

Численные методы (язык Си)

Основные понятия

Задача: решить уравнение

$$x^2 = 5 \cos x \Leftrightarrow x^2 - 5 \cos x = 0$$

$$f(x) = 0$$

Типы решения:

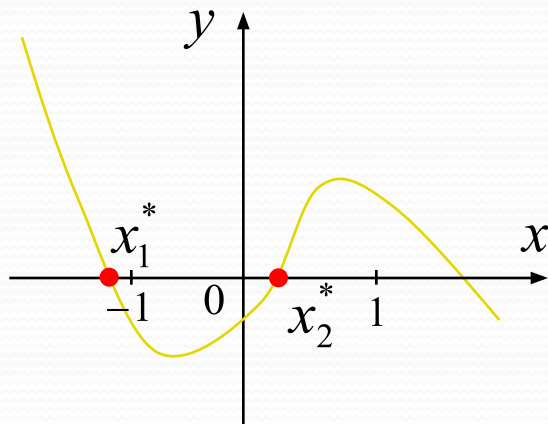
- **аналитическое** (точное, в виде формулы)

$$x^* = \dots$$



- **приближенное** (неточное)

графический метод



численные методы

$x_0 = -1$ начальное приближение

$x_1 = -1,102$

$x_2 = -1,215$

при $N \rightarrow \infty$

$$x^* \approx -1,252\dots$$

Численные методы

Идея: последовательное уточнение решения с помощью некоторого алгоритма.

Область применения: когда найти точное решение невозможно или крайне сложно.

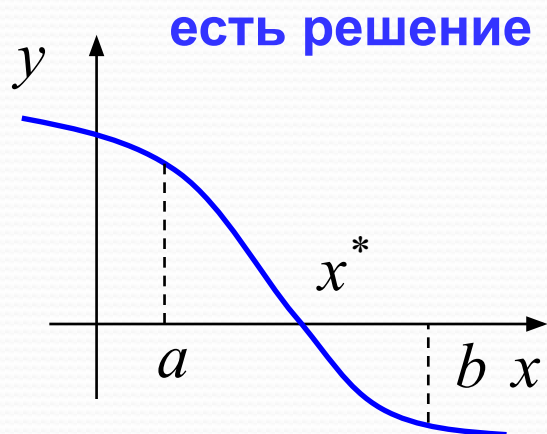
- ⊕ 1) можно найти хоть какое-то решение
- 2) во многих случаях можно оценить ошибку (то есть можно найти решение **с заданной точностью**)

- ⊖ 1) нельзя найти *точное* решение

$$\sqrt{x+1} - 4\sin(x-1) = 0 \quad \longrightarrow \quad x = 1,3974 \quad \boxed{x \approx 1,3974}$$

- 2) невозможно исследовать решение при изменении параметров
- 3) большой объем вычислений
- 4) иногда сложно оценить ошибку
- 5) нет универсальных методов

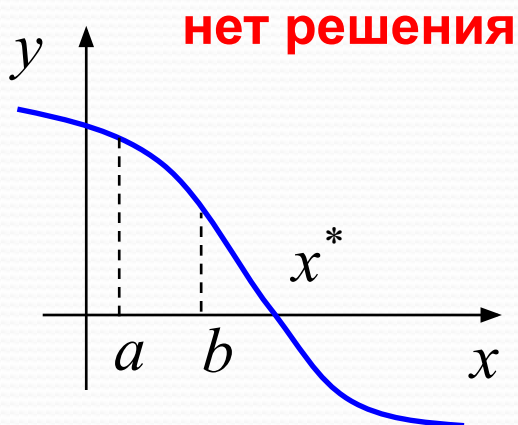
Есть ли решение на $[a, b]$?



