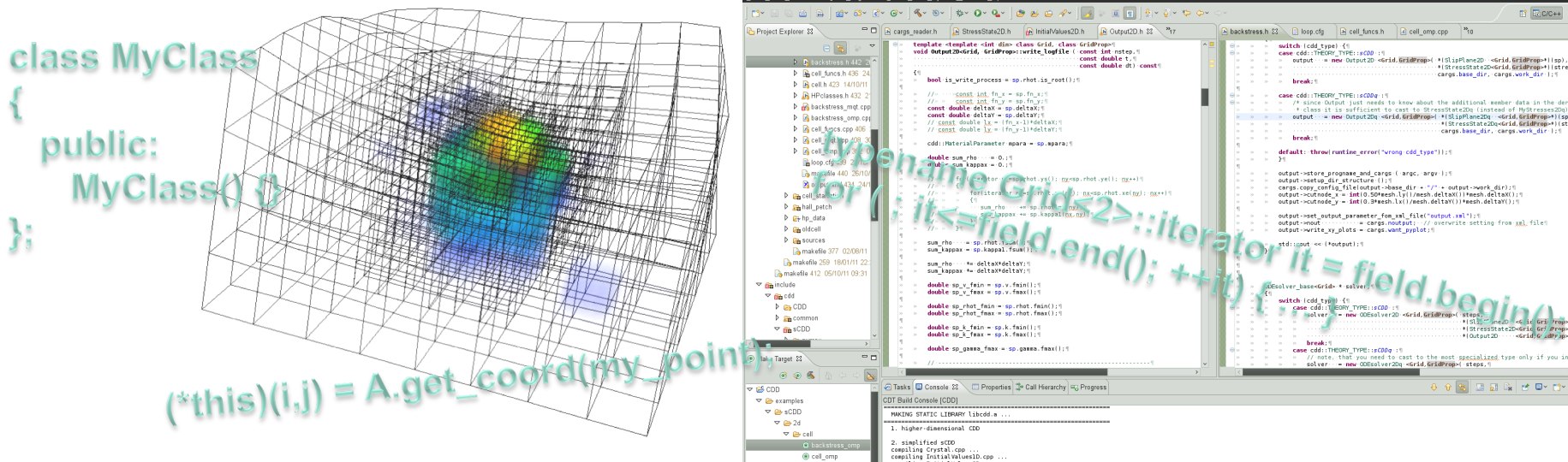
A. Trenkle, Dr. D. Weygand, T. Achkar, Dr. Ing. M. Stricker

## Übung 2:

### Gültigkeitsbereiche von Variablen; Funktionen; Referenzen; Fibonacci-Folge, Monte-Carlo Integration, Typumwandlung

Institute for Applied Materials – Computational Materials Science (IAM-CMS)

KIT – The Karlsruhe Institute of Technology – University of the State of Baden-Wuerttemberg, GERMANY



# Gültigkeitsbereich von Variablen

Todo

Beantworten von Fragen zum Gültigkeitsbereich von Variablen

- Laden Sie das File `gueltingkeitsbereich.cxx` von ILIAS herunter und beantworten sie folgende Fragen anhand des Beispielprogramms:
  - Welche Gültigkeitsbereiche für Variablen gibt es?
    - Wie kann der Gültigkeitsbereich einer Variablen eingeschränkt werden?
    - Welchen Gültigkeitsbereich haben jeweils die Variablen `a`, `b`, `c` im Beispielprogramm?
    - (Was passiert mit Variablen nach Ende des Gültigkeitsbereichs?)
  - Was passiert bei Namensgleichheit von globalen und lokalen Variablen?
    - Wie kann in einem solchen Fall gezielt auf globale Variablen zugegriffen werden?
    - Kommentieren Sie Definitionen von Variablen in den einzelnen Blöcken des Programms aus: Wie ändert sich dadurch das Verhalten des Programms?

