

Programowanie i metody numeryczne

Aleksandra Fijałkowska

11 maja 2018

Zadanie 4. (1 p)

Znaleźć epsilon maszynowy dla zmiennych typu float i double. Wynik porównać z wartością otrzymaną ze statycznej metody epsilon w szablonie std::numeric_limits.

Zadanie 5. (4 p)

a). Napisz funkcję liczącą pochodną dwupunktową metodą centralną:

$$f'(x) \approx \frac{f(x+h) - f(x-h)}{2h} \quad (1)$$

Sprawdzić działanie programu dla $f = \sin(x)$ dla $x = \frac{2\pi}{3}$ oraz $f = x^3$ dla $x = 2, 5$, wykorzystaj zmienne typu float.

Wskazówka: (przyda się w kolejnej części zadania)

Zaprojektuj program tak, aby każda część algorytmu znalazła się w osobnej funkcji np.:

```
float getFunValue(float x);\nfloat getFunDerivative(float x);\nfloat getFunDerivativeCentralMeth(float x, float h);\nfloat getDerivativeError(float x, float h);
```

b). Zmodyfikuj program dla funkcji $f = x^3$ tak, aby w wygodny sposób umożliwić sprawdzenie algorytmu dla zmiennych typu float i double. Funkcje przyjmujące zmienne typu float przepisz na szablony funkcji.

Wskazówka:

Przykładowy szablon funkcji, która zwraca kwadrat przyjętego argumentu:

```
template<typename T> T square(T x)\n{\n    return x*x;\n}
```

c). Wyrysuj błąd metody w funkcji parametru h w skali log-log dla zmiennych typu float i double.

Zadanie 6. (2 p)

Napisz program sumujący liczby od 1 do 10000 zmiennymi int, float i double. Sprawdzić wynik sumując od przodu, od tyłu i metodą Kahana https://en.wikipedia.org/wiki/Kahan_summation_algorithm3.

Zadanie 7. (2 p)

Napisz program alokujący dynamicznie tablice liczb całkowitych o wczytanym rozmiarze. Następnie program powinien wyzerować podaną liczbę elementów z początku tablicy lub nie, w zależności od wyboru użytkownika. Po tym użytkownik zdecyduje, czy zwolnić zaalokowaną pamięć i następnie kiedy zakończyć program.

Zadanie 8. (3 p)

Napisz procedurę wczytującą liczby typu float z wejścia standardowego. Po wpisaniu pustej linii procedura powinna wyświetlić wczytane liczby na ekran w odwrotnej kolejności.

Wskazówka:

Najłatwiejszą metodą rozwiązania tego zadania jest skorzystania z wektora (za 2 punkty). Rozmiar wektora może być łatwo powiększany metodą `push_back`. Zachęcam do zaimplementowania trudniejszego algorytmu, bazującego na tablicy (za 3 punkty). Po przekroczeniu początkowo zadanego rozmiaru tablicy powinna ona dwukrotnie zwiększać swój rozmiar.

Zadanie 9. (1 p)

Zapisz procedurę z zadania 2 przy pomocy szablonu tak, by mogła przyjmować tablicę dowolnego typu.

Zadanie 10. (3 p)

Zaimplementuj strukturę reprezentującą macierz dowolnego wymiaru (niekoniecznie kwadratową). W polach struktury powinna mieć: liczbę kolumn, liczbę wierszy oraz dynamicznie alokowaną tablicę elementów macierzowych (można użyć `vector<float>`).

Zaimplementuj metody: konstruktor przyjmujący liczbę wierszy i kolumn oraz dane macierzy, konstruktor tworzący macierz stałych wartości o zadanym rozmiarze, konstruktor kopiujący, metodę wyświetlającą macierz, operację transpozycji oraz operację mnożenia macierzy (metoda musi sprawdzać, czy rozmiar mnożonych macierzy się zgadza) oraz mnożenia macierzy przez liczbę. Przykładowy nagłówek struktury może wyglądać tak:

```
class Matrix
{
public:
    Matrix(int rowNr, int colNr, std::vector<float>& value);
    Matrix(int rowNr, int colNr, float constVal = 0.);
    Matrix(const Matrix &right);
    ~Matrix();
    float getElement(int rowNr, int colNr);
    void setElement(int rowNr, int colNr, float value);
    void print();
    void scale(float x);
    Matrix multiply(Matrix& B);
    Matrix getTranspose();
    int getNrOfColumns();
```

```

        int getNrOfRows();
private:
        int rowNrs;
        int colNrs;
        std::vector<float> values;
};

