

Einführung in Sage - Einheit 2

Grundlagen, Symbolisches Rechnen, Gleichungen

Jochen Schulz

Georg-August Universität Göttingen 

9. Februar 2010

- 1 Grundlagen von Sage
- 2 Symbolisches Rechnen I
- 3 Gleichungen

1 Grundlagen von Sage

2 Symbolisches Rechnen I

3 Gleichungen

Betrachte:

$$f = x^2 - 3x - 18$$

- Wie geht Sage mit der Unbekannten x um?
- Welchen Datentyp hat f ?
- Was kann ich mit f machen?

- **Bezeichner** sind Namen, wie z.B. x oder f . Sie können im mathematischen Kontext sowohl Variablen als auch Unbestimmte repräsentieren.
- Bezeichner sind aus Buchstaben, Ziffern und Unterstrich `_` zusammengesetzt.
- Sage unterscheidet zwischen Groß- und Kleinschreibung.
- Bezeichner dürfen nicht mit einer Ziffer beginnen

Beispiele

- zulässige Bezeichner: x , f , x_{23} , $_{x_1}$
- unzulässige Bezeichner: $12x$, $p\sim$, $x > y$, `Das System`

- Der **Wert** eines Bezeichners ist ein **Objekt** eines bestimmten **Datentyps**.
- Ein **Datentyp** ist durch seine Eigenschaften gegeben.
Beispiel: Natürliche Zahlen, rationale Zahlen, Bezeichner, Zeichenketten, ...
- Ein **Objekt** ist eine Instanz (Einheit) eines Datentyps.

Zuweisungsoperator =

- Die Operation `bez=wert` weist dem Bezeichner `bez` den Wert `wert` zu.
- `func(arg)=expr(arg)` definiert die Funktion `func` mit dem Argument `arg` und weist dieser den Ausdruck `expr` zu, der von `arg` abhängen sollte
- Warnung: Unterscheiden Sie stets zwischen dem Zuweisungsoperator `=` und dem logischen Operator `==`.
- Löschen von Zuweisungen/Variablen: `reset('bezeichner')`

Beispiele: Zuweisung

```
N=6; N
```

6

```
x,y = var('x,y'); f = x+2*x*x-y; g(x) = x^2; f,g
```

$(2x^2 + x - y, x \mapsto x^2)$

```
x=pi;y = cos(x); x,y
```

$(\pi, -1)$

Beispiele: Auswertung

```
var('a') ; f(x) = x*x-3*x-a
```

$x \mapsto x^2 - a - 3x$

```
f(a=2)
```

$x^2 - 3x - 2$

```
f(1)
```

$-a - 2$

```
f(1,a=2)
```

-4

- Der *Bezeichner* ist der Name einer Unbekannten.
- Die *Auswertung* eines Bezeichners erfolgt ohne die Benutzung von bekannten Zuweisungen.
- Der *Wert* bezeichnet die Auswertung zum Zeitpunkt der Zuweisung.

Beispiele für Datentypen

```
type(5)
```

```
<type 'sage.rings.integer.Integer'>
```

```
f = x^2-3*x-18; type(f)
```

```
<type 'sage.symbolic.expression.Expression'>
```

```
type(x)
```

```
<type 'sage.symbolic.expression.Expression'>
```

```
f+f
```

```
2*x^2 - 6*x - 36
```

Einige Datentypen

| Typ | Bedeutung | Beispiel |
|------------|----------------------------|--------------|
| integer | ganze Zahlen | -3,0,100 |
| rational | rationale Zahlen | 7/11 |
| float | Gleitpunktzahl | 0.123 |
| complex | komplexe Zahlen | complex(1,3) |
| expression | symbolische Ausdrücke | x+y |
| bool | logische Werte: true/false | bool(1<2) |

- Typische Operatoren sind $+$, $-$, $*$, $/$, \dots
- In Sage werden Objekte immer durch Funktionen miteinander verbunden.
- Bei Kombination verschiedener Operatoren gelten die üblichen Regeln der Bindungsstärke (Punktrechnung vor Strichrechnung); Die Ordnung kann durch Klammersetzung geändert werden.

