

Einführung in Matlab - Einheit 4

Visualisieren, Datenstrukturen, In- und Output, Etwas Debugging

Jochen Schulz

Georg-August Universität Göttingen 

1 Visualisieren von 3D-Daten

2 Datenstrukturen

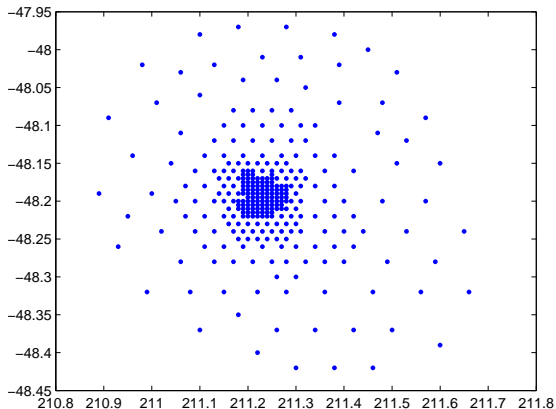
3 In- und Output

4 Etwas Debugging

- Daten liegen häufig in Form von Vektoren (x, y, z) vor. Man möchte eine Funktion F mit $z(i) = F(x(i), y(i))$ plotten.
- Befehle `surf` und `mesh` funktionieren nur wenn die Einträge in x und y monoton sind und die Daten auf einem kartesischen Gitter vorliegen.
- Ausweg: Interpolieren der Daten auf ein entsprechendes Gitter.

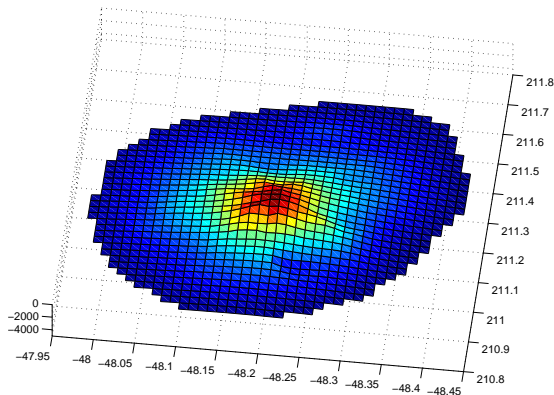
Beispiel

```
load seamount  
plot(x,y, '.', 'markersize', 10)  
figure, plot3(x,y,z, '.')  
figure, plot3(x,y,z, '.')
```



Beispiel

```
xi = linspace(min(x),max(x),40);  
yi = linspace(min(y),max(y),40);  
[XI,YI] = meshgrid(xi,yi);  
F = TriScatteredInterp(x,y,z,'linear');  
ZI = F(XI,YI);  
surf(XI,YI,ZI)
```



```
F = TriScatteredInterp(<x>,<y>,<z>,<methode>);  
ZI = F(<XI>,<YI>);
```

- Vektoren x, y, z enthalten Werte $(x(i), y(i), z(i))$.
- Interpolationsstellen $(XI(i, j), YI(i, j))$ mit Matrizen XI, YI .
- Funktionsauswertung mit F : Ergebnis $ZI(i, j)$.
- Art des Interpolierens:
 - **'nearest'**: stückweise konstant
 - **'linear'**: linear
 - **'natural'**: natürliche Nachbarn (Voronoi-Diagramm)
- Es wird nur innerhalb der konvexen Hülle der Punkte $(x(i), y(i))$ interpoliert. Ansonsten Funktionswert NaN.

