# Laboratorium kontrolne

### Jan Czechowski

## Zadanie 1

```
Statek - współrzędne:
  In[*]:= x[t_] := t
         y[t_] := t^2 - 1
          Latarnia - współrzędne:
  In[ • ]:= px := 1
          py := 1
          Odległość statku od latarni
  In[*]:= odl[t_] := \sqrt{(x[t] - px)^2 + (y[t] - py)^2}
  In[-]:= d[t_] := (x[t] - px)^2 + (y[t] - py)^2
 In[@]:= d'[t]
Out[0]=
          2(-1+t) + 4t(-2+t^2)
  In[@]:= tMin = Solve[d'[t] == 0, t]
Out[0]=
          \left\{\left\{t\to-1\right\}\text{, }\left\{t\to\frac{1}{2}\,\left(1-\sqrt{3}\,\right)\right\}\text{, }\left\{t\to\frac{1}{2}\,\left(1+\sqrt{3}\,\right)\right\}\right\}
          Dziedzina to [0, 2]
          Jedyną wartością w tym przedziale spośród tMini jest: t 
ightarrow rac{1}{2} \, \left( 1 + \sqrt{3} \, \right)
 In[a]:= tNajmniejsza := \frac{1}{2} \left(1 + \sqrt{3}\right)
          xMin = tNajmniejsza;
          yMin = y[xMin];
          Najmniejsza odległość:
  In[\circ]:= NajmniejszaOdl = Simplify \sqrt{d[tNajmniejsza]}
                                  uprość
         \frac{1}{2} \sqrt{11 - 6 \sqrt{3}}
```

```
Odp: Najmniejsza odległość to: \frac{1}{2} \sqrt{11 - 6 \sqrt{3}}
```

Out[0]=

$$\Big\{\frac{1}{2} \ \Big(1 + \sqrt{3} \ \Big) \ \text{, } -1 + \frac{1}{4} \ \Big(1 + \sqrt{3} \ \Big)^{\, 2} \Big\}$$

In[\*]:= wektor = wspolrzedneStatku - {px, py}

Out[0]=

$$\left\{-1 + \frac{1}{2} \left(1 + \sqrt{3} \right), -2 + \frac{1}{4} \left(1 + \sqrt{3} \right)^2 \right\}$$

In[
$$\bullet$$
]:= Plot[y[x], {x, 0, 2}, AxesLabel  $\rightarrow$  {"x", "y"}, wykres | oznaczenia osi

PlotLabel → "Trasa statku i minimalna odległość",

etykieta grafiki

Epilog → {Red, PointSize[Large], Point[{px, py}],

dopracow··· cz··· rozmiar kro··· duży

Point[{xMin, yMin}], Text["Min. odległość", {xMin + 0.2, yMin - 0.2}], tekst minimum

Orange, Arrow[{{px, py}, {xMin, yMin}}]}]

pomara··· strzałka

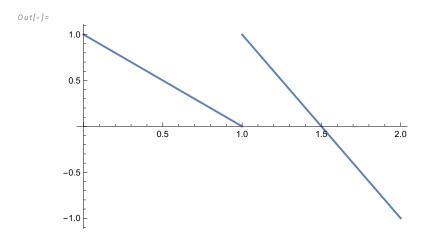
Out[0]=



# Zadanie 2

$$In[\circ]:= g[x_] := Piecewise[{{1-x, 0 < x < 1}, {3-2x, 1 < x < 2}}]$$
funkcja odcinkowa

Wykres funkcji g(x)



### a) Przybliżenie samymi sinusami rzędu 9

### b) Przybliżenie samymi cosinusami rzędu 9

Out[0]=

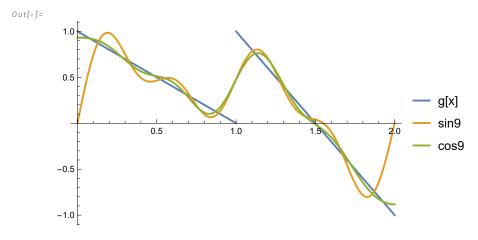
$$\frac{1}{4} - \frac{2 (-6 + \pi) \cos\left[\frac{\pi x}{2}\right]}{\pi^{2}} - \frac{2 \cos\left[\pi x\right]}{\pi^{2}} + \frac{2 (2 + \pi) \cos\left[\frac{3\pi x}{2}\right]}{3\pi^{2}} - \frac{2 (-6 + 5\pi) \cos\left[\frac{5\pi x}{2}\right]}{25\pi^{2}} - \frac{2 \cos\left[3\pi x\right]}{9\pi^{2}} + \frac{2 (6 + 7\pi) \cos\left[\frac{7\pi x}{2}\right]}{49\pi^{2}} + \frac{(4 - 6\pi) \cos\left[\frac{9\pi x}{2}\right]}{27\pi^{2}}$$

$$In[*]:= Plot[\{g[x], sin9, cos9\}, \{x, 0, 2\}, PlotLegends \rightarrow \{"g[x]", "sin9", "cos9"\}]$$

$$wykres$$

$$legenda dla grafik$$

Wykres o którego proszono w poleceniu - funkcji g(x) i jej przybliżeń



Odp: Lepszym przybliżeniem jest cosinusami rzędu 9, ponieważ lepiej dopasowuje się do funkcji g(x) (np. patrzac na poczatek i koniec wykresu). Wynika to z faktu, że cosinus jest funkcją parzystą, a g(x) ma charakter bardziej parzysty niż nieparzysty.

## Zadanie 3

```
ln[*]:= h[x_, y_] := x^2 + x * y^2 - 4 * x + y^3
          Pierwsze pochodne:
 In[*]:= hx = D[h[x, y], x]
               oblicz pochodną
         hy = D[h[x, y], y]
               oblicz pochodną
Out[0]=
         -4 + 2 x + v^2
Out[0]=
         2 \times y + 3 y^2
         Punkty stacjonarne:
 In[e]:= Solve[D[h[x, y], x] == 0 && D[h[x, y], y] == 0]
         rozwi··· oblicz pochodną
Out[0]=
         \left\{\left\{x\to\frac{3}{2}\text{, }y\to-1\right\}\text{, }\left\{x\to2\text{, }y\to0\right\}\text{, }\left\{x\to-6\text{, }y\to4\right\}\right\}
 In[*]:= D[h[x, y], {{x, y}, 2}] // MatrixForm
         oblicz pochodną
                                              postać macierzy
Out[]//MatrixForm=
          / 2 2 y
          2 y 2 x + 6 y
 In[\bullet]:= % /. \{x \rightarrow 2, y \rightarrow 0\} // MatrixForm
                                      postać macierzy
Out[]//MatrixForm=
          /20\
          0 4
 In[*]:= Det[%]
         wyznacznik
Out[0]=
 In[o] := D[h[x, y], \{x, 2\}] /. \{x \rightarrow 2, y \rightarrow 0\}
         oblicz pochodną
Out[0]=
         2
 In[*]:= h[2, 0]
Out[0]=
         -4 > 0, wiec jest to maksimum lokalne
```