

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 1 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

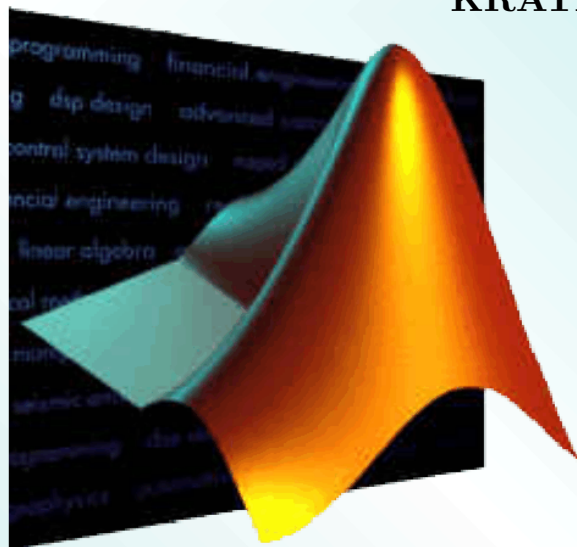
[Zapri](#)

[Končaj](#)

Dejan Zupan

# *Programski jezik* **MATLAB**

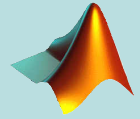
KRATEK TEČAJ



Katedra za mehaniko  
Fakulteta za gradbeništvo in geodezijo  
Univerza v Ljubljani  
[10.10.2007]

# Zakaj Matlab?

- RAZŠIRJENOST IN DOSEGLJIVOST
- PRILAGOJEN JE ZA MATRIČNI RAČUN
  - osnovni element je matrika
  - skalarji in vektorji so poseben primer matrik
  - osnovna verzija zna računati le numerično
- VELIKO ŠTEVILO VGRAJENIH FUNKCIJ ZA NUMERIČNO RAČUNANJE
- ZMOGLJIVA GRAFIKA
- PROGRAMSKI JEZIK
  - preprost za uporabnika (ni potrebno: rezervacije spomina, spremenljivk....)
  - pregledno in hitro programiranje



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



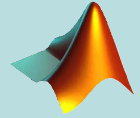
Stran 2 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



- KVALITETNA PODPORA

- podjetje MathWorks: <http://www.mathworks.com>
- Katedra za mehaniko: <http://www.km.fgg.uni-lj.si>

- ŠE NEKAJ UPORABNIH NASLOVOV

- Matlab na MathWorks: [MATLAB-začetna stran](#)
- Kratek tečaj Matlaba: [University of New Hampshire: MATLAB-tutorial](#)
- Osnove Matlaba: [University of Bergen: MATLAB-primer](#)
- Priročnik Matlaba: [University of Florida: MATLAB Tutorial](#)
- Informacijska podpora programom: [Massachusetts Institute of Technology: MATLAB on Athena](#)

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 3 od 114

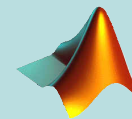
[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

- Matlabove izobraževalne strani: [MATLAB Educational Sites](#)
- Uporaba Matlaba za analizo in načrtovanje avtomatskih kontrolnih sistemov: [University of Michigan: Tutorial for MATLAB](#)
- Orodja za Matlab: [MATHTools/MATLAB](#)



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



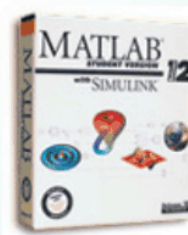
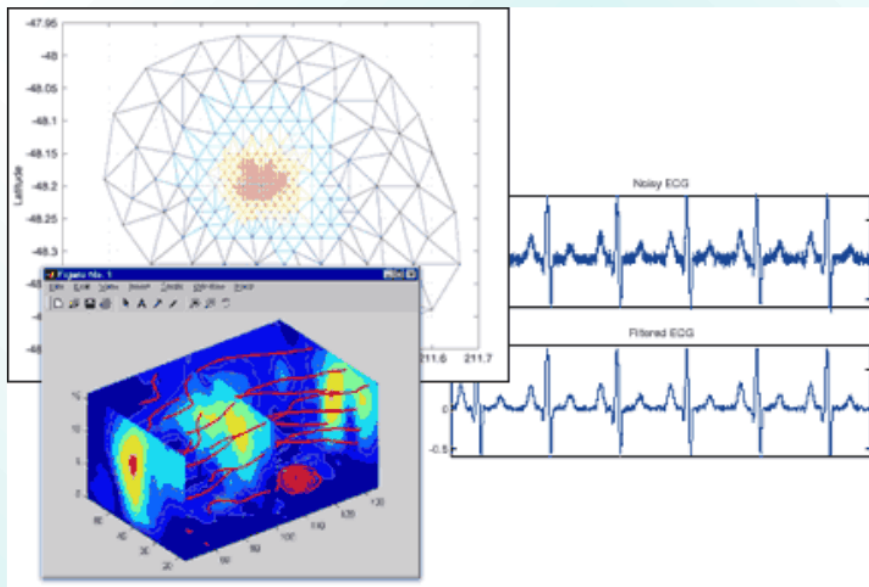
[Stran 4 od 114](#)

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

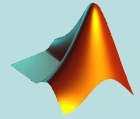
[Zapri](#)

[Končaj](#)



# Pomoč

- Najhitrejša in najpomembnejša pomoč je ukaz **help**
  - oblika **help ime\_funkcije**;
  - primera `help help`, `help sin`.
- Za iskanje neznanih funkcij je uporabnejši ukaz **lookfor**
  - oblika **lookfor niz**;
  - poišče vse MATLABove funkcije, ki imajo **niz** v opisu pomoči;
  - primer `lookfor earth`.
- Za uporabo funkcij, ki niso vgrajene v MATLAB, moramo najprej definirati pot do področja, kjer se funkcija nahaja:
  - uporabimo opcijo iz menuja **File/Set Path...**;
  - običajno tudi za take funkcije deluje pomoč `help ime_funkcije`.