$$f(a) > 0$$

$$f(b) < 0$$

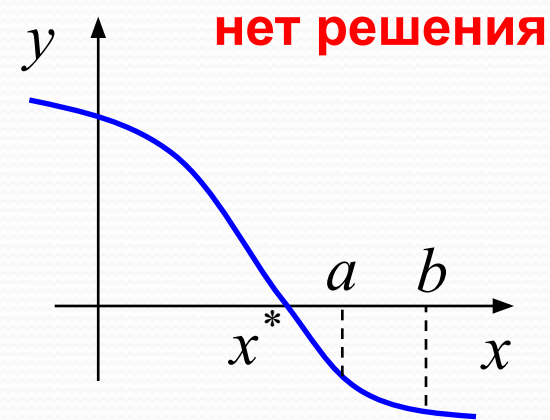
$$f(a)f(b) < 0$$



$$f(a) > 0$$

$$f(b) > 0$$

$$f(a)f(b) > 0$$



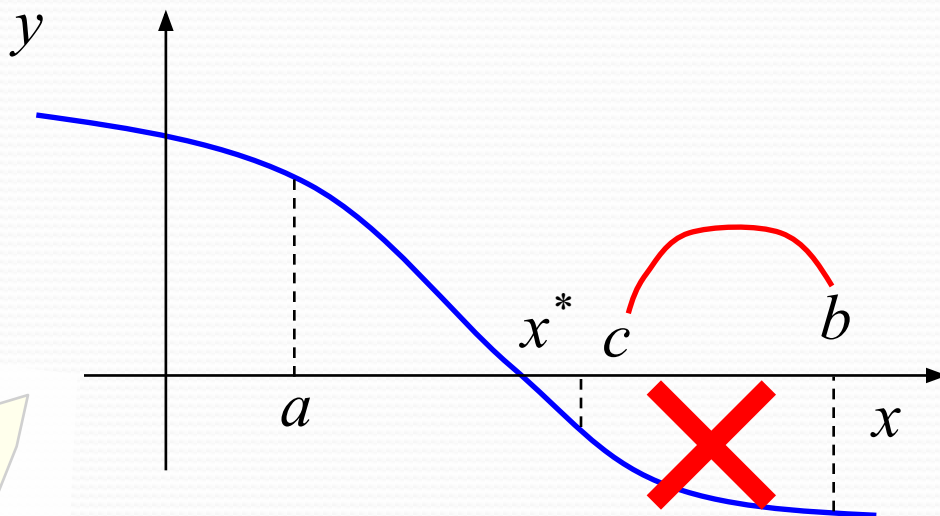
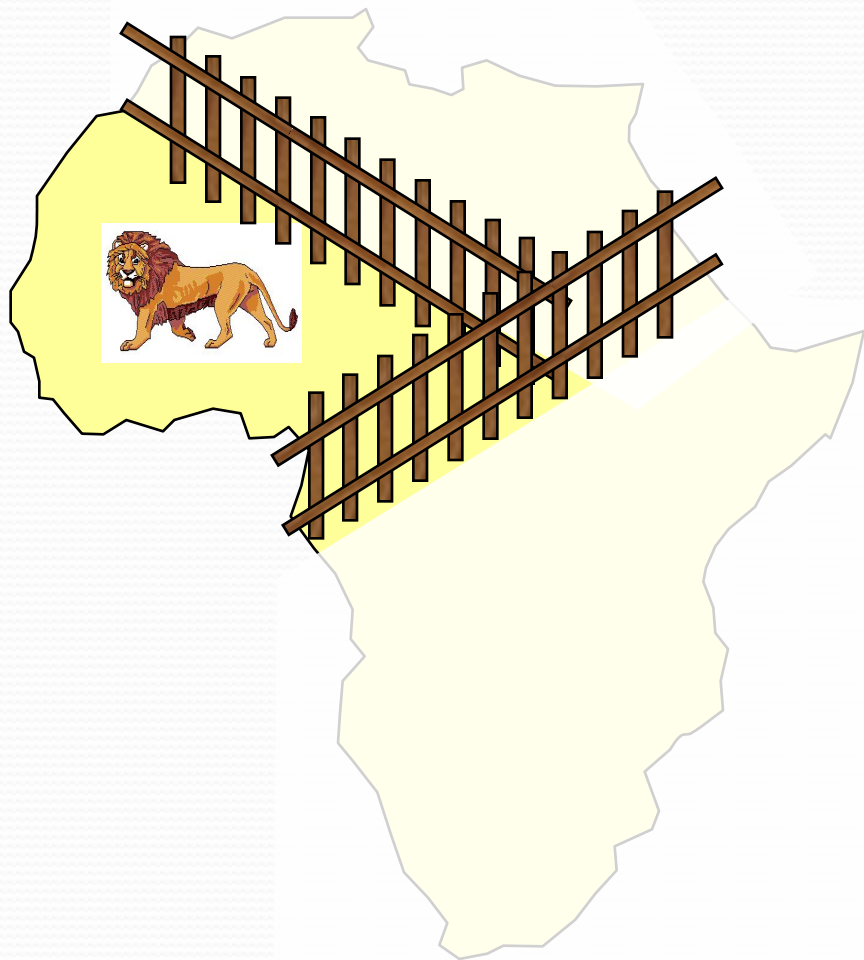
$$f(a) < 0$$

$$f(b) < 0$$





Если **непрерывная** функция $f(x)$ имеет разные знаки на концах интервала $[a, b]$, то в некоторой точке x^* внутри $[a, b]$ имеем $f(x^*) = 0$!

Метод дихотомии (деление пополам)



1. Найти середину отрезка $[a, b]$:
$$c = (a + b) / 2;$$
2. Если $f(c) * f(a) < 0$, сдвинуть правую границу интервала
$$b = c;$$
3. Если $f(c) * f(a) \geq 0$, сдвинуть левую границу интервала
$$a = c;$$
4. Повторять шаги 1-3, пока не будет $b - a \leq \epsilon$.

Метод дихотомии (деления пополам)

-  • простота
 - можно получить решение с заданной **точностью** (в пределах точности машинных вычислений)
-  • нужно знать **интервал** $[a, b]$
 - на интервале $[a, b]$ должно быть только **одно** решение
 - **большое число шагов** для достижения высокой точности
 - только для функций **одной** переменной

Метод деления отрезка пополам

```
//-----  
// BinSolve находит решение на [a,b]  
//           методом деления отрезка пополам  
// Вход:  a, b - границы интервала,  a < b  
//       eps - точность решения  
// Выход: x - решение уравнения f(x)=0  
//-----  
float BinSolve ( float a, float b, float eps )  
{  
    float c;  
    while ( b - a > eps )  
        {  
            c = ( a + b ) / 2;  
            if ( f(a)*f(c) < 0 )  
                b = c;  
            else a = c;  
        }  
    return ( a + b ) / 2;  
}
```

```
float f ( float x )  
{  
    return x*x - 5;  
}
```

Как подсчитать число шагов?

```
float BinSolve ( float a, float b,  
                float eps, int &n )  
{  
    float c;  
    n = 0;  
    while ( b - a > eps )  
    {  
        c = ( a + b ) / 2;  
        if ( f  
            b  
            else a  
            n ++;  
        }  
    return (
```

значение переменной
меняется внутри функции

Вызов в основной программе:

```
float x;  
int N;  
...  
x = BinSolve ( 2, 3, 0.0001, N );  
printf("Ответ: x = %7.3f", x);  
printf("Число шагов: %d", N);
```


Метод итераций (повторений)

Задача: $f(x) = 0$ $x = ?$

Эквивалентные преобразования:

