Anna Delle Piane (5565836), Marco Zoratti (5562866).

Relazione Labo 1 ALAN

Il codice del laboratorio è suddiviso in 3 parti: funzioni ausiliare, esercizi e main.

Il file .cpp può essere visionato al seguente link: [Uni-Informatica/SecondoAnno/ALAN/labo1/labo.cpp at master · marchacio/Uni-Informatica (github.com)](https://github.com/marchacio/Uni-Informatica/blob/master/SecondoAnno/ALAN/labo1/labo.cpp)

# Funzioni ausiliarie

Le seguenti funzioni sono state sviluppate ed utilizzate per semplificare e riutilizzare più volte il codice all’interno del programma:

* ***void stampaElemTabella e void stampaDivisoreTabella***

Funzioni ausiliarie per migliorare l’output e renderlo più leggibile e facilitarne la comprensione.

* ***double fattoriale(double n)***

Funzione ausiliaria per calcolare il fattoriale del numero passato come argomento.

* ***double f (double x)***

Rinominazione della funzione esponenziale exp (ex) ottenuta dalla libreria cmath.

* ***double fNx(double n, double x)***

Funzione ricorsiva per ottenere il Polinomio di Taylor:

La ricorsività di questa funzione è dovuta alla presenza della sommatoria:

* + Il caso base della ricorsione avviene quando il grado del polinomio (n) è uguale a 0, infatti quando questa condizione è vera e , ovvero .
  + Altrimenti il calcolo della frazione è seguito dalla chiamata ricorsiva della funzione con argomenti *n-1* e *x*.

# Esercizio 1

Definiamo d0 e d1 come l’ultima e la penultima cifra del numero matricola 5565836, quindi rispettivamente 6 e 3.

Dato 0 < i <= 6:

* a = (d0+1) \* 10i
* b = (d1+1) \* 1020
* c = -b

## Implementazione algoritmo

Una volta definito il numero di matricola come stringa, si ottiene il carattere corrispondente all’ultima e penultima cifra grazie all’operatore [].

In c++, il tipo di dato char fa riferimento alla codifica Unicode dove ogni carattere è definito da un numero minore di 28 che si può ottenere grazie al casting dinamico.

Inoltre in Unicode i numeri da 0 a 9 sono definiti sequenzialmente quindi per ottenere il numero intero rappresentato da un carattere basta sottrarre a quest’ultimo il numero rappresentato dal carattere ‘0’; in questo modo convertiamo i due caratteri del codice matricola in numeri interi.

Una volta ottenute le cifre, il programma esegue un ciclo for da 0 a 6 (compresi) ed esegue i calcoli.

## Analisi algoritmica

Algoritmo 1: (

Quindi l’algoritmo è instabile quando *s ≈ -c*, ovvero *(a + b) ≈ -c* , in quanto comporterebbe una divisione per zero e quindi un incremento infinito dell’errore .

Questo caso si verifica finché *a* non diventa abbastanza grande da influenzare la somma *a + b* in modo considerevole e quindi rende questo algoritmo instabile.

Algoritmo 2:

L’algoritmo è instabile quando *s ≈ -a* ma questo caso non può accadere perché *s* è la somma di due numeri discordi e quindi la loro somma vale 0.

Dato che *a ≠ 0* per definizione, l’algoritmo è stabile.

## Output programma:

Numero matricola: 5565836; ultime due cifre: 6, 3.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| i | Algoritmo 1: (a+b)+c | Algoritmo 2: a+(b+c) |
| 0 | 0 | 7 |
| 1 | 0 | 70 |
| 2 | 0 | 700 |
| 3 | 0 | 7000 |
| 4 | 65536 | 70000 |
| 5 | 720896 | 700000 |
| 6 | 7.01235e+06 | 7e+06 |

## Considerazioni

Come si può notare dai dati prodotti in output, il primo algoritmo è instabile mentre il secondo è stabile e riporta i risultati corretti.

Questa differenza è dovuta alla precedenza di addizioni e cancellazioni.

In un primo momento, l'algoritmo 1 esegue una somma tra due numeri di ordine molto differente, *a e b*, fintantoché il valore di *i* è piccolo. Infatti, se *i < 3*, *a* è al massimo *n^3*, mentre *b* è sempre *m^20*.

L'influenza di *a* nella somma inizia a farsi sentire quando la differenza di ordine tra le due variabili è minore o uguale a 16 gradi. Ciò è dovuto al fatto che *a* e *b* sono entrambi numeri double, con una precisione di 2^16. Pertanto, per i valori di *i* fino a 3, l'output dell'algoritmo è 0.