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



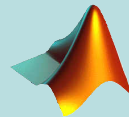
Stran 5 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



## I. Del

# MATRIKE IN VEKTORJI

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 6 od 114

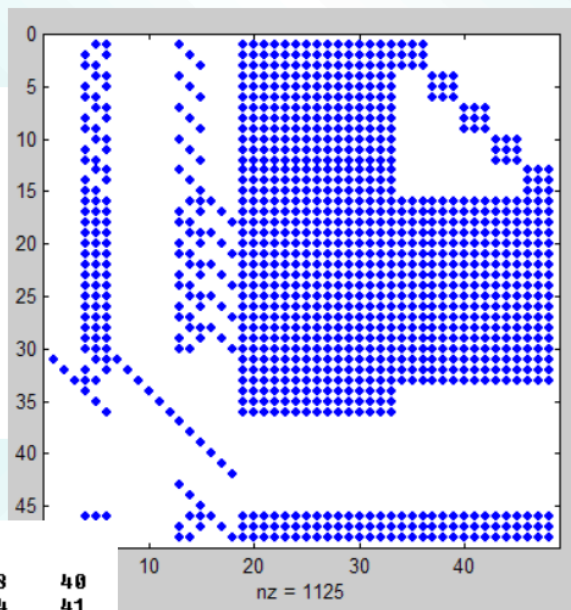
Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj

```
>> a=1:10
a =
     1     2     3     4     5     6     7     8     9
>> a'
ans =
     1
     2
     3
     4
     5
     6
     7
     8
     9
    10
```



```
>> A=magic(10)
```

```
A =
    92    99     1     8    15    67    74    51    58    40
    98    80     7    14    16    73    55    57    64    41
     4    81    88    20    22    54    56    63    70    47
    85    87    19    21     3    60    62    69    71    28
    86    93    25     2     9    61    68    75    52    34
    17    24    76    83    90    42    49    26    33    65
    23     5    82    89    91    48    30    32    39    66
    79     6    13    95    97    29    31    38    45    72
    10    12    94    96    78    35    37    44    46    53
    11    18    100    77    84    36    43    50    27    59
```

```
>>
```



# Spremenljivke v Matlabu

1.– 4.

- OSNOVNA KOLIČINA JE MATRIKA

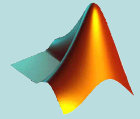
- primer:  $A = [ 1 2 3 4; 4 5 6 7; 7 8 9 10]$
- vektor (stolpec) je poseben primer matrike  $v=[1; 2; 3]$
- skalar je matrika z enim elementom  $s=5$  (pomeni isto kot  $s=[5]$ )
- Matlab pozna tudi prazno matriko  $B=[]$



1.– 3.

- OSNOVNE OPERACIJE

- $'$  transponiranje ( $A', v'$ )
- $+$  in  $-$  sta operaciji, ki delujeta po komponentah (potrebujemo matriki enakih dimenzij)
- $*$  in  $/$  sta matrično množenje in deljenje
- $.*$  in  $./$  pomenita množenje in deljenje po komponentah
- $\backslash$  je levo deljenje matrik (sistem enačb  $Ax=b$  reši ukaz  $x=A \backslash b$ )



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 7 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



4.– 9.

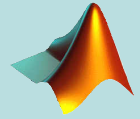
# Manipulacija z matrikami

## • DOSTOPANJE DO KOMPONET IN PODMARIK

- prek **indeksa** (mesta) elementa:  $A(2,3)$ ,  $v(1)$
- prek **nabora**(ov) (vektorja) **indeksov**  $A([1\ 3],[1\ 2])$ ,  $v([2,3])$
- krajše indeksiranje z uporabo **:**, ki pomeni  $1:4=[1\ 2\ 3\ 4]$   
npr.:  $A(1:3,1:3)$  je podmatrika  $3 \times 3$  zgoraj desno,  $A(2,:)$  je druga vrstica matrike  $A$
- **:** se uporablja za indeksiranje tudi splošneje  
**začetek : inkrement : konec**

## • ELEMENTARNE FUNKCIJE NA MATRIKAH

- vgrajene funkcije  $\sin$ ,  $\cos$ ,  $\tan$ ,  $\exp$ ... **delujejo na komponentah** matrike
- potence matrik ( $A^3$ ) pomenijo matrično množenje ( $A * A * A$ )
- potence komponent dobimo z operatorjem **^**



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 8 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



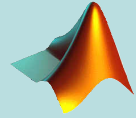


5.– 10.

# Vgrajene matrične funkcije



10.– 16.



FUNKCIJA	POMEN	PRIMER
size()	velikost matrike	$\text{size}\left(\begin{bmatrix} 3 & 2 & 0 \\ 4 & 0 & 6 \\ 9 & 8 & 7 \end{bmatrix}\right)=[3,3]$ , $\text{size}([1;2;3])=[3,1]$
rand()	naključna matrika	rand(7), rand(2,3), round(10*rand(5))
eye()	enotska matrika	$\text{eye}(3)=\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$
zeros()	matrika ničel	$\text{zeros}(3)=\begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{bmatrix}$ , $\text{zeros}(2,3)=\begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{bmatrix}$
ones()	matrika enic	
diag()	diagonala matrike diagonalna matrika	$\text{diag}\left(\begin{bmatrix} 3 & 2 & 1 \\ 4 & 5 & 6 \\ 9 & 8 & 7 \end{bmatrix}\right)=\begin{bmatrix} 3 \\ 5 \\ 7 \end{bmatrix}$ , $\text{diag}([1,2,3])=\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 2 & 0 \\ 0 & 0 & 3 \end{bmatrix}$
det()	determinanta matrike	
rank()	rang	
inv()	matrični inverz	
norm()	matrična/vektorska norma	
eig()	lastni prostor matrike	eig(A) ... stolpec lastnih vrednosti [V,D]=eig(A) ... lastni vektorji in vrednosti
cross()	vektorski produkt	cross([1 2 3],[2 1 1])

[Spletna stran](#)[Naslovnica](#)[Kazalo](#)

Stran 9 od 114

[Nazaj](#)[Poln zaslon](#)[Zapri](#)[Končaj](#)

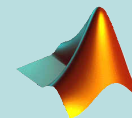


# Vektorske funkcije

17.– 18.

