

Práctica 11. Integración numérica

Contenidos

Ejercicio 1. Fórmulas de Newton-Cotes.....	1
Ejercicio 2. Integración de Romberg.....	2
Ejercicio 3. Integración adaptativa.....	3
Ejercicio 4. Integración de Montecarlo.....	3
Ejercicio 5. Integración gaussiana.....	5
Funciones internas.....	6

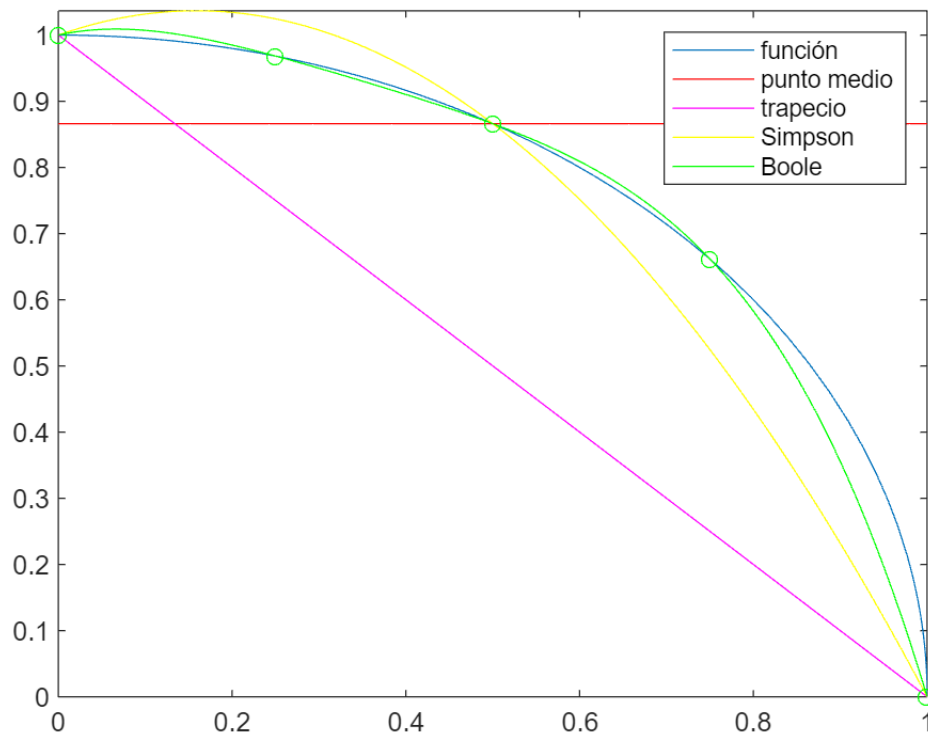
Ejercicio 1. Fórmulas de Newton-Cotes

Consideramos la integral

$$\int_0^1 \sqrt{1-x^2} dx.$$

- Calcular el valor que da MATLAB.
- Representar la función en ese intervalo y representar gráficamente los puntos y polinomios que se utilizan para los métodos (simples) (a) del punto medio, (b) de los trapecios, (c) de Simpson y (d) de Boole.

```
intf_matlab =  
0.785398163397448
```



Ejercicio 2. Integración de Romberg

Implementar de manera eficiente la integración de Romberg para conseguir un error de orden $\mathcal{O}(h^{32})$ con $h = 1/2$ y calcular el error absoluto en la integración de la siguiente función:

$$\int_0^1 \sqrt{1-x^2} dx.$$

```
intf_matlab =
    0.785398163397448
```

```
int_aprox =
    0.683012701892219
```

```
R = 16x16
    0.683012701892219         0         0         0 ...
    0.748927267025610    0.770898788736741         0         0
    0.772454786089293    0.780297292443854    0.780923859357662         0
    0.780813259456935    0.783599417246149    0.783819558899636    0.783865522384429
    0.783775605719283    0.784763054473399    0.784840630288549    0.784856837770912
    0.784824228194921    0.785173769020134    0.785201149989917    0.785206872524859
    0.785195198099154    0.785318854733898    0.785328527114815    0.785330548973941
    0.785326395739308    0.785370128286025    0.785373546522834    0.785374261116612
    0.785372788179914    0.785388252326782    0.785389460596166    0.785389713200505
    0.785389191634755    0.785394659453035    0.785395086594786    0.785395175896351
    ...
```

```
aprox_romberg =
    0.785398157618301
```

```
error =
-5.779147826956432e-09
```