# Referenz und Pointer

Info

Zusammenfassung der Vorlesung

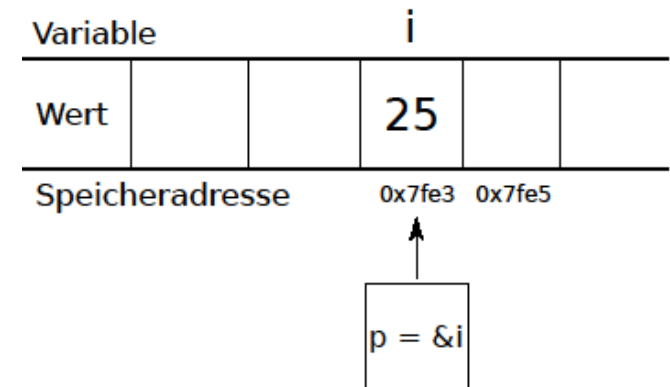
- **Referenzen:** Alias, also ein anderer Name für eine bereits existierendes Objekt (Variable)

```
int i = 4;
int& r = i; // r ist Referenz auf i
r = 5; // i ändert sich mit
cout<<"i: "<<i<<" r : "<<r<<endl;
```

- Mit Referenzen können übergebene Variablen verändert werden, Vermeidung von Kopien

- **Pointer** (Zeiger) zeigen auf die Speicheradresse einer anderen Variablen

```
int i = 25;
int* p; // p ist Pointer
p = &i; // Wert von p ist die Adresse von i
cout<< <<"Adresse: "<<p
<<"Speicherwert: "<<*p<<endl;
```



# Vorbereitung Funktionen

Todo

Ziel: Übergabearten von Variablen üben

- File: `main_function_vorlage.cpp` auf ILIAS Server
- Schreiben Sie Funktionen (fall\_i) mit Rückgabety `void` und einem Argument:  
Die Funktionen (Argumente) sollen folgenden Anforderungen genügen:
  - **Fall\_1:** Argument soll nur übergeben werden; lokale Variable in Funktion soll aber veränderlich sein
    - Wie nennt man diese Art der Übergabe?
  - **Fall\_2:** Argument soll übergeben und ein Veränderungen der Variablen in der Funktion soll für das Hauptprogramm sichtbar sein
    - Wie nennt man diese Art der Übergabe?
  - **Fall\_3:** Adresse soll übergeben werden:
    - 1: Inhalt des Objektes soll veränderbar sein; Zeiger soll nicht veränderbar sein
    - 2: Inhalt des Objektes soll nicht veränderbar sein; Zeiger soll nicht veränderbar sein.
    - 3: Beides soll veränderbar sein

# Fibonacci-Folge

## Info

- Die Fibonacci-Folge kann in vielen Vorgängen in der Natur beobachtet werden (Vermehrung von Kaninchen, eindimensionaler Quasikristall, Anordnung von Blüten,...)
  - $F(n)$  ist die  $n$ -te Fibonacci Zahl
  - $F(0)=0$  und  $F(1)=1$  sind die Startwerte
  - Die  $n+1$ -te Fibonacci Zahl:  $F(n+1)=F(n)+F(n-1)$

## Todo

## Programm zur Berechnung der Fibonacci-Folge

- Schreiben Sie ein Programm, unter Verwendung einer rekursiven Funktion, das die  $n$ -te Fibonacci Zahl berechnet, wobei  $n$  eine Eingabe ist. **Wichtig!**: Rekursion für große  $n$  sehr langsam. Es ist auch eine Lösung unter Verwendung von Schleifen (for) möglich.
  - Berechnen Sie den Quotienten zweier aufeinanderfolgender Fibonacci Zahlen:  
 $F(n+1)/F(n)$
  - Schreiben Sie das Ergebnis in eine Datei mit folgendem Format  

$n$	$F(n)$	$F(n)/F(n-1)$
1	1	
2	1	1
3	2	2
4	3	1.5
5	5	1.666...
6	8	1.6
7	13	1.625
8	21	1.619
9	34	1.618
10	55	1.618
  - Tragen Sie mit gnuplot  $n$  gegen  $F(n)/F(n-1)$  auf: konvergiert der Quotient? Kennen Sie den Wert?
  - Berechnen Sie die Summe der ersten 10 Fibonacci Zahlen.