- **Matlab** posebej odlikuje vektorje, to so matrike z **enim** samim **stolpcem** ali **eno** samo **vrstico**.
- Vektorske funkcije
  - delujejo na vektorjih (vrsticah ali stolpcih);
  - običajno preslikajo vektorje v realna števila;
  - uporabimo jih lahko tudi na matrikah, takrat delujejo za vsak stopec matrike posebej (rezultat je vrstica rezultatov vektorske funkcije za vsak stopec posebej).
- Nekaj najpomembnejših vektorskih funkcij:

FUNKCIJA	POMEN
$\max()$ , $\min()$	največja/najmanjša komponenta vektorja
$\text{sum}()$ , $\text{prod}()$	vsota/produkt komponent vektorja
$\text{sort}()$	uredi vektor po naraščajočem vrstnem redu
$\text{any}()$	vrne 1, če je vsaj ena komponenta neničelna
$\text{all}()$	vrne 1, če so vse komponente neničelne



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 10 od 114

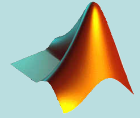
Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Ponovi, odgovori na vprašanja!



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 11 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

1. Kaj je vektor (stolpec/vrstica)?
2. Kaj je matrika?
3. Kako množimo matrike?
4. Kaj je linearni sistem enačb in kako ga rešimo?
5. Kaj je rang matrike (pomen)?
6. Kaj je determinata matrike (pomen)?
7. Matrični inverz.
8. Kaj so lastne vrednosti in kaj lastni vektorji?
9. Pomen matrike lastnih vektorjev.
10. Kaj če razcep na lastne podprostore ni možen?

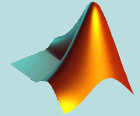
# Naloge (I.)

1. Definiraj matriki

$$F = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 7 & 9 \\ 1 & 4 & 8 \end{bmatrix} \quad \text{in} \quad G = \begin{bmatrix} -1 & 2 & -3 \\ 1 & -2 & -5 \\ 1 & 4 & -9 \end{bmatrix}$$

in izračunaj:

- vsoto  $F$  in  $G$ ;
  - produkt vsote  $F$  in  $G$  s  $F$ ;
  - produkt iz točke (b) po komponentah;
  - kvadrat matrike  $G$ ;
  - koren komponent matrike  $F - G$ ;
2. Naj bo  $x = [3 \ 2 \ 6 \ 8]^T$  in  $y = [4 \ 1 \ 3 \ 5]^T$
- seštej komponente  $x$  in  $y$ ;
  - potenciraj komponente  $x$  z istoležnimi komponentami  $y$ ;
  - deli vsako komponento  $y$  z istoležno komponento  $x$ ;
  - množi vsako komponento  $x$  z istoležno komponento  $y$  in rezultat zapiši v  $z$ ;



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



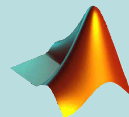
Stran 12 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



- (e) izračunaj  $x^T y - z$  in interpretiraj rezultat.
3. Za matrice  $x = [1 \ 4 \ 8]$ ,  $y = [2 \ 1 \ 5]$  in  $A = [3 \ 1 \ 6 ; 5 \ 2 \ 7]$  ugotovi, kateri izrazi so izračunljivi (smiselni). Izračunljive izraze izvednoti, za ostale pa utemelji, zakaj izraz ni dopusten!
- (a)  $x + y$
  - (b)  $x + A$
  - (c)  $x' + y$
  - (d)  $A - [x' \ y']$
  - (e)  $[x ; y']$
  - (f)  $[x ; y]$
  - (g)  $A - 3$
4. Za dano matriko  $A = [2 \ 7 \ 9 \ 7 ; 3 \ 1 \ 5 \ 6 ; 8 \ 1 \ 2 \ 5]$  napovej in preveri rezultate naslednjih ukazov!
- (a)  $A'$
  - (b)  $A(:, [1 \ 4])$
  - (c)  $A([2 \ 3], [3 \ 1])$
  - (d)  $A(:)$
  - (e)  $[A ; A(\text{end}, :)]$

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



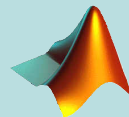
Stran 13 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



(f)  $A(1:3, :)$

(g)  $[A ; A(1:2, :)]$

5. Za matriko  $A = [2 \ 7 \ 9 \ 7 ; 3 \ 1 \ 5 \ 6 ; 8 \ 1 \ 2 \ 5]$  napiši ukaze, s katerimi

(a) prirediš lihe stolpce A matriki B;

(b) prirediš sode vrstice matrike A matriki C;

(c) izračunaš inverze vseh komponent matrike A.

6. Naj bo  $x = [3 \ 1 \ 5 \ 7 \ 9 \ 2 \ 6]!$  Napovej in preveri rezultate naslednjih ukazov!

(a)  $x(3)$

(b)  $x(1:7)$

(c)  $x(1:\text{end}-1)$

(d)  $x(6:-2:1)$

(e)  $x([1 \ 6 \ 2 \ 1 \ 1])$

7. Definiraj vektor x z elementi

(a) 2, 4, 6, 8, ...;

(b) 1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, ...;

(c) 0, 1/2, 2/3, 3/4, 4/5, ...