- Der Interpolation liegt eine Delaunay Triangulation zugrunde. Die Werte $(x(i), y(i))$ sind Eckpunkte der entstehenden Dreiecksmenge.
- Danach werden mit Hilfe der Dreiecke Funktionen definiert, die entsprechende Werte besitzen.
- Mittels `TriScatteredInterp` ist die Technik auch auf höhere Dimensionen anwendbar. Dreiecke werden durch entsprechende höher-dimensionale Simplizes ersetzt.
(In 3D Tetraeder)

```
ZI = interp2(<X>,<Y>,<Z>,<XI>,<YI>,<methode>)
```

- Allgemein sind X, Y, Z Matrizen. Dabei ist $Z(i, j)$ der Funktionswert an $(X(i, j), Y(i, j))$. X und Y sind in der Regel durch `meshgrid` erzeugt.
- Es wird an den Stellen $(XI(i, j), YI(i, j))$ interpoliert. Das Ergebnis ist $ZI(i, j)$. Die Einträge von XI bzw. YI können beliebig sein.
- Die Art des Interpolierens ist entweder `'nearest'`, `'linear'` oder `'cubic'`.

1 Visualisieren von 3D-Daten

2 **Datenstrukturen**

3 In- und Output

4 Etwas Debugging

- In MATLAB gibt es verschiedene *Datentypen*. Sie werden bestimmt durch ihre Eigenschaften.
- Einzelne Elemente eines Datentyps werden *Objekte* genannt.
- Ein *Objekt* besteht meist aus drei Teilen: *Bezeichner*, *Referenzen* und *Werte* des Objekts.
- *Variablen* sind Datenobjekte deren Werte während eines Programmablaufs verändert werden können.

Datentypen in MATLAB

- MATLAB speichert alle Variablen als Felder. Ein Skalar ist eine 1×1 -Matrix.
- MATLAB weist den Datentyp *implizit* zu. Durch die Zuweisung eines Wertes wird der Typ implizit bestimmt.
- Den Datentyp eines Objekts *a* kann durch den Befehl `class(a)` bestimmt werden.

Datentypen in MATLAB

- Gleitkommazahlen (Komplexe Zahlen)
- Characters und Strings
- Strukturen
- Cell Arrays
- Funktionen
- Sparse Matrizen
- Integer-Zahlen
- Logische Ausdrücke

- Standard-Datentyp ist ein Array von Gleitkommazahlen (`double`).
- Abstand von 1 zur nächsten Gleitkommazahl in MATLAB: $\epsilon = 2^{-52}$ (vgl. `eps` in MATLAB)
- Sei $x \in \mathbb{R}$ eine reelle Zahl und \tilde{x} die Darstellung in MATLAB. Dann gilt für den Rundungsfehler
$$\frac{|x - \tilde{x}|}{|x|} \leq \frac{1}{2}\epsilon.$$
- Die größte bzw. kleinste in MATLAB darstellbare positive Zahl ist in `realmin` bzw. `realmax` gespeichert.

Ausnahmen

- Ist eine Zahl größer als `realmax`, so meldet MATLAB einen 'Overflow' und gibt als Ergebnis `Inf` zurück.

```
realmax*1.1
```

```
ans =    Inf
```

- Bei Operationen wie $0/0$ oder ∞/∞ , erhält man als Ergebnis `NaN` (*Not a Number*).

```
0/0
```

```
Warning: Divide by zero.
```

```
ans =    NaN
```

Umgang mit NaN und Inf

- Mit Hilfe von `isinf` und `isnan` kann auf ∞ bzw. NaN getestet werden.

```
isnan(0/0), isinf(1.2*realmax)
```

```
ans =     1    ans =     1
```

- Test auf NaN durch `==` ist nicht möglich

```
0/0 == NaN
```

```
ans =         0
```

- Bei Inf ist der Test durch `==` möglich!

```
(1.2*realmax)==Inf
```

```
ans =         1
```

- Ähnlich wie in C gibt es den Datentyp `single`. Es ist eine Darstellung in geringerer Genauigkeit.
- Durch den Befehl `single()` wird eine `double`-Zahl in eine `single`-Zahl konvertiert.
- Arithmetische Operationen mit `double`- und `single`-Objekten ergeben `single`-Objekte.