$b \cdot f(x) = 0$ имеет те же решения при $b \neq 0$

$$x + b \cdot f(x) = x$$

$$x = \varphi(x), \quad \varphi(x) = x + b \cdot f(x)$$

Идея решения:

x_0 – начальное приближение (например, с графика)

$$x_k = \varphi(x_{k-1}) = x_{k-1} + b \cdot f(x_{k-1}), \quad k = 1, 2, \dots$$

Проблемы:

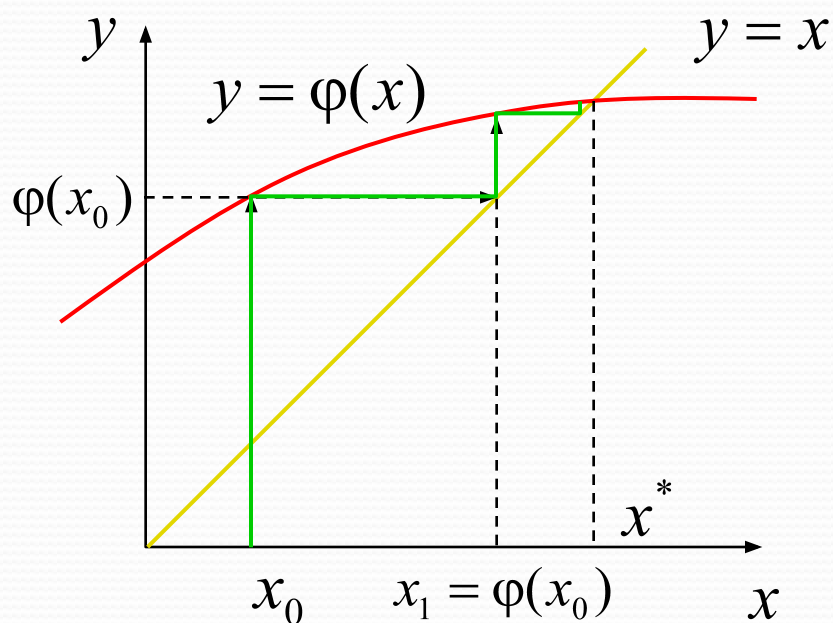
- 1) как лучше выбрать b ?
- 2) всегда ли так можно найти решение?

Сходимость итераций

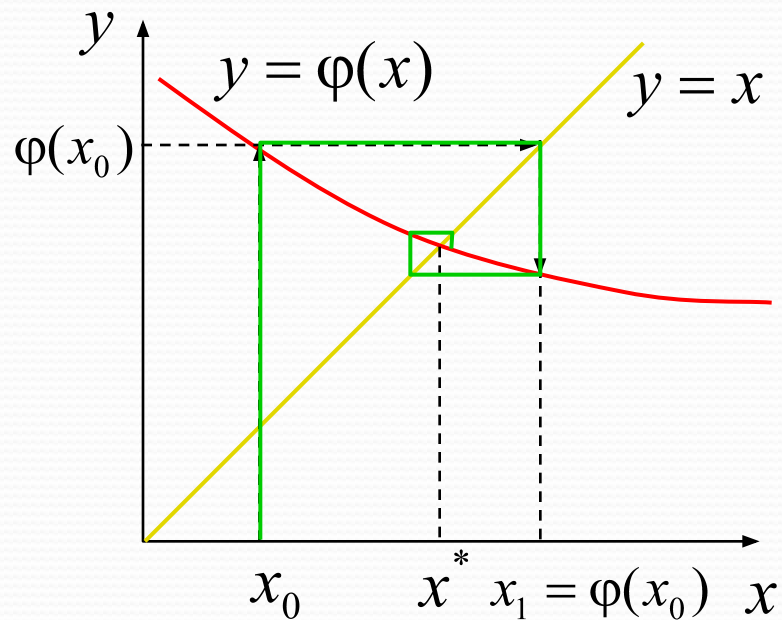
Сходящийся итерационный процесс:

последовательность x_0, x_1, \dots приближается (сходится) к точному решению.