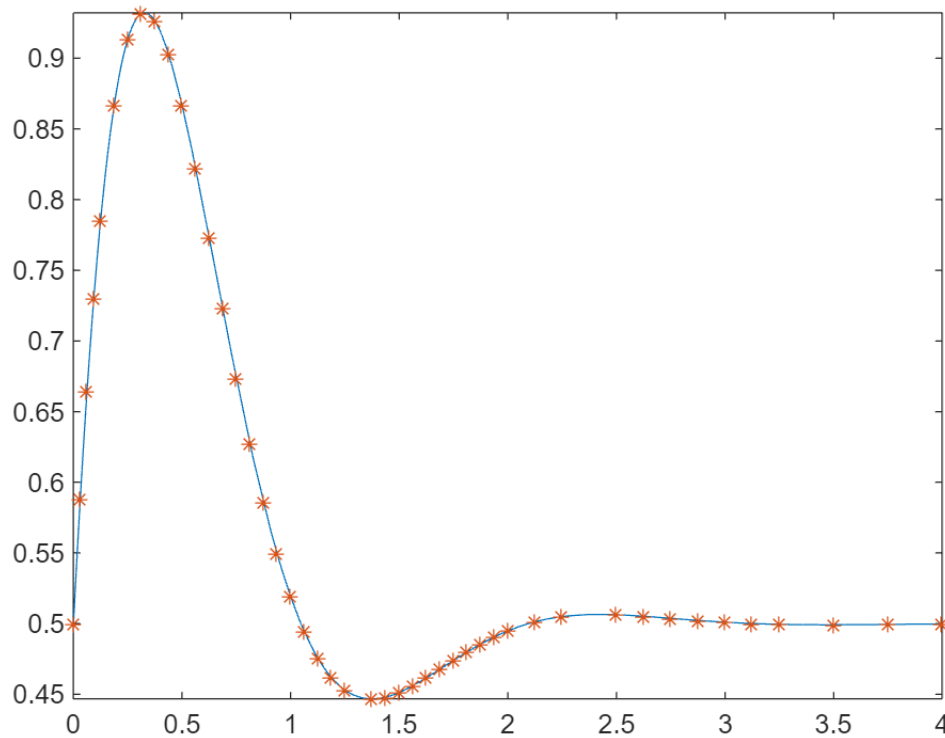
Ejercicio 3. Integración adaptativa

Calcular de manera adaptativa la siguiente integral con tolerancia 10^{-7} . Representar la función y todos los puntos que se han usado para obtenerla.

$$\int_0^4 e^{-2x} \sin(3x) + 0.5 dx$$

```
intf_matlab =
2.230731596609429

tol =
1.000000000000000e-07
```



```
error =
-7.585782801911023e-08
```