Single

```
a = sqrt(2); b = single(a);  
c = a+b; d = a-b
```

```
d =  
    2.4203e-08
```

```
whos
```

Name	Size	Bytes	Class
a	1x1	8	double
b	1x1	4	single
c	1x1	4	single
d	1x1	4	single

```
[realmax, single(realmax)], realmax
```

```
ans =  
    Inf    Inf  
ans =  
    1.7977e+308
```

Operator Rangfolge

Level	Operator
1	Exponent (\wedge , $\cdot\wedge$), transpose
2	logische Verneinung (\sim)
3	Multiplikation ($*$, \cdot), Division ($/$, $\cdot /$, \backslash , $\cdot \backslash$)
4	Addition (+), Subtraktion (-)
5	Doppelpunktoperator (:)
6	Vergleichsoperatoren ($<$, $>$, $<=$, $>=$, $==$, $\sim=$)
7	Logisches und (&)
8	Logisches oder ()

Bei gleicher Rangfolge wertet MATLAB von links nach rechts aus.

Die Rangfolge kann durch Kammersetzung geändert werden.

Darstellungsformate am Beispiel 1/7

format short	0.1429
format short e	1.4286e-01
format short g	0.14286
format long	0.14285714285714
format long g	0.142857142857143
format long e	1.428571428571428e-01

Das Default-Format ist short.

Komplexe Zahlen $z \in \mathbb{C}$ haben die Form

$$z = x + iy, \quad x, y \in \mathbb{R}$$

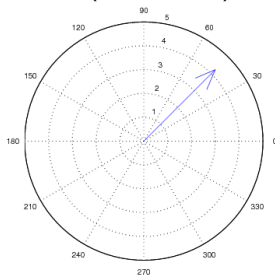
mit $i = \sqrt{-1}$.

- $\sqrt{-1}$ ist in MATLAB vordefiniert in den Variablen i, j .
- Durch `complex(x,y)` kann aus $x, y \in \mathbb{R}$ die komplexe Zahl $x + iy$ erzeugt werden.
- Für $z = x + iy \in \mathbb{C}$ erhält man den Realteil mit `real(z)` und den Imaginärteil durch `imag(z)`.

Polarkoordinaten

$$z \in \mathbb{C}, \quad z = re^{i\varphi} = r(\cos \varphi + i \sin \varphi)$$

- $\text{abs}(z)$ ergibt den Betrag r von z .
- φ erhält man durch $\text{angle}(z)$.
- grafische Darst.: $\text{compass}(z)$ ($z = 3 + 3i$).



Structures

Structures:

Strukturen sind eine Möglichkeit verschiedene Objekte in einer Datenstruktur zu bündeln.

Beispiel: komplexe Zahlen

```
komp_Zahl.real=1;  
komp_Zahl.imag=1;  
komp_Zahl
```

```
komp_Zahl =
```

```
real: 1  
imag: 1
```

- Alternativ können Strukturen durch

```
struktur = struct('Feld1', <Wert1>, 'Feld2', <Wert2>, ...)
```

definiert werden.

- Ein Feld einer Struktur struktur kann durch

```
struc2 = rmfield( <struktur> , 'Feld')
```

gelöscht werden.

Cell Arrays

Cell Arrays:

Cell Arrays sind spezielle Matrizen, deren Einträge aus unterschiedlichen Datentypen bestehen können. Erzeugt werden sie durch geschweifte Klammern.

```
C = { 1:10, hilb(4); ...  
      'Hilbert Matrix', pi}
```

```
C =  
      [1x10 double]      [4x4 double]  
      'Hilbert Matrix'   [      3.1416]
```


Befehle für Cell Arrays

- Zugriff auf Cell-Arrays:

```
C{2,1}
```

```
ans =  
Hilbert Matrix
```

```
C{1,2}(2,3)
```

```
ans =  
0.2500
```

- Durch `celldisp(C)` wird der Inhalt von `C` dargestellt.
- `cellplot(C)` stellt `C` grafisch dar.