$$x^* = \varphi(x^*) \quad x_0, x_1, x_2, \dots \rightarrow x^*$$



односторонняя сходимость

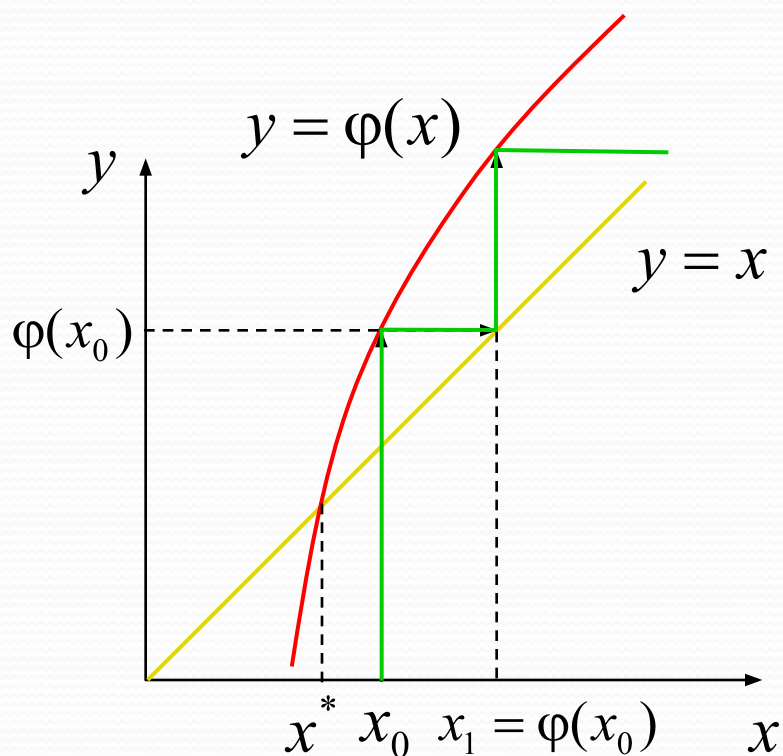


двусторонняя сходимость

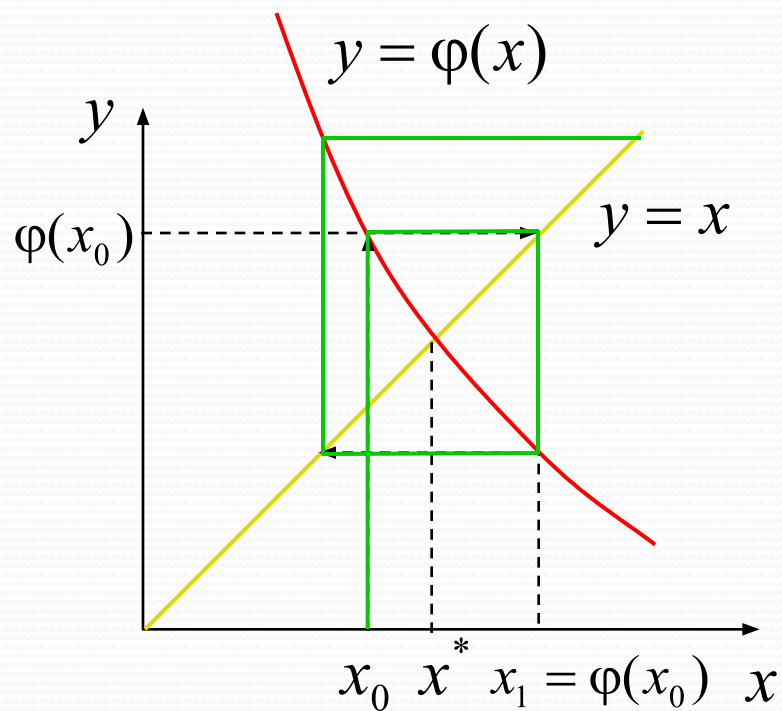
Расходимость итераций

Расходящийся итерационный процесс:

последовательность x_0, x_1, \dots неограниченно возрастает или убывает, не приближается к решению.



односторонняя расходимость

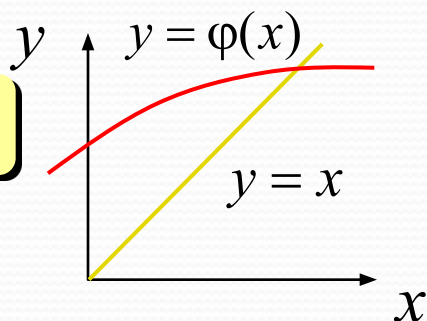


двусторонняя расходимость

От чего зависит сходимость?

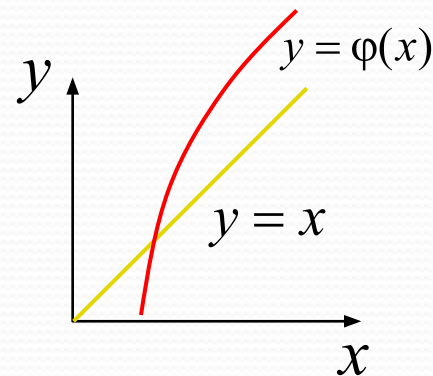
сходится

$$0 < \varphi'(x) < 1$$

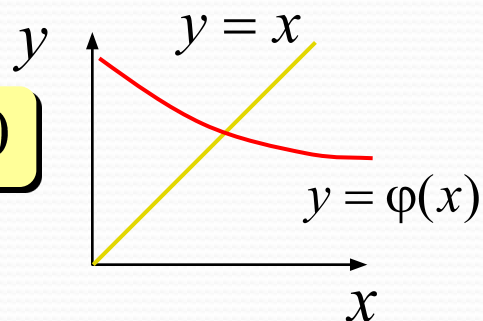


расходится

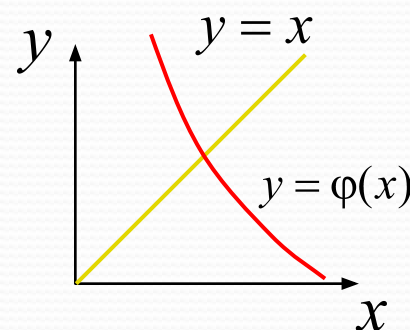
$$\varphi'(x) > 1$$



$$-1 < \varphi'(x) < 0$$



$$\varphi'(x) < -1$$



Выводы:

- сходимость итераций зависит от производной $\varphi'(x)$
- итерации сходятся при $|\varphi'(x)| < 1$ и расходятся при $|\varphi'(x)| > 1$
- сходимость определяется выбором параметра b

$$\varphi(x) = x + b \cdot f(x) \Rightarrow \varphi'(x) = 1 + b \cdot f'(x)$$

Как выбрать b ?

- наугад, попробовать разные варианты
- для начального приближения x_0

$$-1 < 1 + b \cdot f'(x_0) < 1 \quad \Rightarrow \quad -2 < b \cdot f'(x_0) < 0$$

$$f'(x_0) > 0 \quad \Rightarrow \quad -\frac{2}{f'(x_0)} < b < 0$$

$$f'(x_0) < 0 \quad \Rightarrow \quad 0 < b < -\frac{2}{f'(x_0)}$$

- пересчитывать на каждом шаге, например:

$$1 + b \cdot f'(x_k) = 0 \quad \Rightarrow \quad b = -\frac{1}{f'(x_k)}$$



Какие могут быть проблемы?

