

ELEMENTOS DE CÁLCULO NUMÉRICO

Práctica N°7: Integración Numérica

1. Usar las fórmulas cerradas de Newton-Cotes de dos y tres puntos (reglas de trapecios y de Simpson, respectivamente) para calcular las integrales:

$$\int_0^1 x^4 dx \qquad \int_{0.1}^{0.2} \ln(x) dx \qquad \int_0^3 \frac{1}{1+x} dx$$

Calcular, además, en forma exacta cada una de las integrales anteriores y verificar la cota del error.

2. Interpolando las funciones de base de Lagrange, hallar una fórmula de cuadratura por interpolación de la forma

$$\int_0^{2h} f(x) dx \sim A_0 f(0) + A_1 f(h).$$

3. Usar el método de coeficientes indeterminados para dar una fórmula de cuadratura por interpolación:

$$\int_0^{3h} f(x) dx \sim A_0 f(0) + A_1 f(h) + A_2 f(3h).$$

4. Construir la fórmula abierta de Newton-Cotes para calcular $\int_{-1}^1 f(x) dx$ con nodos $-1/2, 0, 1/2$, y la fórmula cerrada de Newton-Cotes con nodos en los puntos $-1, -1/3, 1/3, 1$.
5. Considere la función definida en $[-h, h]$ ($h > 0$):

$$f(x) = \begin{cases} 0, & \text{si } -h \leq x \leq 0 \\ x, & \text{si } 0 < x \leq h. \end{cases}$$

Hallar el error de la regla de trapecios aplicada a $f(x)$. ¿El orden es igual al obtenido para una función suficientemente suave?

6. La fórmula de cuadratura

$$\int_a^b f(x) dx \sim f\left(\frac{a+b}{2}\right)(b-a)$$

es conocida como *Regla de los Rectángulos*. Para $f \in C^1[a, b]$ acotar el error que se comete al utilizarla.

7. Para f una función C^2 probar que el error cometido al usar la fórmula de cuadratura del Ejercicio 2 no excede el valor $\frac{\|f''\|_\infty}{2} h^3$.

8. Escribir un programa que utilice las reglas de trapecios, de Simpson, de trapecios compuesta y de Simpson compuesta para calcular aproximaciones de la integral de una función $f(x)$ en un intervalo $[a, b]$.

9. Se sabe que $\pi = \int_0^1 \frac{4}{1+x^2} dx$.

(a) Para $n = 1, \dots, 100$, utilizar las reglas de trapecios y Simpson compuestas para aproximar numéricamente la integral y dar un valor cercano a π .

(b) Graficar las sucesiones obtenidas junto con el valor de π que arroja Matlab y el valor que se obtiene al aplicar la rutina `quad` de Matlab.

10. (a) Calcular exactamente la integral

$$I = \int_0^{2\pi} [1 - \cos(32x)] dx.$$

(b) Aproximar el valor de I usando el programa del Ejercicio 8 con los métodos de los trapecios, Simpson, trapecios compuesta y Simpson compuesta para $n = 2, 4, 8$ y 16 .

(c) Calcular el valor de I que produce la rutina `quad`.

11. Se quiere calcular $\int_{-1}^1 e^{-x^2} dx$ utilizando la regla de trapecios compuesta, partiendo el intervalo $[-1, 1]$ en n subintervalos. Hallar n de modo que el error sea menor que 10^{-3} .

12. La expresión $Q_n(f) = \sum_{j=0}^n A_j f(x_j)$ define una fórmula de cuadratura.

(a) Probar que Q_n es lineal en f (el conjunto de funciones).

(b) Supongamos que $Q_n(f) \sim \int_a^b f(x)w(x) dx$ y que es exacta para las funciones $1, x, \dots, x^k$. Mostrar que la fórmula tiene grado de precisión por lo menos k .

13. Determinar el grado de precisión de las fórmulas para $\int_{-1}^1 f(x) dx$:

(a) $\frac{4}{3}f(-0.5) - \frac{2}{3}f(0) + \frac{4}{3}f(0.5)$.