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



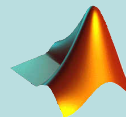
Stran 14 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



8. Definiraj vektor  $y$ , katerega komponente so določene s predpisom

$$y_n = -\frac{n+1}{2n-1}.$$

9. Definiraj vektor  $t=1:0.2:2$ . Za tako definiran vektor pravilno zapiši ukaz v Matlabu in izračunaj naslednje izraze!

- (a)  $\ln(2 + t + t^2)$
- (b)  $e^t(1 + \cos(3t))$
- (c)  $\cos^2 t + \sin^2 t$
- (d)  $\tan^{-1}(t)$  (inverz funkcije tangens)

10. V Matlab vnesi matrice

$$A_1 = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 & 2 & 1 \\ 1 & 3 & 1 & 1 & 1 \\ 2 & 5 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 \end{bmatrix}, \quad A_2 = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{bmatrix}, \quad A_3 = \begin{bmatrix} A_1 & 0 \\ 0 & A_2 \end{bmatrix};$$

- (a) v matriki  $A_3$  naj element v šesti vrstici in v petem stolpcu postane 7, element v osmi vrstici in četrtem stolpcu pa naj bo 8;
- (b) v matriki  $A_3$  spremeni v bloku ničel v spodnjem levem kotu diagonalne elemente v enice, blok ničel v zgornjem desnem kotu pa nadomesti s številami 3;

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



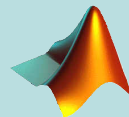
Stran 15 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



- (c) matriko  $A_3$  prepisi v matriko B. Matriki B zbrisi 4., 5. in 6. stolpec ter prve tri vrstice;
- (d) izračunaj determinanto matrike B in njene lastne vrednosti.

11. Reši sistem enačb po naslednjih korakih:

- (a) konstruiraj naključno matriko A;
- (b) konstruiraj naključen vektor b;
- (c) reši sistem enačb  $A x = b$ ;
- (d) preveri rezultat.

12. Za dane vektorje  $e_1 = [1 \ 1 \ -1 \ 1]$ ,  $e_2 = [1 \ -1 \ -1 \ 1]$ ,  $e_3 = [1 \ 1 \ 1 \ 1]$  in  $e_4 = [-1 \ 1 \ 1 \ 1]$  dokaži, da tvorijo bazo štirirazsežnega prostora (so linearno neodvisni).

13. Za  $n = 50$  in  $n = 100$  vpiši matriko

$$\begin{bmatrix} -n & 0 & 0 & \cdots & 0 & 1 \\ 0 & -n & 0 & \cdots & 0 & 1 \\ 0 & 0 & -n & \cdots & 0 & 1 \\ \vdots & \vdots & \vdots & \ddots & \vdots & \vdots \\ 0 & 0 & 0 & \cdots & -n & 1 \\ 1 & 2 & 3 & \cdots & n-1 & 1 \end{bmatrix}$$

na preprost (hiter) način v Matlab in izračunaj determinanto. Rešitvi preveri še z računoma:  $d_{50}=0.5*51(-50)^{49}$  in  $d_{100}=0.5*101(-100)^{99}$

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 16 od 114

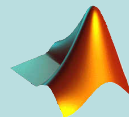
Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj





14. **Podobni matriki.** Dani sta matriki

$$A = \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 2 & 4 \end{bmatrix} \quad \text{in} \quad B = \begin{bmatrix} 4 & -4 \\ -1 & 1 \end{bmatrix}.$$

Preveri, da sta podobni! (Matriki sta podobni natanko tedaj, ko imata enake lastne vrednosti)

15. (Rotacijska matrika) Rotacija v prostoru je določena z enotskim vektor-

jem  $n = \begin{bmatrix} n_1 \\ n_2 \\ n_3 \end{bmatrix}$  in s kotom zasuka  $\vartheta$ . Če definiramo matriko

$$N = \begin{bmatrix} 0 & -n_3 & n_2 \\ n_3 & 0 & -n_1 \\ -n_2 & n_1 & 0 \end{bmatrix},$$

je s formulo

$$R = I + \sin \vartheta N + (1 - \cos \vartheta) N^2$$

določena rotacijska matrika. Za vektor rotacije  $n = \frac{1}{\sqrt{3}}[1 \ -1 \ 1]^T$  in kot rotacije  $\vartheta = \pi/6$  izračunaj:

- pripadajočo rotacijsko matriko in jo shrani kot R;
- transponirano matriko R' in inverzno matriko k R – kaj lahko sklepaš;
- lastne vrednosti in lastne vektorje matrike R;
- lastne vrednosti in lastne vektorje matrike N.

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



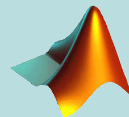
Stran 17 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



16. Reši matrično enačbo  $A \cdot X + B = 0$  za matriki

$$A = \begin{bmatrix} 1 & 1 & -1 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}, \quad B = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 1 \\ 3 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 4 \end{bmatrix}.$$

17. Izračunaj vsoto 100 členov zaporedja

$$a_n = \frac{3n - 1}{2n + 3},$$

kjer je  $n$  naravno število.

18. Tvorí vrstico  $b$  vsot matrike  $B = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 8 \end{bmatrix}$  po vrsticah in reši linearni sistem enačb  $Bx = b^T$ .

