Лабораторная работа №3

Численные методы

Вариант 2

При выполнении этой лабораторной работы пользоваться символьными вычислениями можно *только* для проверки результатов на правильность.

1 [1]. Найти корни уравнения $\sin(x) = x^3 + x - 1$ с помощью функции `fzero`. Использовать указатели на функции. Для определения начальных приближений нарисовать левую и правую часть на графике и воспользоваться функцией `ginput`. Функция должна позволять последовательно выбрать несколько начальных приближений (без повторного запуска), для каждого такого приближения нарисовать на графике найденное решение, а также вывести в терминал найденный корень и соответствующую ему невязку.

2 [2]. Для функции

$$f(x) = \begin{cases} x\cos\left(\ln|x|\right), & x \neq 0, \\ 0, & x = 0, \end{cases}$$

нарисовать график на отрезке $[-a, a]$: по оси абсцисс — начальное приближение, по оси ординат — **ближайший** к начальному приближению корень функции, найденный с помощью `fzero`.

3 [2]. Для заданной матрицы $A \in \mathbb{R}^{2\times 2}$ необходимо вычислить её матричный экспоненциал e^A. Необходимо сделать это двумя разными способами: 1) при помощи степенного ряда (взять его конечную сумму при достаточно большом числе слагаемых); 2) при помощи численного решения задачи Коши для обыкновенного дифференциального уравнения (использовать функцию `ode45`, которая должна быть вызвана один раз). Результаты вычислений сравнить между собой, а также с результатами работы встроенной функции `expm`.

4 [2]. Движение шарика на плоскости описывается уравнением $\ddot{x} = -\alpha x,\ x \in \mathbb{R}^2$. Реализовать моделирование (см. `ode45`) движения шарика внутри участка, окруженного четырьмя перегородками, параллельными осям координат. При попадании на перегородку шарик от нее упруго отскакивает (так, при ударе о вертикальную стенку в момент t' вертикальная компонента скорости меняет знак: $x_1(t'+0) = x_1(t'-0)$, $x_2(t'+0) = -x_2(t'-0)$, и так далее). Нарисовать анимацию, изображающую движение шарика с ненулевой начальной скоростью.

5 [2]. Рассмотреть систему двух тел на плоскости:

$$m_1\ddot{x}_1 = G\frac{m_1 m_2(x_2 - x_1)}{\|x_1 - x_2\|^3},\ x_1 \in \mathbb{R}^2,\ m_2\ddot{x}_2 = G\frac{m_1 m_2(x_1 - x_2)}{\|x_1 - x_2\|^3},\ x_2 \in \mathbb{R}^2. \tag{1}$$

Решить систему численно. Нарисовать на плоскости анимацию движения траекторий $x_1(t), x_2(t)$. Подобрать параметры так, что бы продемонстрировать движение двух типов: по пересекающимся орбитам («восьмёрка») и вокруг общего центра.

6 [4]. *Задача о сапёре.* На плоскости задано прямоугольное поле, разбитое на квадратные клетки: $n \times m$ клеток одинакового размера. По клеткам передвигается сапёр. За единицу дискретного времени он может переместиться из одной клетки в соседнюю. В начальный момент времени сапёр находится в левом нижнем углу. В каждой из клеток может находиться мина. Известно, что находясь в какой-либо клетке с координатами (i, j), сапёр подорвётся с вероятностью $P(i, j) \in [0, 1]$. Предполагается, что числа $P(i, j)$ известны заранее (генерируются случайным образом). Целью движения сапёра является переход в правый верхний угол поля, с итоговой максимальной вероятностью выжить при этом.

Задачу о сапёре необходимо решить за счёт использования дискретного метода динамического программирования. Необходимо самостоятельно составить уравнение Беллмана, позволяющее определить наибольшую вероятность выжить, которую можно получить, если двигаться из текущей, промежуточной позиции в целевую позицию (правый верхний угол). Необходимо рассмотреть два варианта условия: 1) сапёр может двигаться только по горизонтали или вертикали; 2) в дополнение к предыдущему пункту можно двигаться в соседнюю ячейку по диагонали.

Необходимо написать две функции:

- `GenerateTable(n,m)` – функция создаёт поле размера $n \times m$ и случайным образом задаёт вероятности $P(i, j)$. Структуры данных должны быть сохранены в рабочей области Matlab для дальнейшего использования. Кроме того, необходимо нарисовать сгенерированное поле, указав цветом вероятности $P(i, j)$ в отдельных ячейках (клетки нужно закрасить разными цветами; необходимо вывести шкалу соответствия цветов и величин $P(i, j)$).
- `SavePrivateRyan(var)` – функция решает уравнение Беллмана и определяет максимальную вероятность выжить для сапёра в ходе выполнения своей миссии. В результате на ранее нарисованном поле числами отображаются значения функции цены в клетках, а также выводится оптимальный путь сапёра (совокупность стрелок, соединяющих центры соседних клеток). Параметр `var` определяет вариант условия: `var`=0, если можно двигаться только вправо или влево; `var`=1, если можно также двигаться по диагонали.