```

Sprawdź działanie Twojej struktury na prostych przykładach. Sprawdzenie powinno zawierać wykorzystanie każdego z konstruktorów, wyświetlanie elementów, mnożenie dwóch macierzy, transpozycja i mnożenie macierzy przez liczbę.

Wskazówka:

```

float Matrix::getElement(int rowNr, int colNr)
{
    if(rowNr > this->rowNrs || colNr > this->colNrs)
        throw std::invalid_argument("Matrix::getElement(int rowNr, int colNr):
                                     input parameters exceed the size of the matrix" );
    return values.at(rowNr*colNrs + colNr);
}

void Matrix::setElement(int rowNr, int colNr, float value)
{
    if(rowNr > this->rowNrs || colNr > this->colNrs)
        throw std::invalid_argument("Matrix::getElement(int rowNr, int colNr):
                                     input parameters exceed the size of the matrix" );
    values.at(rowNr*colNrs + colNr) = value;
}

```

Zadanie 11. (2 p)

Korzystając ze struktury macierzy z zadania 1 zaimplementuj metodę potęgową (https://en.wikipedia.org/wiki/Power_iteration) liczenia największej co do wartości bezwzględnej wartości własnej. Zauważ, że iloczyn skalarny wektorów możemy uzyskać mnożąc wektorowo wektor transponowany przez wektor właściwy. W ten sam sposób można wyznaczyć normę tablicy. Jako punkt startowy metody wygenerować wektor o zrandomizowanych elementach (nagłówek <random>). Iterować aż do uzyskania zadanego stopnia zbieżności wartości własnej. Procedura powinna mieć sygnaturę `float poweriter(const matrix & A, float epsilon)`.

Procedurę sprawdź dla macierzy $A = \begin{bmatrix} 5 & -2 & -2 \\ -3 & 5 & 0 \\ 23 & -19 & -6 \end{bmatrix}$

Zadanie 12. (2 p)

Używając procedury z zadania 11 policz rozkład dominujących wartości własnych macierzy losowych postaci $\delta_{ij} + A_{ij}$, gdzie elementy A_{ij} są zmiennymi losowymi o rozkładzie normalnym. Wyniki przedstawić na histogramie dla macierzy 5x5 i 50x50.

Wskazówka:

Zaimplementuj klasę Histogram. Wydziel klasę Matrix i Histogram do osobnych plików (nagłówkowego i pliku ze źródłem), napisz Makefile dla wygodnej kompilacji.

Do rysowania histogramów w programie gnuplot można wykorzystać opcję *with boxes*. Dla przykładowego wyniku zapisanego w pliku "wynik.txt" w postaci dwóch kolumn: środek binu liczba zliczeń oraz przykładowej szerokości binu = 0.15 histogram można wyrysować następująco:

```
binwidth=0.15
bin(x,width)=width*floor(x/width)
plot 'wynik.txt' using (bin($1,binwidth)):2 smooth freq with boxes
```

Zadanie 13. (0 p)

Wyznacz wartość liczby π metodą Monte Carlo.

Zadanie 14. (2 p)

Napisz szablon funkcji, która przyjmie jako argumenty funkcję f o jednym argumentem i tablicę elementów tego samego typu x , i zwróci tablicę elementów $f(x_i)$. Zaprezentuj działanie procedury dla dwóch różnych przykładów.

Zadanie 14. (6 p)

Znajdź miejsca zerowe funkcji:

1. $y = x^5 - 10x^2 + 10x - 2$, $x \in [0, 0.5]$
2. $y = 1.1\cos(x^3) - \cos(x^3 + 0.1)$, $x \in [-1, 1]$

Porównaj algorytmy: bisekcji, Newtona, siecznych wykreślając dokładność (logarytm modułu różnicy) względem liczby iteracji.