## Težje naloge

- Poišči komponente stolpca  $a = [2 \ -3 \ 1 \ 5]^T$  v bazi štirirazsežnega prostora:  $e_1 = [1 \ 1 \ -1 \ 1]^T$ ,  $e_2 = [1 \ -1 \ -1 \ 1]^T$ ,  $e_3 = [1 \ 1 \ 1 \ 1]^T$  in  $e_4 = [-1 \ 1 \ 1 \ 1]^T$ .
- Izračunaj rotacijsko matriko, ki nadomesti tri rotacije za Eulerjeve kote  $\pi/3$ ,  $\pi/6$  in  $\pi/4$  (vrtenja okrog osi  $[0 \ ; \ 0 \ ; \ 1]$ ,  $R_1[0 \ ; \ 1 \ ; \ 0]$  in  $R_2 R_1[0 \ ; \ 0 \ ; \ 1]$ ).

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



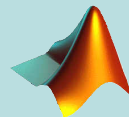
Stran 18 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



3. Za podobni matriki

$$A = \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 2 & 4 \end{bmatrix} \quad \text{in} \quad B = \begin{bmatrix} 1 & -1 \\ -4 & 4 \end{bmatrix}.$$

izračunaj matriko P, za katero velja  $A = PBP^{-1}$ !

4. **Splošno reševanje sistema enačb.** Reši sistem enačb

$$\begin{aligned} 3x_1 - 2x_2 - x_3 - x_4 &= 1 \\ 6x_1 - 4x_2 + 4x_3 + 3x_4 &= 3 \\ 3x_1 - 2x_2 + 5x_3 + 4x_4 &= 2 \\ 9x_1 - 6x_2 + 3x_3 + 2x_4 &= a \end{aligned}$$

za  $a = 4$  in  $a = 3$ . Uporabi splošni algoritem, ki deluje za poljuben sistem enačb (tudi, če je enačb premalo). Shema algoritma (glej tudi R.Flajs: MTT):

- i) vnese nalogo v obliki matrike koeficientov A in stolpca desnih strani b;
- ii) Izračunaj rešitev  $x_0$  po metodi najmanjših kvadratov:  $x_0 = \text{pinv}(A) * b$ ;
- iii) Preveri, če rešitev  $x_0$ , dobljena po metodi najmanjših kvadratov zadošča enačbi  $Ax_0 = b$ . Če ji zadošča, potem obstaja vsaj ena rešitev  $\implies$  pojdi na korak (iv). Če ji ne zadošča, rešitve ni  $\implies$  KONEC.

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



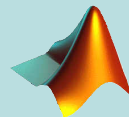
Stran 19 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 20 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj

- iv) Izračunaj jedro matrike  $A$ :  $\text{Ker} = \text{null}(A)$ ; Če je jedro prazna matrika  $\implies$  obstaja natanko ena rešitev  $x = x_0$ ; Če jedro ni prazna matrika, ga napolni  $k$  vektorjev  $x_1, x_2, \dots, x_k$  in obstaja neskončno mnogo rešitev  $\implies$  splošna rešitev je oblike (za poljubno izbrane vrednosti  $c_1, c_2, \dots, c_k$ ):

$$x = x_0 + c_1 * x_1 + c_2 * x_2 + \dots + c_k * x_k, \quad \text{KONEC.}$$

## 5. Reši sistem enačb

$$(1 + a)x_1 + x_2 + x_3 = 1$$

$$x_1 + (1 + a)x_2 + x_3 = a$$

$$x_1 + x_2 + (1 + a)x_3 = a^2$$

po splošnem algoritmu za  $a = -3, 0, 1$ . Kaj pa dobiš z običajnim reševanjem ( $x = A \setminus b$ )?

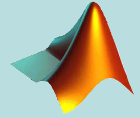
## 6. Reši sistem oblike $A X - X B = C$ za primer

$$\begin{bmatrix} 2 & 1 \\ 1 & 2 \end{bmatrix} X - X \begin{bmatrix} 1 & -1 \\ 1 & 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{bmatrix}.$$

Uporabi prevedbo na linearen sistem enačb po naslednjem splošnem algoritmu:

- i) Matrika ekvivalentnega linearnega sistema enačb je

$$M = \text{kron}(\text{eye}(2), A) - \text{kron}(B', \text{eye}(2)).$$



ii) Desne strani ekvivalentnega linearnega sistema enačb so

$$c = C(:).$$

iii) Rešimo linearni sistem enačb  $x = M \setminus c$  in rešitev preuredimo v matriko

$$X = \text{reshape}(x, 2, 2).$$

Preveri dobljene rezultate. Opomba. `kron` je Kroneckerjev tenzorski produkt; več o tem izveš z ukazom `help kron`.

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 21 od 114

[Nazaj](#)

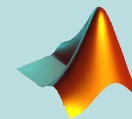
[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