- In diesen Datentypen werden ganze bzw. natürliche Zahlen gespeichert.
- Zur effizienten Speicherung gibt es die Datentypen `int8`, `uint8`, `int16`, `uint16`, `int32`, `uint32`, `int64`, `uint64`.
- In den Datentypen, die mit `u` beginnen, werden natürliche Zahlen gespeichert, sonst ganze Zahlen.
- Die abschließende Zahl gibt den Speicherbedarf an. `uint8` benötigt z.B. 8-Bit. (Wertebereich $0 \dots 2^8 - 1$).

Integer

```
a = int8(20); b = int16(20); c = int8(20);  
a*c, a*b
```

```
ans = 127
```

```
??? Error using ==> mtimes
```

```
Integers can only be combined with integers  
of the same class, or scalar doubles.
```

```
a+0.2
```

```
ans = 20
```

```
a+0.5
```

```
ans = 21
```

```
a*1.54
```

```
ans = 31
```

1 Visualisieren von 3D-Daten

2 Datenstrukturen

3 In- und Output

4 Etwas Debugging

- Benutzereingabe
- einfache und formatierte Ausgabe
- Schreiben in Dateien
- Einlesen von Daten aus Dateien
- Speichern und Laden von Variablen
- Durch `help iofun` erhält man eine Übersicht aller Ein- und Ausgabe - Befehle

- Standardeingabe:

```
input
```

- Informationssteuerung durch die Maus:

```
ginput
```

- Anhalten der Prozedur bis eine Tastatureingabe erfolgt:

```
pause
```

input

Die Benutzereingabe kann durch den Befehl `input('Text')` erfolgen. Es wird der 'Text' angezeigt. Die Eingabe kann hinter 'Text' erfolgen und wird durch Return abgeschlossen. Durch die Option 's' wird ein String abgefragt.

```
startwert = input('Bitte geben Sie den Startwert ein: ')
```

```
Bitte geben Sie den Startwert ein: 56
startwert =
    56
```

```
f = input('Eingabe einer Funktion: ', 's')
```

```
Eingabe einer Funktion: sin(x)*cos(x)
f =
sin(x)*cos(x)
```

Das Kommando

```
[x,y]=ginput(n)
```

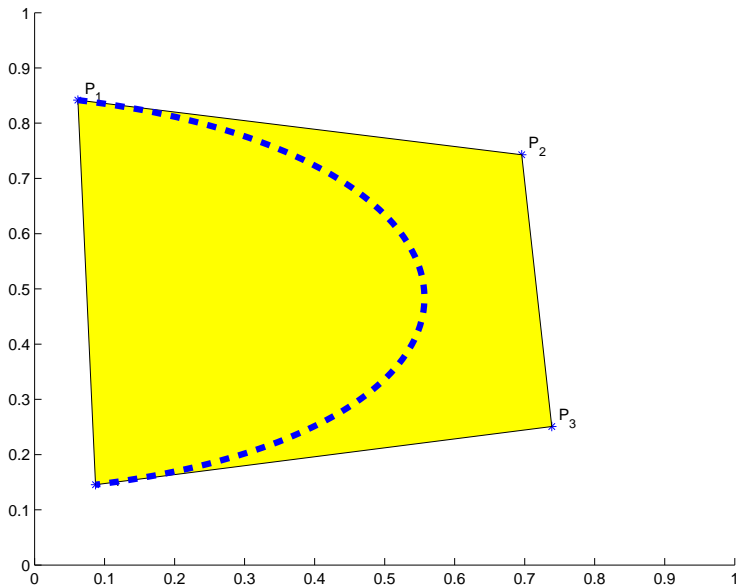
gibt die Vektoren x und y der Koordinaten der nächsten n Maus-Klicks zurück, an denen sich die Maus im aktuellen Grafik-Fenster befindet.