Quando *a* inizia a "modificare" *b*, in ogni caso è ancora troppo piccolo per renderlo significativamente diverso da *c*. Di conseguenza, si verifica una cancellazione tra *(a+b)* e *c* che fa degenerare i risultati.

A differenza del primo, l’algoritmo 2 esegue una somma tra due numeri discordi che hanno quindi risultato 0 per poi sommare *a* e ritornare il risultante corretto.

# Esercizio 2

## Implementazione algoritmo

L’algoritmo prende in input un valore *double x* utilizzato per effettuare i calcoli con *f* e *fN* [definite precedentemente](#_Funzioni_ausiliarie); Inoltre, è richiesto un parametro *bool reciproco* per gestire la stampa del reciproco di *fN(x)* (utile nella seconda parte dell’esercizio).

Dopo aver calcolato *f(x)*, l’algoritmo stampa l’intestazione della tabella e successivamente, per ogni *N* ∈ {3, 10, 50, 100, 150} stampa i risultati di *fN(x)*, dell’*errore relativo*, *assoluto* e opzionalmente anche il reciproco di *fN(x)*.

Questa funzione viene eseguitanel *main* del programma numerose volte con parametri diversi per effettuare misurazioni e confronti tra i risultati ottenuti.

## Output programma:

Per motivi di spazio l’output è stato inserito con l’ausilio di immagini ma può essere visionato per intero al file [output.txt nel Repository Github](https://github.com/marchacio/Uni-Informatica/blob/master/SecondoAnno/ALAN/labo1/output.txt).

### Algoritmo 1

|  |  |
| --- | --- |
| Immagine che contiene testo, schermata, Carattere  Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, schermata, Carattere  Descrizione generata automaticamente | Immagine che contiene testo, schermata, Carattere  Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero  Descrizione generata automaticamente |

### Immagine che contiene testo, schermata, menu, Carattere Descrizione generata automaticamenteAlgoritmo 2

## Considerazioni

Come si può notare dai dati prodotti dall’algoritmo 1, *fN(x)* ha una precisione linearmente dipendente da *N*, infatti più *N* è grande più il risultato della funzione è preciso e simile ad *f(x)*;

Di conseguenza gli errori assoluti e relativi diminuiscono e tendono al valore della precisione di macchina ε, che nel caso migliore viene raggiunto ([si veda l’output con *x = -0.5*](#_Algoritmo_1)).

Analizzando l’output di *fN(x)* con *x = -30* si nota come i risultati siano notevolmente diversi da *f(x)* e tra loro: presumibilmente questi errori sono figli di cancellazioni svolte nel calcolo della sommatoria di *fN.*

Per ottenere il risultato corretto si può optare per seguire la relazione della funzione esponenziale:

Infatti, il reciproco di *fN(30)* è *9.35762e-14 ≈ f(-30).*

La differenza tra fn(-30) e il reciproco di fN(30) è dovuta al fatto che la prima esegue N somme rischiando N cancellazioni mente la seconda esegue una divisione sul risultato, più stabile e con meno probabilità di errore.

Lo stesso ragionamento può essere applicato ad *x = -0.5*:

# Esercizio 3

Implementazione di un programma che determini la precisione di macchina in singola e doppia precisione.

## Implementazione algoritmo

Una volta definita la variabile *float* *eps* inizializzata ad 1*,* esegue un ciclo while che la dimezza fino a quando non saràabbastanza piccola da poter essere semplificata dal calcolatore.

Lo stesso codice è stato utilizzato per la variabile in doppia precisione *double eps2 = 1*.

## Output programma:

*Precisione di macchina (eps) in singola precisione: 5.96046e-08*

*Precisione di macchina (eps) in doppia precisione: 1.11022e-16*

## Considerazioni

La *precisione di macchina* è definita come il più piccolo ε ≠ 0 ∈ FP (insieme dei numeri in virgola mobile, *Floating Points*) tale che la sua somma con un qualsiasi numero *n* ∈ FP sia un numero diverso da *n* stesso.

In altre parole, essa rappresenta la precisione minima della macchina nei calcoli, che può variare in base alla componentistica hardware e software: infatti i dati riportati in output variano in base al pc utilizzato per la compilazione e l’esecuzione del programma.

# Ambiente di sviluppo, compilazione e altro

L’intero laboratorio è stato sviluppato tramite *Visual Studio Code* su macchina virtuale *Linux* (*WSL2, Ubuntu 22.04*) utilizzando il compilatore *g++*aggiornato alla versione *11.4.0* .

Per compilare, utilizzare il comando:

*g++ -Wall labo.cpp*