## II. Del

# MATLABOVA GRAFIKA



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



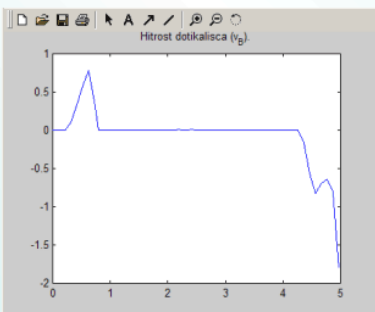
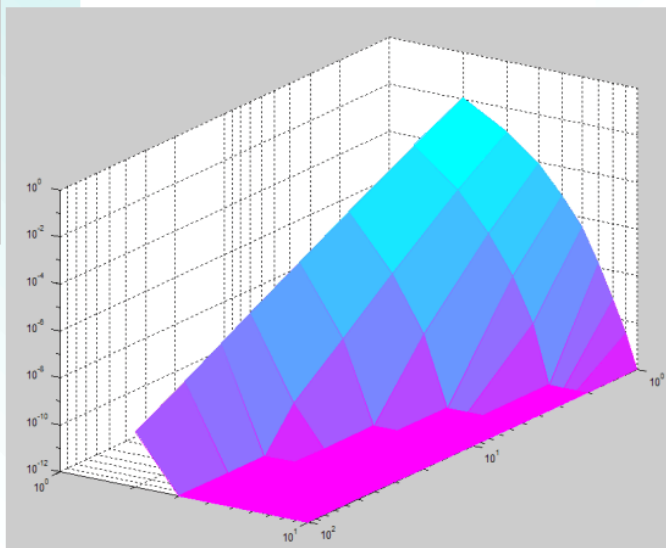
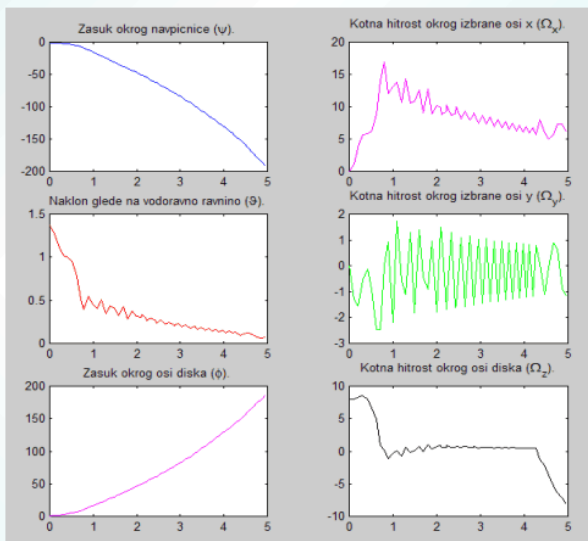
Stran 22 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

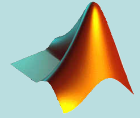
[Končaj](#)



# Ravninski grafiki

Osnovni ukaz je **plot**

- `plot(y)` nariše odsekoma linearen graf elementov vektorja  $y$  glede na njihove indekse;
- `plot(x,y)` nariše odsekoma linearen graf elementov vektorja  $y$  v odvisnosti od  $x$ ;
- `plot(x,y,'parameter')` riše graf z upoštevanjem dodatnih parametrov:
  - 'c', 'm', 'y', 'r', 'g', 'b', 'w', 'k' so barve;
  - '-', '- -', ':', '-.' so tipi črt;
  - '+', 'o', '\*', 'x' so znamenja definiranih točk na grafu;
- rišemo lahko več grafov hkrati `plot(x,y1,x,y2)`;
- $y$  lahko zamenjamo z matriko, takrat riše skupino grafov – za vsak stolpec matrike svoj graf.



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 23 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

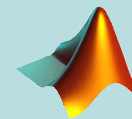
[Končaj](#)



# Oznake na grafu

1.– 6.

FUNKCIJA	POMEN
<code>title('naslov')</code>	naslov grafa
<code>xlabel('x')</code>	ime osi x
<code>ylabel('y')</code>	ime osi y
<code>legend('opis1','opis2',...)</code>	pomen posameznih krivulj na grafu
<code>text(xt,yt,'besedilo')</code>	napiše besedilo na mesto (xt,yt)
<code>grid on (grid off)</code>	prikaz ali skrivanje pomožnih črt
<code>axis on (axis off)</code>	prikaz ali skrivanje koordinatnih osi
<code>axis equal</code>	enako velike enote na obeh oseh
<code>axis square</code>	kvadraten graf
<code>axis([xmin xmax ymin ymax])</code>	sami določimo meje grafa



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 24 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



# Ostali grafični ukazi

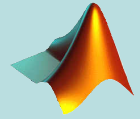
- Kontrola grafičnega okna:
  - z risanjem slike se avtomatsko odpre grafično okno;
  - nova slika prekrije staro, razen če uporabimo ukaz **hold on**;
  - grafično okno lahko odpremo (aktiviramo) tudi sami: **figure**, **figure(n)**.



7.– 10.

- Še nekaj funkcij, s katerimi rišemo grafe:

FUNKCIJA	POMEN
loglog	graf v logaritemskem merilu obeh osi
semilogx	graf z logaritemskim merilom na osi x
semilogy	graf z logaritemskim merilom na osi y
polar(koti,dolžine)	polarni graf
plot3(x,y,z)	graf krivulje v trirazsežnem prostoru



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 25 od 114

Nazaj

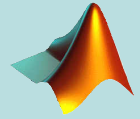
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Trirazsežna grafika

- Ploskve v prostoru rišemo z ukazoma `mesh(X,Y,Z)` in `surf(X,Y,Z)`.
- `mesh` riše ploskev s koordinatnimi črtami, `surf` pa z barvnimi ploskvicami.
- Vhodni podatki so trije : vrednosti koordinat X in Y ter pripadajoče točke na ploskvi Z
- Pripravo dvodimenzionalne mreže v ravnini ( $xy$ ) si olajšamo z ukazom `meshgrid`!
- Primer:  
`[X,Y]=meshgrid(0:0.1:10,0:0.1:5);`  
`Z=sin(X+Y);`  
`mesh(X,Y,Z);`  
`surf(X,Y,Z);`



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 26 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

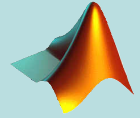
[Zapri](#)

[Končaj](#)



# Možnosti trirazsežne grafike

11.– 12.



MOŽNOST		PRIMER
<b>BARVNE SKALE</b>	hot cool copper pink	sphere axis equal colormap copper colormap cool
<b>colormap</b>		
<b>PRELIVANJA BARV</b>	'none' 'flat' 'interp'	set(mesh(X,Y,Z),'EdgeColor','none') set(mesh(X,Y,Z),'FaceColor','interp') set(surf(X,Y,Z),'FaceColor','flat') set(surf(X,Y,Z),'EdgeColor','interp') set(surf(X,Y,Z),'EdgeColor','g')
'FaceColor' 'EdgeColor'		
<b>SENČENJE</b>	flat interp faceted	set(surf(X,Y,Z),'EdgeColor','interp') shading interp shading flat shading faceted
<b>shading</b>		

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 27 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj

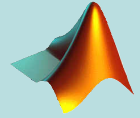


# Filmi

13.– 14.