- `[x,y]=ginput` sammelt so lange Daten ein, bis die Return-Taste gedrückt wird.
- `[x,y,taste]=ginput(n)` gibt auch den Vektor `taste` zurück, der aus Werten 1 (linke Maustaste), 2 (mittlere Maustaste) oder 3 (rechte Maustaste) besteht.

$$z(t) := \sum_{i=0}^n \mathbf{b}_i B_i^n(t), \quad t \in [0, 1]$$

- $z(t) : [0, 1] \rightarrow \mathbb{R}^2$ ist das *Bezier-Polynom*.
- $\mathbf{b}_i \in \mathbb{R}^2$ sind die vorgegebenen *Kontrollpunkte*.
- $B_i^n(t) = \binom{n}{i} t^i (1-t)^{n-i}$ sind *Bernstein-Polynome*.

Bezier-Polynom



Bezier-Polynom

```
% Eingabe der 4 Kontrollpunkte
axis([0 1 0 1]);
hold on;
for k=1:4
    [x(k),y(k)]=ginput(1);
    plot(x(k),y(k),'*');
    text(x(k)+0.01,y(k)+0.01,strcat('P_',num2str(k)));
end;

% Zeichnen der Kontrollpolygons
fill(x,y,'y');

u=0:0.01:1;
umat=[(1-u).^3; 3.*u.*(1-u).^2; 3.*u.^2.*(1-u);u.^3];
plot(x*umat, y*umat,'--','Linewidth',4);
hold off;
```

Ausgabe

- Angeben einer Variable ohne Semicolon:

```
text=['Pi mit 5 signifikanten Stellen : ' num2str(pi  
    ,6)]
```

```
text =  
Pi mit 5 signifikanten Stellen : 3.14159
```

- Ausgabe des Strings X durch `disp(X)`

```
disp(text)
```

```
Pi mit 5 signifikanten Stellen : 3.14159
```

- Ausgabe durch `fprintf()`

```
fprintf('Pi mit %1.0f Nachkomma-Stellen : %6.4f \n'  
    ,4,pi)
```

```
Pi mit 4 Nachkomma-Stellen : 3.1416
```

fprintf- Formatierte Ausgabe

```
fprintf( <Format>, <Argument1>, <Argument2>, ... )
```

Format: Output-Form der Argumente (Werte der Variablen):

```
' <*>%<(-|+)> <v1.n1><typ1><*>%<(-|+)> <v2.n2><typ2><*>.. '
```

<*> Hier kann beliebiger Text eingegeben werden.

<(-|+)> '+': Vorzeichen-Anzeige erzwungen.

'-': linksbündige Ausgabe.

Weglassen von <(-|+)>: rechtsbündige Ausgabe ohne

Anzeige des '+' Zeichens.

vi Anzahl der insgesamt dargestellten Zeichen von Argument*i*.

ni Anzahl von Nachkommastellen.

typi Datentyp und Darstellungsformat von Argument*i*:

- **f** (Standarddarstellung von Gleitkommazahlen)
- **e** (Exponentialdarstellung von Gl.)
- **g** (entweder Darst. *f* oder *e*)
- **s** (Strings),...

Bemerkungen zu fprintf

- Die formatierte Ausgabe ist an den Ansi-C Standard angelehnt.
- Durch `'\n'` wird ein Zeilenumbruch bewirkt. `'%'` erzeugt %.
- `sprintf` funktioniert wie `fprintf`. Allerdings wird die Ausgabe als String zurückgegeben.
- Ist ein Argument eine Matrix, so wird `fprintf` 'vektoriert'.

