Laboratorio de Cálculo Numérico I Método de la Potencia

1. Método de la potencia I

Sea $A \in \mathbb{R}^{nxn}$ tal que $\sigma(A) = \{\lambda_1, \lambda_2, \dots, \lambda_r\} \subset \mathbb{R}$, tal que $|\lambda_1| > |\lambda_2| \ge |\beta_1| \ge \dots \ge |\lambda_r|$ y $\{v_1, v_2, \dots, v_n\}$ es una base de \mathbb{R}^n con vectores propios de A tales que que $Av_i = \lambda_i v_i$.

Sea

$$v_0 = \sum_{i=1}^n \xi_i v_i$$
, con $\xi_1 \neq 0$.

Proceso

Para k = 0, 1, 23, hacer

$$\hat{v}_{k+1} \leftarrow Av_k$$

$$v_{k+1} \leftarrow \hat{v}_{k+1}/\lambda_1$$

Fin

Lema

1.

$$v_{k+1} = \xi_1 v_1 + \sum_{i=2}^k \left(\frac{\lambda_i}{\lambda_1}\right)^{k+1} \xi_i v_i.$$

2.

$$\lim_{k\to\infty} \left(\frac{\lambda_i}{\lambda_1}\right)^{k+1} = 0.$$

3.

$$\lim_{k \to \infty} v_{k+1} = \xi_1 v_1.$$

Se desconocen los eigen pares (λ_i, v_i) .

2. Método de la potencia II

Supongamos que $v \in \mathbb{R} - \{0\}$ es un vector propio asociado al valor propio λ_i . Se tiene que

$$Av = \lambda_i v \implies \lambda_i = \frac{v^T A v}{v^T v}$$

Por lo cual el valor propio λ_i depende del vector propio v.

El cociente de Raleigh con respecto a la matriz A de $v \in \mathbb{R} - \{0\}$ es

$$\phi(v) = \frac{v^T A v}{v^T v}.$$

Una observación simple es que $\phi(v) = \phi(v/||v||_2)$. Entonces el cociente de Raleigh se usa para vectores en la bola unitaria, con respecto a la norma 2.

En método inicia con un vector semilla en la bola unitaria e itera multiplicando por la matriz A para devolver el resultado a la bola unitaria. **Método de la potencia**

Si v_{k-1} es un vector propio asociado a la matriz A se tiene que $v_k = \pm v_{k-1}$.

Escribir en MATLAB el método de la potencia:

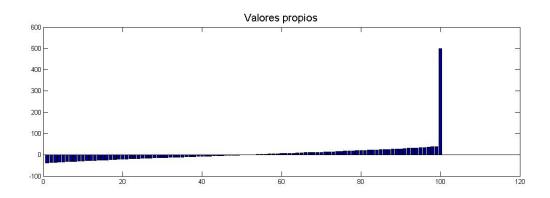
```
function [\lambda, v] = metodopotencia(A)
% Use n^2 iteraciones en el método de la potencia.
```

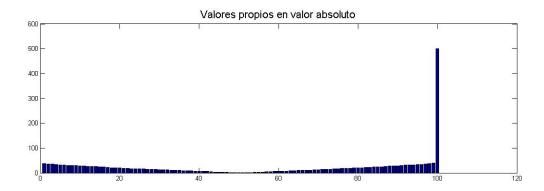
Veamos la convergencia del método con matrices aleatorias del tipo:

$$n = 100;$$

$$A = 10 * rand(n);$$

$$A = (A + A')/2;$$





La convergencia del método en la matriz A se muestra en la siguiente gráfica.