В данном задании также необходимо продемонстрировать умение использовать стандартные средства отладки Matlab.

7 [2]. Для систем

$$\begin{cases} \dot{x} = x^3 - y, & x \in \mathbb{R}, \\ \dot{y} = x + y^3, & y \in \mathbb{R}, \end{cases} \quad \text{и} \quad \begin{cases} \dot{x} = 2y^3 - x^5, & x \in \mathbb{R}, \\ \dot{y} = -x - y^3 + y^5, & y \in \mathbb{R}, \end{cases}$$

исследовать на устойчивость нулевое положение равновесия, построив функцию Ляпунова и применив теоремы Ляпунова или Четаева. Нарисовать фазовый портрет системы и линии уровня функции Ляпунова. Траектории нарисовать меняющими цвет в соответствии со значением функции Ляпунова вдоль траектории (например, чем больше — тем краснее). На траекториях должно быть видно направление движения (стрелки).

8 [1]. С помощью функции `bvp4c` решить численно краевую задачу

$$y'' - y = 2x;\ y(0) = 0, y(1) = -1.$$

Сравнить решение с аналитическим в L_2-норме и C-норме.

9 [2]. Реализовать функцию, ищущую минимум функции многих переменных методом покоординатного спуска. (Функцию, её частные производные и начальное приближение задаёт пользователь.) Для функции двух переменных построить набор линий уровня, на которых отметить шаги алгоритма. Сравнить результат работы с функцией `fminbnd`.

10 [5]. Получить аппроксимацию преобразования Фурье $F(\lambda)$ для каждой функции $f(t)$ из набора, указанного на стр. 8 данного файла, при помощи быстрого преобразования Фурье (БПФ), выбирая различные шаги дискретизации исходной функции и различные окна, ограничивающие область определения $f(t)$. Построить графики $F(\lambda)$. Для первых двух функций $f(t)$ вычислить $F(\lambda)$ в явном виде и сравнить графики $F(\lambda)$, полученные из аналитического представления $F(\lambda)$ и из аппроксимации через БПФ. См. также комментарии на стр. 7 данного файла.

11 [5]. Создать в системе LaTeX отчёт по выполнению предыдущего задания. Отчёт обязательно должен содержать:

1. Полную постановку задачу с описанием всех параметров.
2. Теоретические выкладки, как именно происходят вычисления, полностью соответствующие программе (при несоответствии задание не принимается).
3. Вычисления вручную преобразований Фурье для тех функций, для которых это указано (включая все промежуточные выкладки).
4. Графики каждого преобразования Фурье при разных значениях параметров (с указанием их значений), включая
   - иллюстрацию эффекта наложения спектра (должна быть картинка для одной из функций $f(t)$, когда график настоящего преобразования Фурье рисуется несколько раз с соответствующим сдвигом аргумента, а затем рисуется сумма полученных графиков, при этом при наложении спектра должно быть видно, что суммарный результат портится);
   - иллюстрацию ряби;
   - иллюстрацию устранения эффекта наложения спектра и ряби (последней в точках непрерывности $F(\lambda)$) при улучшении значений параметров, а также невозможности устранить рябь в точках разрыва $F(\lambda)$.
5. Отчёт должен удовлетворять Требованиям по Написанию Отчетов.

Комментарии к заданию 1 о применении БПФ

Должна быть реализована функция `plotFT(hFigure, fHandle, fFTHandle, step, inpLimVec, outLimVec)`. Входные аргументы этой функции следующие:

`hFigure` — handle существующей фигуры с 2 осями для графиков, в которую осуществляется вывод графиков. При отсутствии осей (пустая фигура) должны быть созданы отдельные оси для вывода соответственно действительной и мнимой части преобразования Фурье $F(\lambda)$. При наличии осей выводить новые графики в них, предварительно очистив их от старых графиков (о том, как это сделать, см. комментарии ниже о хранении метаинформации в свойстве `UserData`). При этом при отсутствии необязательного параметра `outLimVec` (см. ниже) пределы осей абсцисс не должны меняться (и быть одинаковыми для вещественной и мнимой части $F(\lambda)$).