Schreiben in Dateien - Beispiel

```
% waehrung.m
%
% Erstellt eine Umrechnungstabelle zwischen
% Euro und anderer Waehrung

waehrung_name = input('Umrechnung fuer welche Waehrung ?'
    , 's');
fprintf('Ein Euro entspricht wievielen %s ? ',
    waehrung_name);
umrechnung = input('');
a = [1 2 3 5 10 20 50 100 200 1000];
fid = fopen('umrechnung.txt', 'w');
fprintf(fid, ['Umrechnungstabelle: Euro-', waehrung_name, '\n\n']);
fprintf(fid, ['%7.2f Euro = %7.2f ', waehrung_name, '\n'], [a
    ; umrechnung*a]);
fprintf(fid, '\n\n Umrechnungskoeffizient: %3.2f \n',
    umrechnung);
fclose(fid);
```

```
fid = fopen(<dateiname>, <erlaubnis>)
```

fopen öffnet die Datei dateiname im Modus erlaubnis und erzeugt einen Datei-Handle fid. Für erlaubnis gibt es u.a. die folgenden Möglichkeiten:

- 'r' Lesen aus der Datei.
- 'w' Schreiben in die Datei (Erzeugen falls nötig)
- 'a' Hinzufügen (Erzeugen falls nötig)
- 'r+' Lesen und schreiben (aber nicht erzeugen)

Weitere Kommandos

- `fclose(fid)` schliesst die Datei mit dem Handle `fid`
- Mit dem Befehl

```
fprintf( <Datei-Handle>, <Format>, <Argument1>, <Argument2>, ..)
```

wird in die durch das Datei-Handle angegebene Datei gemäß der obigen Konventionen geschrieben.

- Durch ein zusätzliches Output-Argument können Fehler aufgefangen werden.

```
[fid, message]=fopen(<dateiname>, <erlaubnis>)
```

Ist die Datei nicht zu öffnen, so ist `fid=-1`.

Lesen aus einer Datei

```
% waehrung_auslesen.m
%
% Liest eine Umrechnungstabelle aus der
% Datei 'umrechnung.txt'

clear all;
fid = fopen('umrechnung.txt','r');
waehrung_name = fscanf(fid,'Umrechnungstabelle: Euro-%s')
;
daten = fscanf(fid,['%f Euro = %f ',waehrung_name],[2 inf
]);
umrechnung = fscanf(fid,'Umrechnungskoeffizient: %f');
fclose(fid);

% Ausgabe
fprintf('Umrechnung: Euro - %s: Kurs: %f \n',...
        waehrung_name,umrechnung);
fprintf(' %7.2f Euro = %7.2f \n',daten);
```

```
[daten,anz] = fscanf(<fid>,<format>,<Größe>)
```

- fscanf liest Daten aus der Datei mit dem Handle fid.
- Die Daten werden in daten gespeichert. Der optionale Wert anz gibt die Anzahl erfolgreich gelesener Daten an.
- format gibt das vorgegebene Suchmuster vor.
- Die Größe bestimmt das was gelesen wird, und damit auch die Dimension der Output-Matrix. inf bezeichnet dabei das Dateiende.

- Zeile aus der Datei mit Handle `fid` lesen und als String zurückgeben:

```
fgetl(fid)
```

- Prüfen ob das Dateiende erreicht ist:

```
fEOF(fid)
```

`fEOF(fid)` gibt eine 1 zurück, falls das Dateiende erreicht ist und 0 sonst.

Beispiel - Bubblesort

- Bubblesort durchläuft die Datenmenge von Anfang bis zum Ende und vergleicht paarweise die nebeneinanderstehenden Elemente.
- Sind zwei benachbarte Elemente nicht in der richtigen Reihenfolge, so werden sie miteinander vertauscht.
- Ist man am Ende angekommen, beginnt man wieder von vorne.
- Die Datenmenge ist sortiert, falls bei einem Durchlauf keine Vertauschungen mehr vorgenommen werden.