Метод итераций (программа)

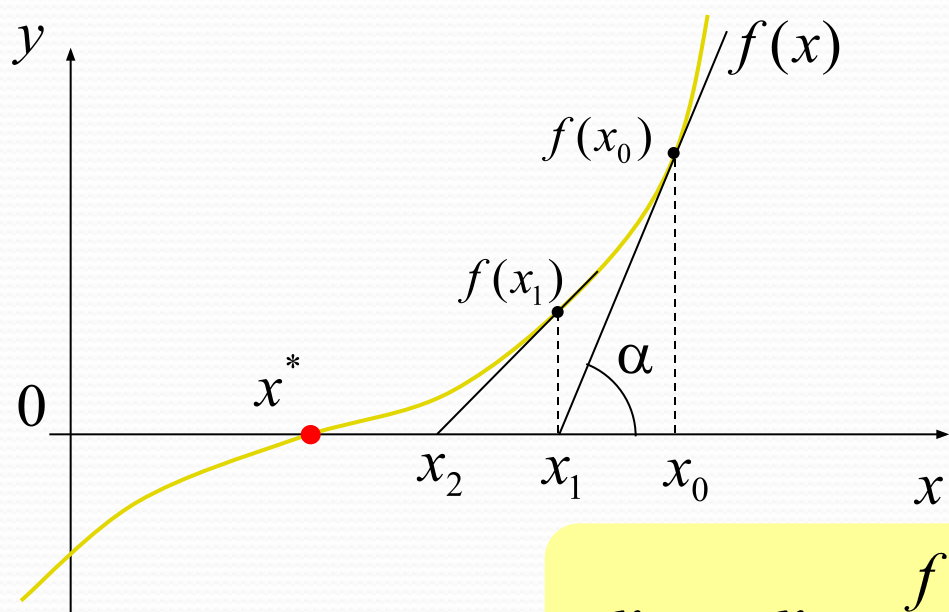
```
//-----  
// Iter решение уравнения методом итераций  
// Вход:  x - начальное приближение  
//        b - параметр  
//        eps - точность решения  
// Выход: решение уравнения f(x)=0  
//        n - число шагов  
////-----  
float Iter ( float x, float b, float eps, int &n)  
{  
    float dx;  
    n = 0;  
    while ( 1 ) {  
        dx = b*f(x);  
        x = x + dx;  
        if ( fabs(dx) < eps ) break;  
        n ++;  
        if ( n > 100 ) break;  
    }  
    return x;  
}
```

$$x = x + b \cdot f(x)$$

нормальный
выход

аварийный выход
(итерации расходятся)

Метод Ньютона (метод касательных)



$$\operatorname{tg} \alpha = \frac{f(x_0)}{x_0 - x_1}$$

$$\operatorname{tg} \alpha = f'(x_0)$$

$$x_1 = x_0 - \frac{f(x_0)}{f'(x_0)}$$

$$x_{k+1} = x_k - \frac{f(x_k)}{f'(x_k)}$$



Какая связь с методом итераций?

$$x_k = x_{k-1} + b \cdot f(x_{k-1}) \quad \Rightarrow \quad b = -\frac{1}{f'(x_{k-1})}$$

Метод Ньютона (программа)

```
//-----  
// Newton решение уравнения методом Ньютона  
// Вход:  x - начальное приближение  
//        eps - точность решения  
// Выход: решение уравнения  $f(x)=0$   
//        n - число шагов  
//-----  
float Newton ( float x, float eps, int &n)  
{  
    float dx;  
    n = 0;  
    while ( 1 ) {  
        dx = f(x) / df(x);  
        x = x - dx;  
        if ( fabs(dx) < eps ) break;  
        n ++;  
        if ( n > 100 ) break;  
    }  
    return x;  
}  
  
float f ( float x ) {  
    return 3*x*x*x+2*x+5;  
}  
float df ( float x ) {  
    return 9*x*x + 2;  
}
```


Метод Ньютона



- быстрая (квадратичная) сходимость – ошибка на k -ом шаге обратно пропорциональна k^2
- не нужно знать интервал, только начальное приближение
- применим для функция нескольких переменных



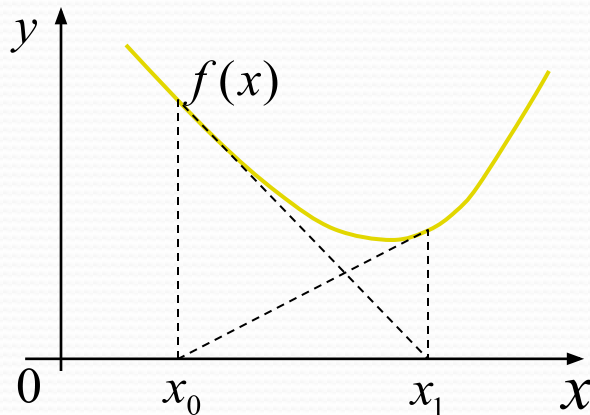
- нужно уметь вычислять производную (по формуле или численно)
- производная не должна быть равна нулю