(b) $\frac{1}{4}f(-1) + \frac{3}{4}f(-\frac{1}{3}) + \frac{3}{4}f(\frac{1}{3}) + \frac{1}{4}f(1)$.

14. Hallar una regla de cuadratura de grado de precisión máximo para aproximar $\int_{-3}^3 f(x) dx$, de las siguientes formas:

(a) $A[f(x_0) + f(x_1)]$ (repetiendo el coeficiente).

(b) $Af(x_0) + Bf(x_0 + 4)$.

15. Calcular $\int_{-1}^1 f(x)x^2 dx$ mediante una regla de cuadratura de la forma

$$\int_{-1}^1 f(x)x^2 dx \sim A_0f(x_0) + A_1f(x_1)$$

que sea exacta para polinomios de grado menor o igual que 3.

16. Sea w una función de peso. Se considera la regla de cuadratura de 1 punto:

$$\int_a^b f(x)w(x) dx \sim A_0 f(s).$$

- (a) Probar que, cualquiera sea w , la fórmula tiene grado de precisión máximo si $s = \frac{\int_a^b xw(x) dx}{\int_a^b w(x) dx}$.
- (b) Probar que si $w(x) \equiv 1$, esta regla coincide con la regla de los rectángulos.
- (c) Considerar el intervalo $[-1, 1]$ y $w(x) = (x - 1)^2$. Acotar el error que produce el uso de esta regla para funciones C^1 .

17. Hallar los pesos y los nodos de las fórmulas de Gauss-Legendre de dos y tres puntos. (Los polinomios de Legendre mónicos de grado dos y tres son $x^2 - \frac{1}{3}$ y $x^3 - \frac{3}{5}x$).

18. Usar las fórmulas de Gauss-Legendre de tres puntos para estimar:

$$(a) \int_{-1}^1 \sin(3x) dx, \quad (b) \int_1^3 \ln(x) dx, \quad (c) \int_1^2 e^{x^2} dx.$$

19. Probar que una fórmula de cuadratura

$$\int_a^b f(x)w(x) dx \sim Q_n(f) = \sum_{j=0}^n A_j f(x_j)$$

no puede tener grado de precisión mayor que $2n + 1$, independientemente de la elección de los coeficientes (A_j) y de los nodos (x_j).

Sugerencia: Hallar un polinomio $p \in \mathcal{P}_{2n+2}$ para el cual $Q_n(p) \neq \int_a^b p(x)w(x) dx$.

20. Para $f : \mathbb{R}^2 \rightarrow \mathbb{R}$ una función continua se quiere dar una fórmula de cuadratura que aproxime $\iint_D f(x, y) dx dy$ con $D \subset \mathbb{R}^2$ usando el Teorema de Fubini de la siguiente manera:

- (a) Si $D = [0, 1] \times [0, 1]$, se define la función $F(x) = \int_0^1 f(x, y) dy$ y luego
- Se aproximan los valores $F(0), F(\frac{1}{2}), F(1)$ con la regla de Simpson.
 - Se aproxima $\int_0^1 F(x) dx$ usando otra vez la misma regla.

Hallar explícitamente la regla que se obtiene. (Los nodos a considerar serán $\{(0, 0), (\frac{1}{2}, 0), (1, 0), (0, \frac{1}{2}), (\frac{1}{2}, \frac{1}{2}), (1, \frac{1}{2}), (0, 1), (\frac{1}{2}, 1), (1, 1)\}$).

- (b) Repetir el procedimiento y dar la fórmula correspondiente para D el triángulo de vértices $(0, 0), (0, 1), (1, 0)$.

Sugerencia: considerar $F(x) = \int_0^x f(x, y) dy$.

- (c) Probar que si D es el triángulo de vértices $(0, 0), (0, 1), (1, 0)$ la fórmula anterior es exacta para $f(x, y) = x^2 + y^2$.