Beispiel - Bubblesort

```
function sortieren(dateiname1, dateiname2)
% sortieren    Die Datei dateiname1 wird alphabetisch
               sortiert
%              und als dateiname2 abgespeichert.
% INPUT:      STRING dateiname1
%              STRING dateiname2

% Datei laden
[fid,message] = fopen(dateiname1,'r');
if fid==-1
    error('Datei nicht gefunden');
end;
% Datei lesen
anz = 0;
while feof(fid)==0
    anz = anz+1;
    inhalt{anz}=fgetl(fid);
end
fclose(fid);
```

Beispiel - Bubblesort (Forts.)

```
% Sortieren
sortierungen = 1;
while sortierungen>0
    sortierungen = 0;
    for k = 1:anz-1
        % vergleich_gr(a,b) ist 1 fuer a<b, 0 sonst
        if vergleich_gr(inhalt{k+1},inhalt{k})
            hilf = inhalt{k}; inhalt{k} = inhalt{k+1};
            inhalt{k+1} = hilf;
            sortierungen = sortierungen+1;
        end
    end
end

% Datei schreiben
fid = fopen(dateiname2,'w');
for k = 1:anz
    fprintf(fid,'%s \n',inhalt{k});
end;
fclose(fid);
```

- Es ist auch möglich temporäre Dateien zu erzeugen.
- Binäre Dateien: `fread` und `fwrite`.
- Excel-Tabellen lesen: `xlsread`
- Bilddateien importieren: `imread`.
- Audiodateien (.wav) bzw. Videodateien (.avi): `wavread` bzw. `aviread`.

Beispiel: Binäre Daten

```
%----- beispiel_bin_data.m  
A = hilb(10);  
  
% Schreibe binaere Datei  
fwriteid = fopen('hilb10.bin','w');  
count = fwrite(fwriteid,A,'double');  
fclose = (fwriteid);  
  
% Lesen binaere Datei  
freadid = fopen('hilb10.bin','r');  
B = fread(freadid, count, 'double');  
C = reshape(B,10,10);  
  
disp(norm(A - C))
```

Laden und Speichern von Variablen

- `save filename` speichert den gesamten Workspace in der Datei `filename.mat`. Einladen des Workspace ist möglich mittels `load filename`.
- Mittels `save filename A x` werden nur die Variablen `A` und `x` in der Datei `filename.mat` gespeichert. Durch `load filename` werden nun die Variablen `A` und `x` dem Workspace hinzugefügt.
- Bei `load` werden bestehende Variablen mit dem gleichen Namen überschrieben.

1 Visualisieren von 3D-Daten

2 Datenstrukturen

3 In- und Output

4 Etwas Debugging

- **Syntax Fehler:** z.B. Schreibfehler oder Weglassen von Klammern. MATLAB entdeckt die meisten Syntax Fehler und gibt eine entsprechende Fehlermeldung zurück mit Angabe der Zeile.
- **Run-time Fehler:** Diese Fehler sind normalerweise algorithmischer Natur. Oft passen z.B. bei Matrixoperationen die Matrizen nicht zusammen.

Die erste Fehlermeldung zeigt bei geschachtelten Funktionsaufrufen an, in welcher Funktion der Fehler liegt.

- Der Befehl `error('text')` erzeugt die Fehlermeldung `text` und bricht das Programm ab. Insbesondere die Eingabeparameter sollten auf Fehler geprüft werden.
- Warnungen werden durch `warning('text')` erzeugt. Im Gegensatz zu `error` wird das Programm aber fortgesetzt.

Beispiel

```
function interpolation(f1,N)
```

```
...
```

```
%----- Fehlerbehandlung
```

```
if (round(abs(N)) ~= N) | (N==0)
```

```
    error(strcat('Bitte fuer die Anzahl der Stuetzstellen  
                ', ...
```

```
                'eine natuerliche Zahl verwenden'));
```

```
end
```

```
if ~ischar(f1)
```

```
    error('Bitte fuer die Funktion einen String verwenden  
        ');
```

```
end
```