- V novejših različicah **Matlaba** je ustvarjanje filmov **zelo preprosto**.
- Film je zaporednje slik, ki jih združimo v celoto.
- Običajno zaporedje slik generiramo znotraj zanke for, ustvarjene slike pa sestavljamo v film z ukazom **getframe**.
- Splošna oblika zapisovanja filma je  

```
for j = 1:n %zanka po naravnih številih  
    ukazi za risanje grafov;    %dobimo j-to sliko  
    M(j) = getframe;    %shrani j-to sliko v M  
end
```
- Pri izvajanju gornje zanke v grafičnem oknu nastaja film.
- Film M, ki smo ga tako ustvarili iz n slik, lahko ponovno prikažemo z ukazom **movie(M)**.



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 28 od 114

Nazaj

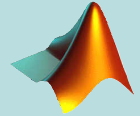
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Naloge (II.)

1. Nariši graf funkcije  $y = \sin x$  za  $x \in [0, 2\pi]$  s preizkušanjem naslednjih ukazov!
  - (a)  $x = 0:2*\pi$ ;  $y = \sin(x)$ ; `plot(x,y)`
  - (b) izgled ni preveč navdušujoč, zato graf zgladimo  $x = 0:0.1: 2*\pi$ ;  $y = \sin(x)$ ; `plot(x,y)`
  - (c) še lepši graf dobimo s še manjšim korakom  $x = 0:0.01: 2*\pi$ ;  $y = \sin(x)$ ; `plot(x,y)`
  - (d) dodaj oznake osi `xlabel('To je os x')`, `ylabel('To je os y')`
  - (e) dodaj naslov `title('VAJE IZ RISANJA GRAFOV')`
  - (f) dodaj legendo `legend('graf sin(x)')`
2. Na graf iz prejšnje točke dodaj graf funkcije cosinus v rdeči barvi!
  - (a) najprej zadrži staro sliko `hold on`
  - (b) izračunaj točke in nariši graf  $z = \cos(x)$ ; `plot(x,z,'r')`
  - (c) razširi legendo z obema opisoma `legend('graf sin(x)', 'graf cos(x)')`
3. Nariši graf funkcije  $f(x) = x^3$  na območju  $[-4, 4]$ ;
  - (a) izberi še majhno število točk za  $x$  (na primer  $-4:0.5:4$ ) in označi točke, skozi katere poteka graf z zelenimi znaki `'*'`;



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



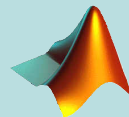
Stran 29 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



(b) oba grafa prikaži na isti sliki.

4. Nariši zahtevnejši graf  $f(x) = e^{-0.4x} \sin x$ ,  $x \in [0, 2\pi]$ :

(a) `x = linspace(0,2*pi,100); y = exp(-0.4*x).*sin(x); plot(x,y);`

(b) označi osi, prikaži naslov in legendo;

(c) z ukazom `help linspace` preveri, kaj je rezultat te funkcije.

Pri tem izberi dovolj gosto mrežo za  $x$ , da bodo krivulje gladke!

5. Definiraj krivuljo v ravnini, podano v parametrični obliki kot  $(\sin t, 2 \cos t)$  za  $t \in [0, 2\pi]$ . Nariši graf te krivulje in preveri ukaze: `axis normal`, `axis square`, `axis equal`, `axis equal tight`. Namig: najprej definiraj vektor  $t$ , potem pa z ukazom `plot(sin(t),2*cos(t))` nariši graf.

6. Nariši gladek (nezobat) graf funkcije  $f(x) = \sin \frac{1}{x}$  za  $0.01 < x < 0.1$ . Kakšna izbira točk  $x$  je bila potrebna za lep graf? Odpri novo grafično okno (ukaz `figure`) in poskusi isti graf narisati še z ukazoma `fplot('sin(1 ./ x)', [0.01 0.1])` in `fplot('sin(1 ./ x)', [0.01 0.1],1e-3)`! Oglej si razlago funkcije `fplot`: `help fplot`!

7. Nariši grafe funkcij  $x$ ,  $x^3$ ,  $e^x$ ,  $e^{x^2}$  na območju  $0 < x < 4$

(a) v običajnem merilu z enakimi enotami na oseh;

(b) v logaritemskem merilu za os  $y$ ;

(c) v logaritemskem merilu za obe osi.

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



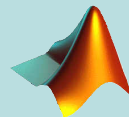
Stran 30 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



8. Nariši polarni graf spirale  $r = e^{0.2\varphi}$ ,  $\varphi \in [0, 6\pi]$  z uporabo ukaza `polar(fi,r)`!

9. V polarnih koordinatah  $(r, \varphi)$  je

$$r(\varphi) = a \frac{1 - \epsilon^2}{1 - \epsilon \cos(\varphi)}$$

enačba elipse z enim goriščem v koordinatnem izhodišču, kjer je  $a$  dimenzija v smeri  $x$  osi in  $\epsilon (< 1)$  ekscentričnost elipse. Z uporabo gornje formule nariši nekaj elips. Pri tem z izbiro dovolj goste mreže za  $\varphi$  riši gladko krivuljo, z ukazom `axis equal` pa realistično razmerje osi (realistično sliko).

10. Nariši prostorsko krivuljo vijačnice  $x = \sin t$ ,  $y = \cos t$ ,  $z = t$ ! Najprej pripravi vektorje  $t$ ,  $x$  in  $y$ , potem pa uporabi ukaz `plot3(x,y,z)`.

