**1. Metoda dreptunghiului**

**Detaliu**

Metoda dreptunghiului este cea mai simplă metodă de cuadratură. Aproximăm aria sub graficul funcției folosind dreptunghiuri de aceeași lățime.

A black screen with white text

Description automatically generated

**2. METODA TRAPEZULUI**

A black background with math equations

Description automatically generated

3. MET SIMPSON

A screenshot of a black and white math program

Description automatically generated

**4. Cuadratura Gauss (Gaussiana)**

**Detaliu**

Cuadratura Gauss folosește puncte și greutăți speciale care sunt alese astfel încât să dea rezultate exacte pentru polinoame de un grad cât mai mare. În cuadratura Gauss-Legendre, punctele sunt rădăcinile polinoamelor Legendre.

A black screen with white text

Description automatically generated

A screenshot of a black and white math program

Description automatically generated

A screenshot of a black and white math program

Description automatically generated

A black screen with white text

Description automatically generated