`fHandle` — function handle для функции $f(t)$ (для $f(t)$ из набора, указанного на стр. 8 данного файла, соответствующие функции должны быть также реализованы под именами `func1(t)`, `func2(t)`, `func3(t)` и `func4(t)`, так что в `fHandle` можно передавать `@func1`, `@func2`, `@func3` и `@func4`, соответственно).

`fFTHandle` — либо function handle, либо пустой массив `[]`. В случае function handle содержит handle функции, задающей аналитически вычисленное преобразование Фурье $F(\lambda)$ для первых двух функций $f(t)$ из набора, указанного на стр. 8 данного файла (точное преобразование Фурье в этом случае должно выводиться вместе с приближенным). Соответствующие преобразования должны быть реализованы под именами `ftfunc1(l)`, `ftfunc2(l)`, так что в `fFTHandle` можно передавать `@ftfunc1`, `@ftfunc2`, соответственно. Если `fFTHandle` содержит пустой массив `[]`, на осях выводятся только численные аппроксимации преобразования Фурье.

`step` — положительное число, задающее шаг дискретизации Δt.

`inpLimVec` — вектор-строка из двух элементов, задающий окно $[a, b]$ для $f(t)$ (первый элемент вектора содержит a, второй — b, $a < b$, причем не обязательно $a = -b$).

`outLimVec` — вектор-строка из двух элементов, задающий окно *для вывода* преобразования Фурье $[c, d]$ (первый элемент вектора содержит c, второй — d, $c < d$). То есть при выводе пределы оси для λ должны задаваться пользователем через этот параметр (таким образом, может выводиться только часть графика преобразования Фурье). Этот параметр может быть опциональным (то есть не передаваться в функцию). В таком случае окно для вывода берется из пределов осей абсцисс (при наличии на фигуре уже существующих правильных осей). Если же старых осей нет, то это окно может как-то разумно выбираться.

Замечание. При выводе преобразования Фурье в окне $[c, d]$ должны быть подсчитаны только те значения спектра, которые попадают в это окно. То есть не допускается расчёт спектра на очень большом интервале ("с запасом"), а далее вывод небольшой его части.

Необходимо отметить, что число N, определяющее число узлов сеточной функции, вычисляется. При этом $b - a$ не обязано делиться на Δt, однако можно взять N как целую часть от деления, а потом перевычислить Δt, чтобы все сходилось.

Функция `plotFT(hFigure, fHandle, deltaT, inpLimVec, outLimVec)` должна в качестве выхода вернуть структуру (см. функцию struct для создания структур), содержащую поля `nPoints` (со значением N), `step` (со значением Δt после пересчета, указанного выше), `inpLimVec` (вектор-строка с a и b для окна $[a, b]$) и `outLimVec` (вектор-строка с c и d для окна $[c, d]$ для значений λ).

На графиках должны быть подписаны оси абсцисс (λ), ординат ($\mathrm{Re}\, F(\lambda)$ и $\mathrm{Im}\, F(\lambda)$, соответственно), помещены легенды для графиков, позволяющие различить вычисленное аналитически преобразование Фурье $F(\lambda)$ от его численной аппроксимации через БПФ. И, таким образом, должна быть реализована возможность выводить в одну и ту же фигуру графики с преобразованиями Фурье для разных значений входных параметров.

Удобно между вызовами функции `plotFT` хранить необходимую метаинформацию в свойстве `UserData` самой фигуры (см. статью *Share Data Among Callbacks* в справочном руководстве Matlab). Для этого handle уже выведенных графиков с действительной и мнимой частью $F(\lambda)$ (вычисленной приближенно и, возможно, точно), а также текущие значения, задающее окно $[c, d]$ для λ, возможно, еще какие-то нужные параметры (например, массив handle осей для вывода графиков действительной и мнимой частей $F(\lambda)$) помещаются в специальную структуру `SPlotInfo` (см. функцию struct). Затем эта структура может быть помещена в свойство `UserData` командой `set(hFigure,'UserData',SPlotInfo)`. При очередном вызове `plotFT` эта структура может быть прочитана командой `SPlotInfo=get(hFigure,'UserData')` (по умолчанию свойство `UserData` содержит пустой массив, это может быть признаком того, что метаинформацию и оси нужно инициализировать заново, очистив перед этим на всякий случай полностью фигуру). Таким образом, процесс очистки осей от старых графиков может быть оптимизирован, удаляя эти графики по имеющимся в `SPlotInfo` handle и переустанавливая `UserData` с handle новых графиков. При этом удобство `UserData` состоит в том, что можно иметь несколько отдельных фигур (например, для отдельных функций), так что вывод в каждую из них регулируется независимо.