## Resumo Sobre Somatório

## Thaís Ferreira da Silva

<sup>1</sup> Ciência da Computação – PUC Minas - Coração Eucarístico Belo Horizonte – MG – Brasil

O somatório, cujo símbolo é , consiste num sinal que exprime uma adição de forma condensada. Na programação pode-se encontrar somatórios através de loops (estruturas de repetição) como o for. A notação de somatório (ou notação sigma) utilizada é o:

Limite, Superior 
$$\sum_{\substack{Limite,\\Inferior}} Somando$$
 ou  $\sum_{\substack{Os\ dois,\\Limites}} Somando$  ou  $\sum_{\substack{P(i)\\propriedade}} a_i$ 

Exemplo:  $\sum_{\substack{1\leq i\leq n,\\i\in impar}} Somando = a_1 + a_3 + a_5 + a_7 + ... + a_n(se\ for\ impar)$ 

## Manipulação de Soma (regras básica de transformação e propriedades)

Assim como em diversos outros casos da matemática, é possível realizar manipulações de soma com o intuito de facilitar o trabalho com somatório. Sendo assim, temos:

- Distributividade: permite mover constantes para dentro e fora de um somatório
- Associatividade: permite quebrar um somatório em partes unificá-las em um somatório
- Comutatividade: permite colocar os termos em qualquer ordem
- Propriedade P1: permite combinar conjuntos de índices diferentes
- Propriedade P2: base para a perturbação, se utiliza para encontrar a fórmula da soma Sn dos elementos de uma PG
  - Dada uma soma genérica qualquer  $S_n=\sum\limits_{o\leq i\leq n+1}a_i$ , temos que:  $S_{n+1}=a_0+a_2+\ldots+a_{n+1}$ - Podemos reescrever  $S_{n+1}$  de duas formas:  $S_{n+1}=S_n+a_{n+1}$   $S_{n+1}=\sum\limits_{o\leq i\leq n+1}a_i=a_0+\sum\limits_{1\leq i\leq n+1}a_i=a_0+\sum\limits_{o\leq i\leq n+1}a_{i+1}$

## Alguns métodos gerais

- Prova por Indução: consiste em 2 passos para se provar uma fórmula de somatório
  - 1º Passo (passo básico): provar que a fórmula é verdadeira para o primeiro valor.
  - $2^{\circ}$  Passo (indução propriamente dita): supondo que n>0 e que a fórmula é válida, trocamos n por (n-1)
- Perturbação da soma: é uma técnica utilizada para encontrar a fórmula de um somatório, para isso utiliza-se as regras básica de transformação e as propriedades P1 e P2