$$x^3 = 0 \Rightarrow f'(x) = 3x^2$$

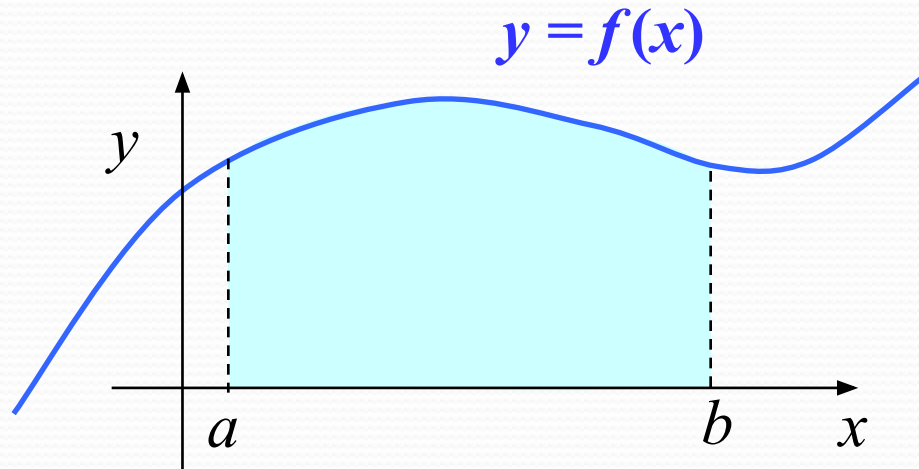
- может зацикливаться

$$f(x) = x^3 - 2x + 2$$

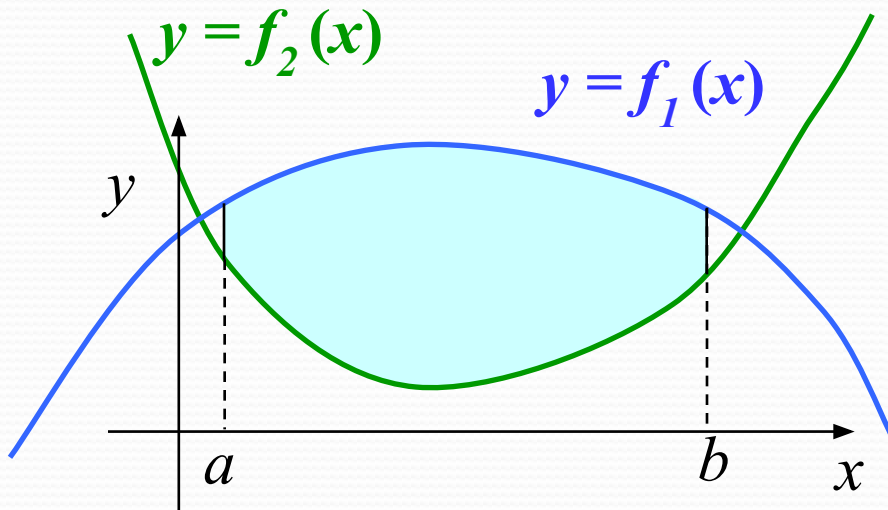
$$x_0 = 0$$



Площадь криволинейной трапеции

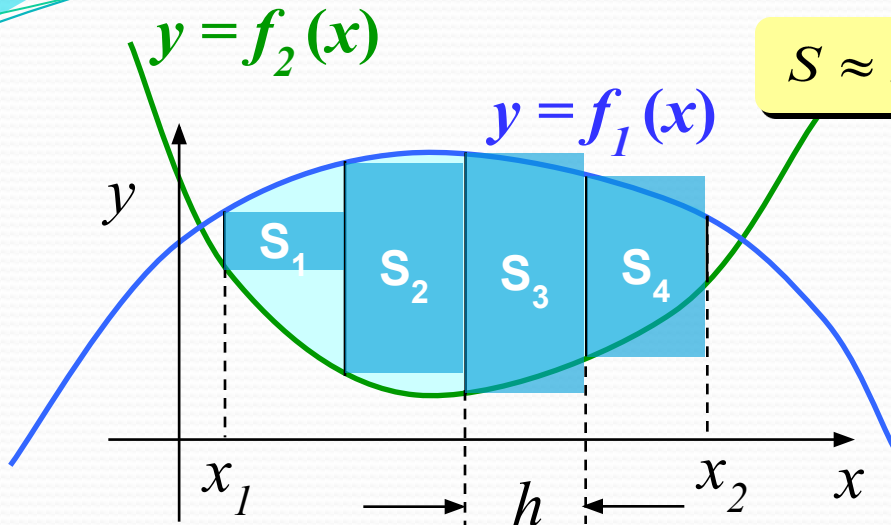


$$S = \int_a^b f(x) dx$$

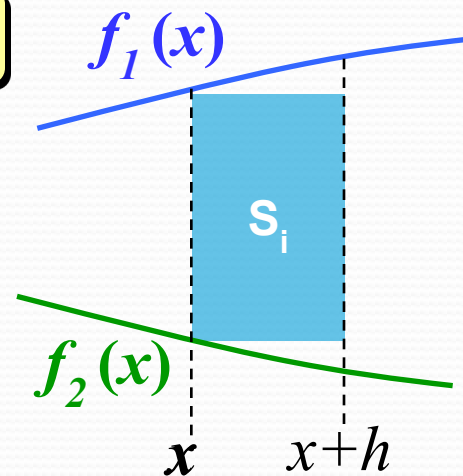


$$S = \int_a^b f_1(x) dx - \int_a^b f_2(x) dx$$

Метод (левых) прямоугольников



$$S \approx S_1 + S_2 + S_3 + S_4$$



```
float Area()
```

```
{
```

```
    float x, S = 0, h=0.001;
```

```
    for (x = x1; x < x2; x += h)
```

```
        for (x = x1; x < x2; x += h)
```

```
            re
```

```
                S += f1(x) - f2(x);
```

```
        }
```

```
    S *= h;
```

$$S_i = (f_1(x) - f_2(x)) \cdot h$$

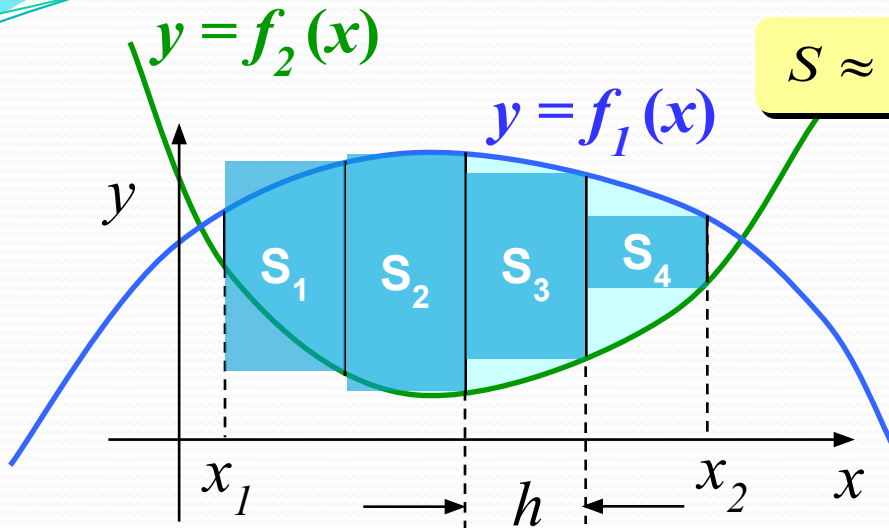


Почему не
 $x \leq x_2$?