Wichtige mathematische Operatoren

| Operator/Funktion | Erklärung |
|-------------------|-------------------|
| + | Addition |
| - | Subtraktion |
| * | Multiplikation |
| / | Division |
| ^ | Potenz |
| % | Rest bei Division |
| factorial() | Fakultät |

Zerlegen von Ausdrücken

- Viele Ausdrücke sind zusammengesetzt. Ihre Bausteine heißen **Operanden**.
- Durch `Ausdruck.nops()` erhält man die Anzahl der Operanden.
- Durch `Ausdruck.operands()` erhält man alle Operanden
- Mittels `Ausdruck.has(a)` kann untersucht werden, ob *a* ein Operand vom Ausdruck ist.
- Die Befehle beziehen sich jeweils auf die automatisch vereinfachten Objekte.

Beispiele I ???

```
f := _plus(a,b,c)
```

```
a + b + c
```

```
nops(f), op(f), op(f,2)
```

```
3, a, b, c, b
```

```
op(f,0)
```

```
_plus
```

```
has(f,a), has(f,a+b)
```

```
TRUE, FALSE
```



```
_ = var('z,y'); f = x*z+3*x+sqrt(y)
f.operands(), (f.operands())[1], ((f.operands())[1]).nops
()
```

```
([x*z, 3*x, sqrt(y)], 3*x, 2)
```

python grundlagen (lists, sets, for, while, if)

Automatische Vereinfachung

Sage führt oft automatische Vereinfachungen durch. Ansonsten muß der Benutzer gezielt Vereinfachungen anfordern.

```
sin(15*pi), exp(0)
```

```
(0, 1)
```

```
2*Infinity-5
```

```
+Infinity
```

```
y = (-4*x+x^2+4)*(7*x+x^2+12); y
```

```
(x^2 - 4*x + 4)*(x^2 + 7*x + 12)
```

```
y.full_simplify()
```

```
x^4 + 3*x^3 - 12*x^2 - 20*x + 48
```

1 Grundlagen von Sage

2 **Symbolisches Rechnen I**

3 Gleichungen

Verbinden von Ausdrücken

Ausdrücke können beliebig addiert, subtrahiert, multipliziert und dividiert werden.

- Definition

```
var('x,y'); f = x*x+3*x+y; g = x-y
```

- Potenz

```
f^g
```

$$(x^2 + 3x + y)^{(x - y)}$$

Verbinden von Ausdrücken II

- Addition / Subtraktion

$f+g$, $f-g$

$$(x^2 + 4x, x^2 + 2x + 2y)$$

- Multiplikation/ Division

$f*g$, f/g

$$((x - y)*(x^2 + 3x + y), (x^2 + 3x + y)/(x - y))$$

collect()

Durch `a.collect(Unbestimmte)` wird der Ausdruck `a` bzgl. der Unbestimmten sortiert.

```
f = a*x^2+a*x+x^3+sin(x)+b*x+4*x+x*sin(x):  
f.collect(x)
```

$$a*x^2 + x^3 + (a + b + \sin(x) + 4)*x + \sin(x)$$

```
f.collect(x*sin(x))
```

$$a*x^2 + x^3 + a*x + b*x + x*\sin(x) + 4*x + \sin(x)$$

Durch `a.combine()` wird der Ausdruck durch die Potenzgesetze zusammengefaßt.

```
g = x^(a)*x^(b)  
g.combine()
```

$$x^{(a + b)}$$

expand()

Ausmultiplizieren von Ausdrücken erfolgt durch `a.expand()` und `a.expand_trig()`.

```
expand((x+2)^4)
```

$$x^4 + 8x^3 + 24x^2 + 32x + 16$$

```
(sin(x+y)).expand_trig()
```

$$\sin(x)\cos(y) + \sin(y)\cos(x)$$

expand() bei Gleichungen

```
a = (16*x-13)^2 == (3*x+5)^2/2  
a.expand()
```

$$256x^2 - 416x + 169 == 9/2x^2 + 15x + 25/2$$

```
a.expand('left')
```

$$256x^2 - 416x + 169 == 1/2(3x + 5)^2$$

```
a.expand('right')
```

$$(16x - 13)^2 == 9/2x^2 + 15x + 25/2$$

factor()

Der Befehl `factor(Ausdruck)` faktorisiert Polynome und Ausdrücke.

