

# Proyecto final Métodos numéricos Gr. 10

Nicolás Darío Mejía Borda nmejiab@unal.edu.co

Juan Sebastián Rodríguez Castellanos <u>iuarodriguezc@unal.edu.co</u> PROBLEMA 01

TÉCNICAS UTILIZADAS 02

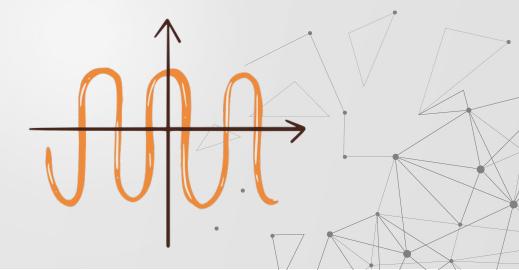


DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN

04 CONCLUSIONES

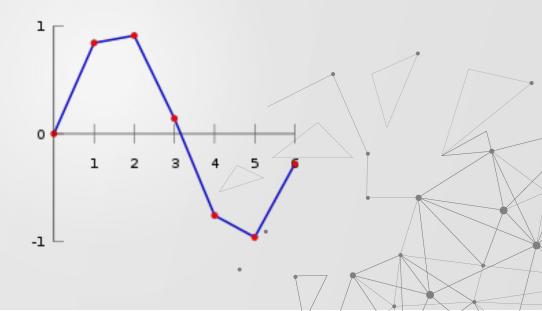
Se busca realizar un software que describa una función que se asemeje a una gráfica pintada dentro de una imagen, esta puede ser tomada desde un celular o importada directamente desde otro sitio.

# ENUNCIADO DEL PROBLEMA



## TÉCNICAS UTILIZADAS

Para el desarrollo de este proyecto se precisaron de tres métodos numéricos de interpolación, los cuales son interpolación polinomial, interpolación de Lagrange e interpolación por splines cúbicos



DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN



### **CONCLUSIONES**

- Las interpolaciones polinomial y de Lagrange llegan a ser buenas generando funciones que pasen por los puntos deseados, pero para buscar puntos intermedios no son tan buenos cuando se trata de una cantidad de puntos muy grande.
- La interpolación por splines cúbicos es buena para acercarse a curvas suaves, y para hallar valores intermedios, aunque con gran cantidad de puntos genera muchas funciones con las cuales el trato puede llegar a ser muy engorroso.
- Al momento de tratar polinomios con un software es preferible utilizar una gran cantidad de polinomios de bajo grado que pocos de muy alto grado ya que los errores generados por almacenamiento y tratado de datos llega a ser muy grande.

### **CONCLUSIONES**

- El error obtenido dentro del software puede deberse en gran parte al error que se genera cuando se obtienen los puntos por medio de openCV ya que hay un cierto desfase al utilizar esta librería.
- Al momento de interpolar con métodos como interpolación polinomial o interpolación de Lagrange es preferible usar una menor cantidad de puntos para obtener curvas con mejor resultado