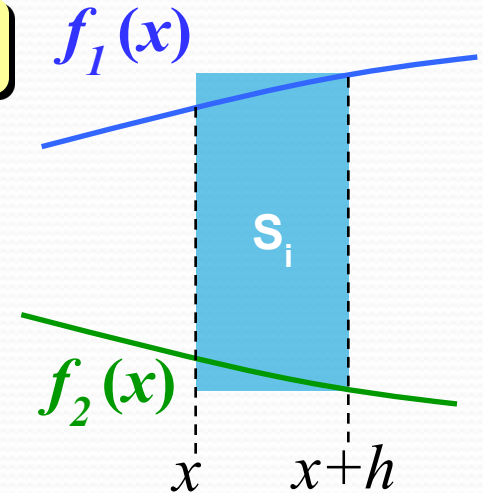


Как улучшить
решение?

Метод (правых) прямоугольников



$$S \approx S_1 + S_2 + S_3 + S_4$$



```
float Area()
```

```
{
```

```
    float x, S = 0, h=0.001;
```

```
    for (x=x1; x<x2; x+=h)
```

```
        S += f1(x+h) - f2(x+h);
```

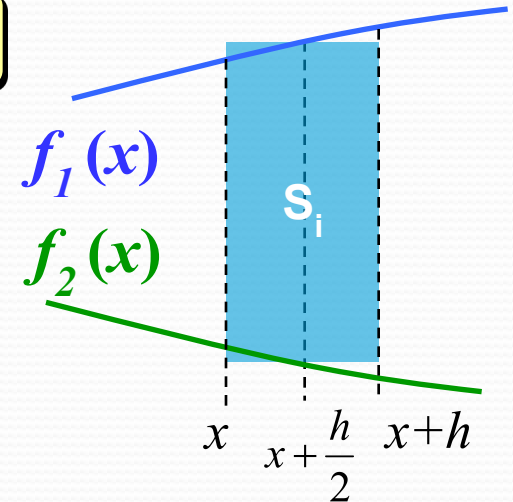
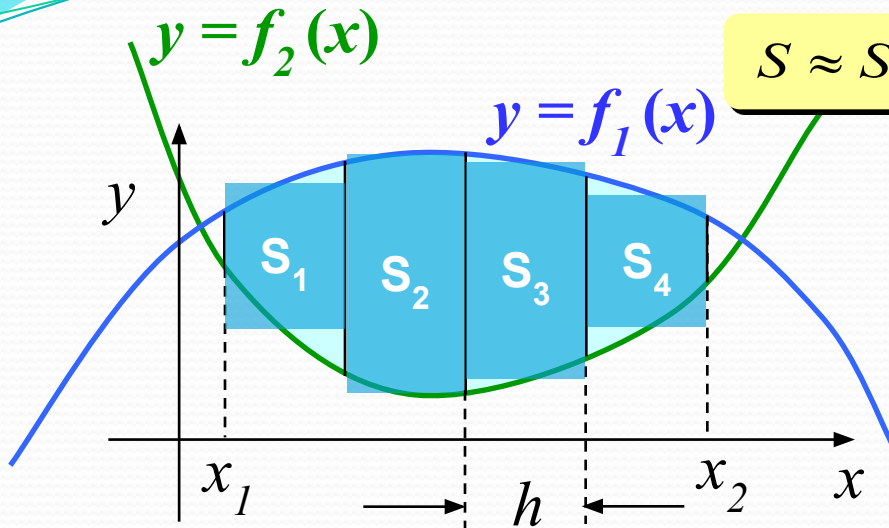
```
    S *= h;
```

```
    return S;
```

```
}
```

$$S_i = (f_1(x+h) - f_2(x+h)) \cdot h$$

Метод (средних) прямоугольников



```
float Area()
```

```
{
```

```
    float x, S = 0, h=0.001;
```

```
    for (x = x1; x < x2; x += h)
```

```
        S += f1(x+h/2) - f2(x+h/2);
```

```
    S *= h;
```

```
    return S;
```

```
}
```

$$S_i = \left[f_1\left(x + \frac{h}{2}\right) - f_2\left(x + \frac{h}{2}\right) \right] \cdot h$$



Какой метод точнее?