- Sage faktorisiert nur, wenn die resultierenden Koeffizienten rationale Zahlen sind.
- Auch anwendbar auf rationale Funktionen. Es wird ein gemeinsamer Hauptnenner gesucht.

```
factor(x^2-2), factor(x^2-9/4)
```

```
(x^2 - 2, 1/4*(2*x - 3)*(2*x + 3))
```

```
factor(2 - 2/(x^2-1))
```

```
2*(x^2 - 2)/((x - 1)*(x + 1))
```

partial_fraction()

Durch `a.partial_fraction()` wird ein rationaler Ausdruck in eine Summe rationaler Terme zerlegt, in denen jeweils der Zählergrad kleiner als der Nennergrad ist. (Partialbruchzerlegung)

```
f = x^2/(x^2-1); f.partial_fraction()
```

$$1/2/(x - 1) - 1/2/(x + 1) + 1$$

```
f = (x^2+2*x+3)/(x^3+4*x^2+5*x+2); f
```

$$(x^2 + 2x + 3)/(x^3 + 4x^2 + 5x + 2)$$

- Durch `simplify_<target>(f)` wird versucht den Ausdruck f zu vereinfachen. `target` entspricht verschiedenen Vereinfachungen.
- Mögliche `target` sind `trig`, `rational`, `radical`, `factorial`, `full`

```
(2 - 2/(x^2-1)).simplify_rational()
```

```
2*(x^2 - 2)/(x^2 - 1)
```

Beispiele - Simplify I

```
f = x/(x+y)+y/(x+y)-sin(x)^2-cos(x)^2  
f.simplify()
```

$-\sin(x)^2 - \cos(x)^2 + x/(x + y) + y/(x + y)$

```
g = sqrt(997)-(997^3)^(1/6)  
g.simplify()
```

0

Beispiele - Simplify II

```
(tan(x)).simplify_trig()
```

$\sin(x)/\cos(x)$

```
a = (2^(1/3)+4^(1/3))^3-6*(2^(1/3) + 4^(1/3))-6  
a.simplify_full()
```

0

- 1 Grundlagen von Sage
- 2 Symbolisches Rechnen I
- 3 Gleichungen**

- lineares Beispiel

```
var('x,y')  
Gleichungen = [x+y == 1, x-y == 1]  
solve(Gleichungen,x,y)
```

```
[[x == 1, y == 0]]
```

- nichtlineares Beispiel

```
Gleichungen1 = [x+y == 1, (x-y)^2 == 1]  
solve(Gleichungen1,x,y)
```

```
[[x == 0, y == 1], [x == 1, y == 0]]
```


- Der Operator `==` vergleicht zwei Objekte.
- `a==b` ist wahr (richtig), wenn `a` und `b` die gleichen Auswertungen besitzen (und vom gleichen Typ sind).
- Zur Überprüfung von Aussagen gibt es die Funktion `bool(Ausdruck)`. Sie liefert als Ergebnis `True` oder `False`.
- Die inverse Operation zu `'=='` ist `'<>'`, also `a<>b` ist `True`, falls `a` nicht gleich `b` ist.

Beispiele - Vergleiche I

```
bool(4-3==1)
```

True

```
bool(4*x==x); x=0; bool(4*x==x)
```

False

True

```
bool(x==0); bool(x<>0)
```

True

False

Beispiele - Vergleiche II

```
bool(0.5==1/2)
```

True

??

??

Lösen von Gleichungssystemen

- `solve` ist der Befehl zum Lösen von Gleichungen und Gleichungssystemen.
- Der Befehl ist von der Form
`solve(Gleichungen, Variablen, solution_dict)`.
- `Gleichungen` kann ein System von Gleichungen sein.
- `Variablen` gibt an, wonach aufgelöst wird.
- Bei einzelnen Gleichungen wird der Lösungswert zurückgegeben. Bei mehreren Gleichungen wird ein System äquivalenter Gleichungen zurückgegeben.
- Mit `multiplicities=True` erhält man alle möglichen Lösungen.
- `solution_dict=True` gibt die Lösung als Dictionary zurück (Dazu später mehr)

Beispiele - Solve I

```
solve(x^2+x == y/4,x)
```

```
[x == -1/2*sqrt(y + 1) - 1/2, x == 1/2*sqrt(y + 1) -  
1/2]
```

```
solve(f == 0, x)
```

```
[x == -I, x == I, x == 1]
```

```
solve(f == 0, x, multiplicities=True)
```

```
([x == -I, x == I, x == 1], [1, 1, 5])
```

Beispiele - Solve II

```
assume(x>0); solve(x^2+x == y/4,y)
```

```
[y == 4*x^2 + 4*x]
```

```
solve([x^2-y^2 == 0],[x,y])
```

```
([x == -y, x == y], [1, 1])
```

```
solve([x^2-y^2 == 0, x+y == 1],x,y)
```

```
{[x = 1/2, y = 1/2]}
```

```
(x == sin(x)).find_root(-2,2)
```

```
0.0
```