Ejercicio 4. Integración de Montecarlo

- Estimar π usando el método hit-or-miss con 1000 puntos aleatorios y un círculo de radio unidad. Representar el método y calcular el error absoluto.

```
rands = 1000x2
0.744153200657828    0.433840587520583
0.292952123977180    0.589834907817769
```

```

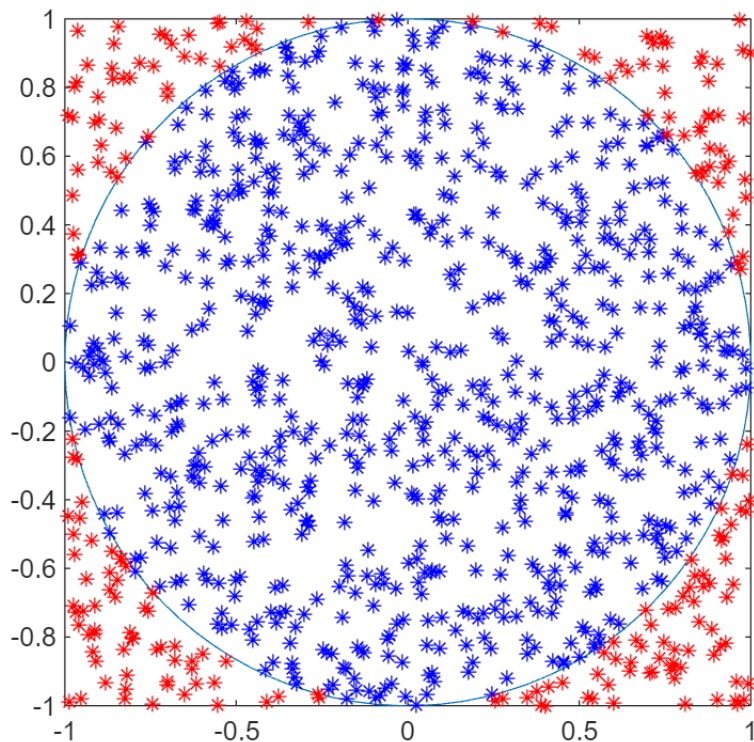
0.688413589264656    0.021879628187711
0.288746312491886    0.483329327655758
0.100509810711995    0.098461999698944
0.485313464342827    0.573996042774767
0.606981092314164    0.785408966703836
0.493960258939277    0.927377758138399
0.451577751245957    0.983022620676445
0.609064660143211    0.946297955636096
:
:

rands = 1000x2
0.488306401315656    -0.132318824958833
-0.414095752045640    0.179669815635538
0.376827178529312    -0.956240743624578
-0.422507375016228    -0.033341344688484
-0.798980378576011    -0.803076000602112
-0.029373071314346    0.147992085549534
0.213962184628329    0.570817933407671
-0.012079482121447    0.854755516276797
-0.096844497508087    0.966045241352890
0.218129320286423    0.892595911272192
:
:

int_aproxMontecarlo2 =
0.772000000000000

pi_aprox =
3.088000000000000

```



- Usar la integración de Montecarlo por media muestral para aproximar la siguiente integral usando 1000 números aleatorios.

$$\int_1^2 (4 - x^2)^{3/2} dx.$$

Dar el error absoluto.

```
intf_matlab =
    2.386070990149613

int_aprox_Montecarlo_media =
    2.435511830317429

error_aprox_Montecarlo_media =
    0.049440840167817
```

Ejercicio 5. Integración gaussiana

Integrar la siguiente función usando ocho puntos y el método de Gauss-Legendre:

$$\int_0^4 e^{-2x} \sin(3x) + 0.5 dx.$$

Calcular el error absoluto.

Nota: puede ayudar para los pesos calcular los ceros del polinomio de Legendre $P_n(x)$ que da MATLAB en simbólico (las funciones `vpasolve()` y `legendreP()` pueden ayudar para esto). Los pesos vienen dados por la fórmula

$$w_i = \frac{2}{(1 - x_i^2) [P'_n(x_i)]^2} \text{ donde los } x_i \text{ son los nodos. (Cuidado, el polinomio está derivado en esta fórmula.)}$$

```
nodos = 8x1
    -0.960289856497536
    -0.796666477413627
    -0.525532409916329
    -0.183434642495650
     0.183434642495650
     0.525532409916329
     0.796666477413627
     0.960289856497536
```

```
pesos = 8x1
     0.101228536290376
     0.222381034453375
     0.313706645877887
     0.362683783378362
     0.362683783378362
     0.313706645877887
     0.222381034453375
     0.101228536290376
```

```
intf_matlab =
    2.230731596609429
```

```
int_aprox_gausslegendre =
    2.230728836961660
```

```
error_aprox_gausslegendre =
    -2.759647768968421e-06
```

Funciones internas

Documento preparado por I. Parada, 15 de mayo de 2024