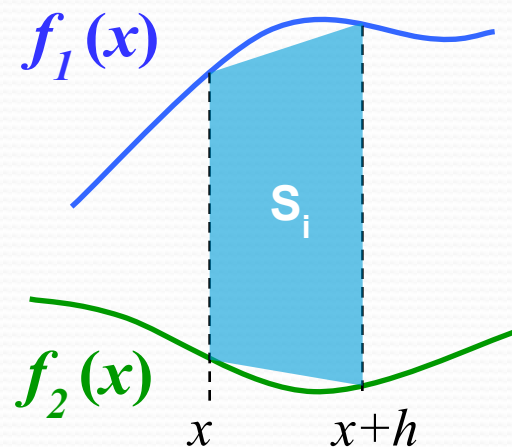
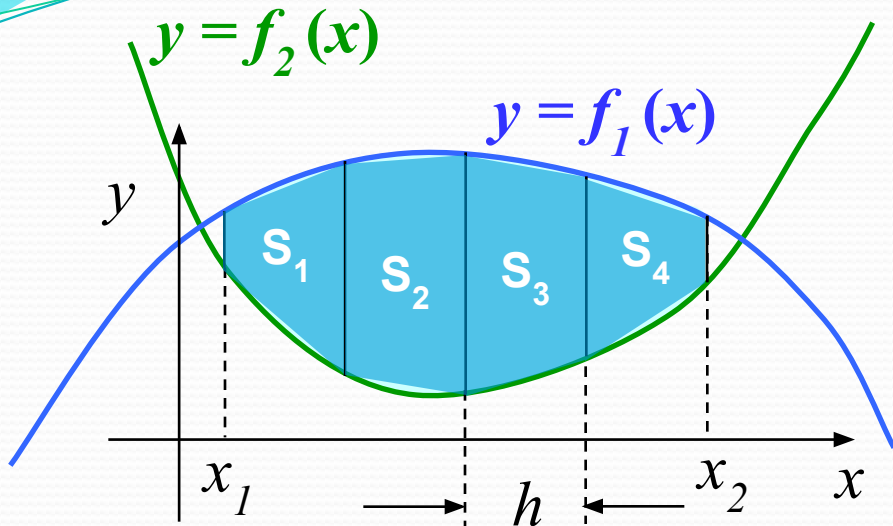
левые (правые):

$$\varepsilon = O(h)$$

средние

$$\varepsilon = O(h^2)$$

Метод трапеций



$$S_i = \frac{f_1(x) - f_2(x) + f_1(x+h) - f_2(x+h)}{2} \cdot h$$

```
for ( x = x1; x < x2; x += h )
```

```
S = ( f1(x1) - f2(x1)  
    + f1(x2) - f2(x2) ) / 2.;
```

```
S  
for ( x = x1+h; x < x2; x += h )
```

```
    S += f1(x) - f2(x);
```

```
S *= h;
```



Как улучшить?

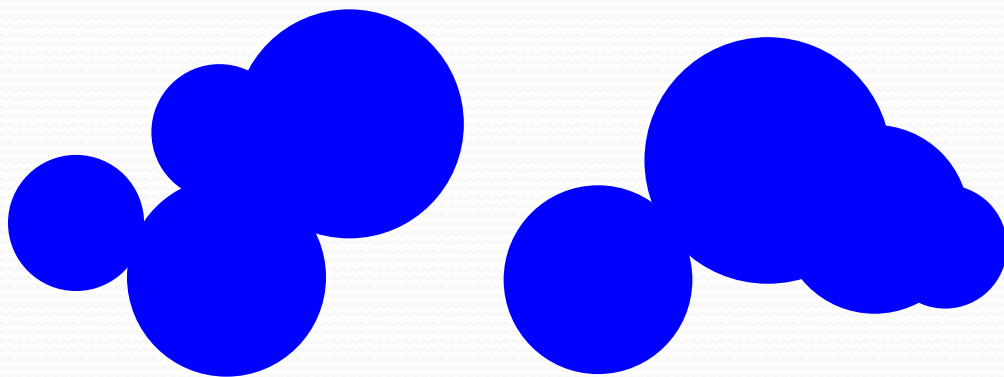
Ошибка $\varepsilon = O(h^2)$

Метод Монте-Карло

Применение: вычисление площадей сложных фигур (трудно применить другие методы).

Требования: необходимо уметь достаточно просто определять, попала ли точка (x, y) внутрь фигуры.

Пример: заданы 100 кругов (координаты центра, радиусы), которые могут пересекаться. Найти площадь области, перекрытой кругами.

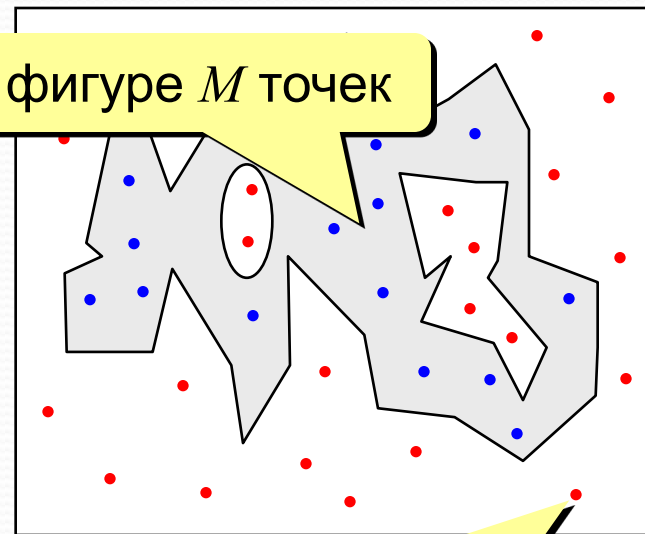


Как найти S ?

Метод Монте-Карло

1. Вписываем сложную фигуру в другую фигуру, для которой легко вычислить площадь (**прямоугольник**, круг, ...).
2. **Равномерно** N точек со случайными координатами внутри прямоугольника.
3. Подсчитываем количество точек, **попавших на фигуру**: M .
4. Вычисляем **площадь**: $\frac{S}{S_0} \approx \frac{M}{N} \Rightarrow S \approx S_0 \cdot \frac{M}{N}$

На фигуре M точек



Всего N точек

$$S \approx S_0 \cdot \frac{M}{N}$$



1. Метод приближенный.
2. Распределение должно быть равномерным.
3. Чем больше точек, тем точнее.
4. Точность ограничена датчиком случайных чисел.