

# Program rozwiązujący funkcje zespolone

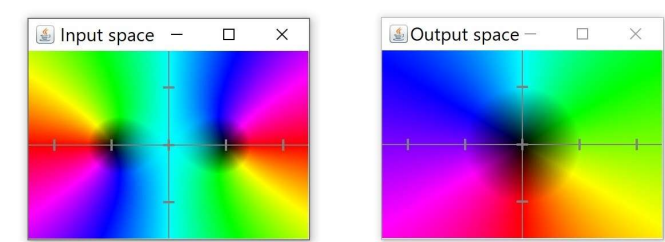
Piotr Machura, Kacper Ledwośiński

## Cel główny

Celem projektu jest stworzenie kalkulatora znajdującego miejsca zerowe funkcji zespolonych zmiennej zespolonej. Użytkownik za pomocą interfejsu graficznego podaje funkcję, z której zostaje utworzony obiekt `Function` zawierający listę rozwiązań `solutions`. Następnie algorytm matematyczny wykorzystujący "winding number" (*indeks punktu względem krzywej, patrz sekcja "Podłoże matematyczne"*) oraz rekurencyjną bisekcję na płaszczyźnie zespolonej **znajduje przybliżone miejsca zerowe** `Function` i umieszcza je w `solutions`, skąd mogą zostać **wyświetlone na ekran**.

Dodatkowo kalkulator wykorzystuje metodę kolorowania dziedziny aby wyświetlić obszary *input space* i *output space* funkcji (*patrz sekcja "Podłoże matematyczne"*) oraz rysuje przeprowadzaną na płaszczyźnie zespolonej bisekcję w czasie rzeczywistym.

## Podłoże matematyczne

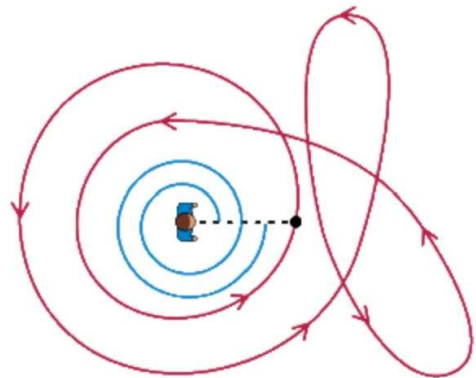


Kolorowanie dziedziny:  $z^2+1$

### Metoda kolorowania dziedziny

Narysowanie wykresu funkcji  $f : \mathbb{C} \rightarrow \mathbb{C}$  ze względu na naturę liczb zespolonych wymagałoby czterowymiarowego układu współrzędnych, co jest niewykonalne w trójwymiarowej rzeczywistości. Z pomocą przychodzi metoda kolorowania dziedziny, polegająca na nadaniu każdemu punktowi w *input space* koloru odpowiadającego fazie  $\phi = \arg(f(z))$  o jasności proporcjonalnej do  $r = |f(z)|$ . Pozwala to na łatwą wizualną ocenę przybliżonych miejsc zerowych.

### Indeks punktu względem krzywej



Źródło: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Indeks\\_punktu\\_wzgl%C4%99dem\\_krzywej](https://pl.wikipedia.org/wiki/Indeks_punktu_wzgl%C4%99dem_krzywej)

**Indeks punktu  $z_0$  względem krzywej  $C$**  jest to ilość okrążeń wykonywanych przez punkt  $z$  wokół  $z_0$  przy jednym okrążeniu krzywej  $C$ . Przyjmuje on zatem jedynie wartości całkowite lub 0, jeśli  $z_0$  nie zawiera się wewnątrz krzywej  $C$ . Na płaszczyźnie zespolonej określony jest jako:

$$W(C, z_0) = \frac{1}{2\pi i} \oint_C \frac{dz}{z - z_0}$$

Przyjmijmy, że punktem  $z_0$  jest punkt  $0 + 0i$  w *output space*. Mamy zatem:

$$W(C) = \frac{1}{2\pi i} \oint_C \frac{dz}{z}$$

Rozważmy prostokąt **R** (w rozumieniu: krzywa będąca krawędzią prostokąta) zawierający się w *input space* oraz oznaczmy jego obraz  $C = f(R)$ . Zatem jeśli indeks  $W(C) \neq 0$ , to 0 *output space* znajduje się wewnątrz  $C$ , a zatem **wewnątrz R znajduje się miejsce zerowe  $f$** .

Liczbę obrotów  $W$  nazywać będziemy dalej zamiennie z *winding number* i jest to właściwość danego prostokąta **R**.

### Algorytm szukający miejsc zerowych

Algorytm zaczyna więc od narysowania prostokąta wystarczająco dużego, aby zawierało się w nim co najmniej jedno miejsce zerowe (*istnieje opcja pozwolenia użytkownikowi na wybór rozmiaru startowego prostokąta*). Następnie dzieli prostokąt na cztery mniejsze i sprawdza, czy *winding number* każdego z nich jest niezerowy. Jeśli jest **zerowy**, to wewnątrz nie ma miejsca zerowego i taki prostokąt zostaje **odrzucony**. Jeśli jest **niezerowy**, to taki prostokąt zostaje znowu podzielony na cztery itd. (tzw. *struktura quad tree*)

Rekurencja zatrzymuje się w momencie, gdy pola prostokątów o niezerowym  $W$  są **odpowiednio małe** i zwraca ich **środki** jako przybliżone miejsca zerowe funkcji.

## Interfejs użytkownika

### Cele dodatkowe

- Użycie systemu kontroli wersji `git`
- Program napisany w JavaFX
- Program wielojęzyczny (wersja po po polsku)
- Program dostępny w licencji *Open Source*

### Terminarz realizacji projektu

### Tabela zadań projektu

Funkcjonalność	Max. pkt.	Uzyskane pkt.	Notatki
GUI	5		Wprowadzanie funkcji przyciskami
Wprowadzanie funkcji z klawiatury	3		
Kolorowanie dziedziny	5		Wraz z wyświetleniem
Algorytm liczący <i>winding number</i>	8		Wraz ze znajdowaniem miejsc zerowych
Rozwiązanie dowolnych złożień funkcji	12		Obiekt <code>Function</code> z podanych danych tworzy funkcję
Rysowanie prostokątów w czasie rzeczywistym	12		
Użycie systemu <code>git</code>	2		<a href="https://github.com/piotrmachura16/AP4-project-java">https://github.com/piotrmachura16/AP4-project-java</a>
Wielojęzyczność programu	3		Język podstawowy: ENG
SUMA	50		

Za poprawnie wykonany projekt chcielibyśmy uzyskać ocenę 5.