

Необхідна інформація

Репозиторій з роботою: github.com/nndergunov/NMLab3

Мова програмування: Go v1.18.

За потреби можу надати бінарні файли для запуску на *майже* будьякій комбінації ОС та архітектур (для побудови графіків апроксимації необхідно мати gnuplot в РАТН).

1. Побудувати поліном Лагранжа, що апроксимує значення функції.

Код: /lagrange

Для початкових значень було прораховано значення функції 16 разів.

Далі було розроблено функцію, яка приймає ці значення й апроксимує значення функції в потрібній х за наступними формулами поліному Лагранжа:

$$\sum_{i=0}^{n} L_{i}(x) y_{i}$$

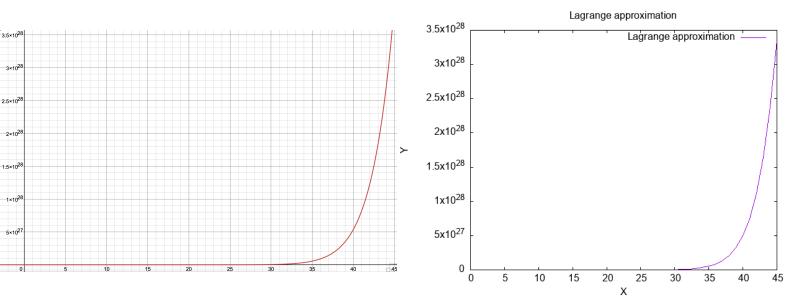
$$L_{i}(x) = \prod_{j=0; j \neq i}^{n} \frac{x - x_{j}}{x_{i} - x_{j}}$$

Повний отриманий поліном для n=16 записується в lagrange.txt:

y = 8 * (x - 2) / (1 - 2) * (x - 3) / (1 - 3) * (x - 4) / (1 - 4) * (x - 5) / (1 - 5) * (x - 6) / (1 - 6) * (x - 7) / (1 - 7) * (x - 8) / (1 - 8) * (x - 8) / (1 - 8) * (x - 8) / (1 - 9) * (x - 10) / (1 - 10) * (x - 11) / (2 - 1) * (x - 13) / (2 - 3) * (x - 4) / (2 - 6) * (x - 7) / (1 - 7) * (x - 8) / (1 - 7) * (x - 8) / (1 - 8) * (x - 7) / (1 - 7) * (x - 8) / (1 - 8) * (x - 7) / (2 - 7) * (x - 8) / (2 - 8) * (x - 9) / (2 - 9) * (x - 10) / (2 - 10) * (x - 10) / (2 - 10) * (x - 11) / (2 - 11) * (x - 11) / (2 - 11) * (x - 12) / (2 - 12) * (x - 13) / (2 - 13) * (x - 14) / (2 - 14) * (x - 7) / (2 - 7) * (x - 8) / (2 - 8) * (x - 8) / (2 - 8) * (x - 8) / (2 - 18) * (x - 10) / (2 - 18) * (x - 11) / (2 - 11) * (x - 12) / (2 - 12) * (x - 13) / (2 - 13) * (x - 14) / (2 - 14) * (x - 15) / (2 - 15) * (x - 16) / (2 - 16) * (80264994 * (x - 11) / (3 - 18) * (x - 10) / (4 - 18) * (x - 10) / (4 - 18) * (x - 13) / (4 - 13) * (x - 13) / (3 - 13) * (x - 14) / (4 - 14) * (x - 15) / (4 - 18) * (x - 16) / (4 - 16) * (3 - 18) * (3

Для демонстрації наближенності апроксимації до справжнього результату розрахунків програма будує графік апроксімації для х[1, 45] (результати функції від більших чисел виходять за рамки 64-бітних чисел з плаваючою точкою) й записує ці значення в файл lagrange.png. Прошу зауважити, що значення ближчі до х=1 прораховані, але не намальовані через низький розмір зображення, який я не знайшов як збільшити в gnuplot (я радий, що воно взагалі малює). Також програма записує значення в файл lagrange.txt, де можна переглянути розрахунки в текстовому вигляді.

Для порівняння зліва - файл onlineGraph.png (намальований за допомогою сторонніх ресурсів графік функції), зправа - графік апроксимації lagrange.png:



2. Побудувати лінійний інтерполяційний сплайн.

Код: /linearspline

Для початкових значень було прораховано значення функції на цілих значеннях проміжку х[1, 6] і потім побудовано лінійний інтерполяційний сплайн на цьому ж проміжку для інших 100004 х за формулою:

$$y = \frac{y_{i+1} - y_i}{x_{i+1} - x_i} (x - x_i) + y_i$$

Текстові результати обчислень знаходяться в linearSpline.txt, графік сплайну ϵ в splineGraph.png (нижче - зправа) й побудований онлайн графік функції в builtGraph.png (нижче - зліва). Так само в графіку gnuplot, нажаль, не видно значень ближчіх до 1 але тепер порівняння із онлайн графіком більш чесне, бо на тому скріншоті не видно координатну вісь.