# Hinweis Fibonacci Folge:

Info

Arrays aus STL verwenden

- Falls Sie ein Array/Vektor benötigen, verwenden Sie bitte die STL Bibliothek  
Es geht auch ohne Vektoren!
- STL Bibliothek (C++11: `array<Datentyp, Zahl der Einträge>`)  
<http://www.cplusplus.com/reference/array/>





```
#include <iostream>
#include <array>
using namespace std;

int main(){

    array<int,10> feld; // reserviert ein fixed Feld mit 10 Einträgen

    for(int i=0;i<feld.size();i++){ // .size() Methode, die die Anzahl der Elemente zurückgibt
        feld[i]=9*i;
    }
    size_t i {0};
    for(auto value:feld) {
        // value : Zugriff auf Element des Feldes (read only)
        cout<<"feld["<<i++<<"]<<value<<endl;
    }
}
```

# Fließzahlen: Grenzen / Grenzwert

- Gegeben sei die Funktion:  $f(x) = \frac{\sqrt{16+x}-4}{x}$ .
- Berechnen Sie mit Hilfe der Regel von de l' Hôpital den Grenzwert der Funktion  $\lim_{x \rightarrow 0} f(x)$
- Schreiben Sie ein C++ Programm, das den Grenzwert numerisch berechnet: Bestimmen Sie hierzu den Verlauf der Funktion  $f(x)$  im Intervall  $[a, b]$  wobei  $a > 0$  und  $b > a$  gilt.
  - Verwenden Sie dabei verschiedene Fließzahlgenauigkeiten (z.B. mit Hilfe von typedef => siehe Vorlesungsfolien; verwenden sie zunächst doppelte Genauigkeit: double)
  - Skizzieren Sie den Programmaufbau:
    - Eingabeparameter: Intervallgrenzen, Stützstellen
  - Übersetzen Sie das Programm
  - Lassen Sie das Programm für sinnvolle Intervallgrenzen laufen (z.B.  $[a, b] = [1e - 20, 1e - 10]$  und mind. 1000 Stützstellen
  - Tragen Sie mit Hilfe von gnuplot das Ergebnis aus. Den Wertebereich der Ausgabe können Sie mit Hilfe des folgenden Kommandos einstellen:  
`gnuplot> pl [0:1e-11][0.12:0.13] "erg.dat" w l`  
 der Wertebereich ist nun  $x \in [0, 10^{-11}]$  und  $x \in [0.12, 0.13]$ 
    - Was beobachten Sie? Welchen Wert erhalten Sie? 
    - Wie verändert sich das Konvergenzverhalten, wenn Sie für alle Fließzahlen im Programm einfache Genauigkeit verwenden? 
    - Welche Schlussfolgerungen ziehen Sie aus den Beobachtungen? 
    - Können Sie das Problem umgehen? 

# Integration: Monte Carlo Verfahren

## Zusatzaufgabe

## Numerische Integration mit Monte Carlo Verfahren

Berechnen Sie den Flächeninhalt des Einheitskreises numerisch mit Hilfe des Monte Carlo Verfahrens

### ■ Monte Carlo Integration:

- Variablen  $N, M$  benötigt, wobei  $N$  die Anzahl der gezogenen Zufallszahlen ist und  $M$  die Zahl der Zufallszahlen innerhalb des Kreises ist
  - 1. Gebiet ist durch  $(x_0, x_1)$  und  $(y_0, y_1)$  geben: Gebietsgröße  $(x_1 - x_0) * (y_1 - y_0)$
  - 2. Ziehen Sie eine Zufallszahlenpaar in diesem Gebiet
  - 3. wenn Zufallszahl innerhalb des Einheitskreises liegt:  
erhöhen Sie  $M$  um eins.
  - 4. Gehe zu (2.), wenn noch nicht  $N$  Zufallszahlenpaare gezogen wurden
- ⇒ Ergebnis: Flächeninhalt =  $M/N * \text{Gebietsgröße}$



## Info

## Zufallsgenerator `rand()` aus `cstdlib`

### ■ `#include <cstdlib>`

- `int value = rand()` gibt Zufallszahlen zwischen 0 und `RAND_MAX`
- `RAND_MAX` in Bibliothek definiert (8tung integer)