

## PHẦN I: PHƯƠNG PHÁP BÌNH PHƯƠNG TỐI THIỂU DẠNG BẢNG

Trong các bài tập từ 1-4, hãy sử dụng phương pháp bình phương tối thiểu theo cả 2 cách: lập phương trình chuẩn tắc sử dụng phép nhân ma trận  $A^T$ , và sử dụng các đa thức Chebyshev.

**Câu 1** Hãy tìm hàm  $f(x) = ax + b$  để xấp xỉ tốt nhất bảng số liệu sau theo phương pháp bình phương tối thiểu

$x$	1	2	3	4
$y$	0	1	1	2

Kiểm tra kết quả vừa tìm được với kết quả của việc dùng built-in function `polyfit` trong Matlab/Octave.

**Câu 2** Độ nhớt của một chất lưu là thông số đại diện cho ma sát trong của dòng chảy. Độ nhớt được biểu diễn qua một hàm bậc hai của nhiệt độ  $T$ , tức là  $V = a + bT + cT^2$ . Hãy tìm hàm xấp xỉ tốt nhất bảng số liệu sau theo phương pháp bình phương tối thiểu.

$T$	1	2	3	4	5	6	7
$V$	2.31	2.01	1.80	1.66	1.55	1.47	1.41

Kiểm tra kết quả vừa tìm được với kết quả của việc dùng built-in function `polyfit` trong Matlab/Octave.

**Câu 3** a) Cường độ phóng xạ của một nguồn phóng xạ được cho bởi công thức  $y = ae^{bx}$ . Hãy xác định các tham số để xấp xỉ tốt nhất bảng số liệu sau theo phương pháp bình phương tối thiểu.

$x$	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6
$y$	3.16	2.38	1.75	1.34	1.00

b) Câu hỏi tương tự phần a) nếu như hàm số được xét có dạng  $y = (ax + b)^{-1}$ .

**Câu 4** Cho bảng số liệu sau.

$x$	4.0	4.2	4.5	4.7	5.1	5.5	5.9	6.3	6.8	7.1
$y$	102.56	113.18	130.11	142.05	167.53	195.14	224.87	256.73	299.50	326.72

- Hãy tìm đa thức bậc 1 (tuyến tính) tốt nhất theo nghĩa bình phương tối thiểu. Tìm sai số.
- Hãy tìm đa thức bậc 2 tốt nhất theo nghĩa bình phương tối thiểu. Tìm sai số.
- Hãy tìm đa thức bậc 3 tốt nhất theo nghĩa bình phương tối thiểu. Tìm sai số.
- Hãy tìm hàm xấp xỉ dạng  $be^{ax}$  tốt nhất theo nghĩa bình phương tối thiểu. Tìm sai số.
- Hãy tìm hàm xấp xỉ dạng  $bx^a$  tốt nhất theo nghĩa bình phương tối thiểu. Tìm sai số.

**Câu 5** Để tìm hàm nghiệm dạng  $g(x) = a + bx^{-1} + cx^{-2}$  của bài toán tìm bình phương tối thiểu của một bảng số liệu dạng

$x$	$x_0$	$x_1$	$\dots$	$x_n$
$y$	$y_0$	$y_1$	$\dots$	$y_n$

một sinh viên quyết định biến đổi bài toán thành tìm nghiệm dạng  $x^2g(x) = ax^2 + bx + c$  của bài toán mới tương ứng với bảng số liệu

$x$	$x_0$	$x_1$	$\dots$	$x_n$
$y$	$x_0^2y_0$	$x_1^2y_1$	$\dots$	$x_n^2y_n$

Hỏi kết quả hàm  $g(x)$  trong hai bài toán này có trùng nhau không? Vì sao?

## PHẦN II: PHƯƠNG PHÁP BÌNH PHƯƠNG TỐI THIỂU TRÊN $L_2[a, b]$

**Câu 6** Tìm đa thức nghiệm dạng  $ax + b$  cho bài toán bình phương tối thiểu của hàm số  $f(x)$  trong các trường hợp sau đây

- a.  $f(x) = x^2 + 3x + 2$ ,  $[-1, 1]$ ;      b.  $f(x) = x^3$ ,  $[-1, 1]$ ;      c.  $f(x) = \frac{1}{x}$ ,  $[-1, 1]$ ;  
d.  $f(x) = e^x$ ,  $[0, 2]$ ;      e.  $f(x) = 1/2\cos x + 1/3\sin 2x$ ,  $[0, 1]$ ;      f.  $f(x) = x \ln x$ ,  $[1, 3]$ .

**Câu 7** Xét hàm  $f(x) = e^{2x}$  trên đoạn  $[0, \pi]$ . Chúng ta muốn xấp xỉ nó bằng đa thức lượng giác có dạng  $p(x) = a + b\cos(x) + c\sin(x)$ . Hãy lập hệ phương trình và tìm  $a$ ,  $b$ ,  $c$  dựa vào phương pháp bình phương tối thiểu.

**Câu 8** Đối với hệ phương trình tuyến tính dạng  $Ax = b$ , bài toán (và cả ma trận  $A$ ) gọi là có **điều kiện xấu** nếu như số điều kiện  $\text{cond}(A)$  là lớn. Sử dụng hàm  $\text{cond}$  trong Matlab/Octave, hãy kiểm tra điều kiện của hệ phương trình chuẩn tắc tương ứng với các trường hợp sau:

- a)  $\min \|f - P\|_{L_2}$  với  $f(x) = e^{2x}$ ,  $[a, b] = [0, \pi]$ ,  $p(x) = a_0 + a_1x + a_2x^2$ .  
b)  $\min \|f - P\|_{L_2}$  với  $f(x) = e^{2x}$ ,  $[a, b] = [0, \pi]$ ,  $p(x) = a_0 + a_1\cos(x) + a_2\sin(x)$ .  
c)  $\min \|f - P\|_{L_2}$  với  $f(x) = e^{2x}$ ,  $[a, b] = [0, \pi]$ ,  $p(x) = a_0L_0(x) + a_1L_1(x) + a_2L_2(x)$ , trong đó  $L_i(x)$  là đa thức Legendre bậc  $i$ .

So sánh sai số (chính là  $\min \|f - P\|_{L_2}$ ) trong 3 trường hợp trên và đưa ra kết luận.

Hết