11. 'Klobuk' lahko definiramo kot ploskev  $f(x, y) = \frac{\sin(\sqrt{x^2+y^2})}{\sqrt{x^2+y^2}}$ . Nariši to ploskev v **Matlabu**! Potek: Pripravi mrežo kot `[X,Y]=meshgrid(-8:0.5:8);`. Ker z nič ne smemo deliti, definiraj `R=sqrt(X.^2+Y.^2)+eps;` in točke na ploskvi izračunaj kot `Z=sin(R)./R;` Z uporabo ukazov `mesh` in `surf` prikaži ploskev. Ploskev poskusi pobarvati po svojem okusu z dodatnimi možnostmi ('FaceColor', `colormap`, `shading`).

12. (**Risanje parametrično podane ploskve**) Enneperjevo ploskev lahko po-

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



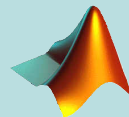
Stran 31 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



damo parametrično kot

$$\text{enn}(u, v) = \left\{ -\frac{u^3}{3} + uv^2, v - \frac{v^3}{3} + vu^2, u^2 + v^2 \right\}.$$

Nariši Enneperjevo ploskev za  $u, v \in [-5, 5]$ . Najprej pripravi mrežo  $[u,v]=\text{meshgrid}(\dots)$ ; potem pa iz pripravljenih matrik  $u$  in  $v$  pravilno izračunaj matrike  $x$ ,  $y$  in  $z$  ob upoštevanju formul

$$\begin{aligned}x &= -\frac{u^3}{3} + uv^2 \\y &= v - \frac{v^3}{3} + vu^2 \\z &= u^2 + v^2.\end{aligned}$$

Zaradi matričnega zapisa pazi na operacije po komponentah. Pripravljene matrike  $x$ ,  $y$  in  $z$  predstavi z ukazom `surf`. Z uporabo gumba za rotacijo v grafičnem oknu si oglej samopresečišča Enneperjeve ploskve.

13. Zapiši naslednjo preprosto funkcijo ustvarjanja filma

```
function M=film
x=0:0.1:2*pi;
for i=1:10;
    plot(x,sin(i*x));
    axis([0,2*pi,-1,2])
    M(i)=getframe;
```

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 32 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

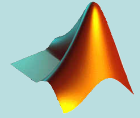
[Končaj](#)



end

Kaj prikazuje film ?

14. (**Gibanje delca po sinusoidi**) Delec se giblje s časom po ravnini po krivulji  $\sin(t)$ . Pričetek gibanja je v koordinatnem izhodišču. Napiši funkcijo, ki animira gibanje delca. Delec prikaži kot rdeč krogec ('ro'), gibanje pa naj poteka do časa T, ki naj bo vhodni podatek. Prva verzija naj prikazuje zgolj gibanje delca v ravnini, druga pa naj riše tudi sled. Pozor! Z ukazom `axis([0,T,-1,2])` omogoči, da je območje, na katerega rišeš, ves čas enako.



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



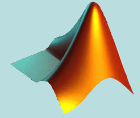
Stran 33 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



### III. Del

# PROGRAMIRANJE

```
MATLAB Editor/Debugger - [Invarion.m - C:\Dokumenti\MojeDelo\Invariane\Testiranje\Invarion.m]
File Edit View Debug Tools Window Help
Stack:
% #####
% ##          RAČUN KONSTRUKCIJ Z METODO KONČNIH ELEMENTOV          ##
% ##          Uporabljam lineijske prostorske elemente, zasnovane na rotacijskih invariantah      ##
% ##          Teorija je opisana v nastajajočem besedilu (Dejan Zupan: invariane)                ##
% ##          Ljubljana, april 2002                                ##
% #####
clear all
% merjenje računskega časa
t=oputime;
flops(0);
disp(sprintf('\n Račun konstrukcije z MKE s prostorskimi lineijkimi elementi'))

% branje podatkov o konstrukcije in računu iz datoteke PODATKI.M
podatki

% *****
% * BRANJE VHODNIH PODATKOV IN NJIHOVO PRIREJANJE RAČUNU *
% *****

%število vozlišč konstrukcije
st_vozlisc=size(voz,1);

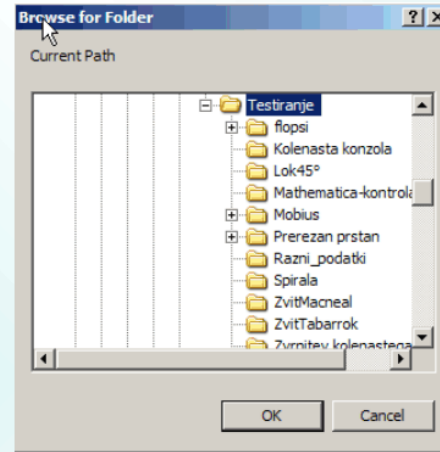
%število elementov konstrukcije
st_elementov=size(pq,1);

disp(sprintf('\n * Število vozlišč konstrukcije: %i',st_vozlisc))
disp(sprintf(' * Število elementov konstrukcije: %i',st_elementov))

% -----
% Urejanje podatkov o podporah
% -----

%iz podatkov o podporah izračunamo mesta v globalnem vektorju nezn
%podatke, ki pripadajo indeksom iz tabele fiks kasneje izločimo iz
fiks=[];
for i=1:size(podpore,1)
    fiks=union(fiks,nonzeros(podpore(i,2:size(podpore,2))))+6*(podpo
end
index=1+6*st_vozlisc;
index(fiks)=[]; %index pomeni vse proste prostostne stopnje

% -----
% Urejanje podatkov o obtežbi
```



```
function [x,y,z]=vijacnica(r,h,omega)
% Izračuna prostorske točke na vijacnici
%
% OBLIKA: [x,y,z]=vijacnica(r,h,omega)
% PARAMETRI:
%     r     polmer
%     h     višina
%     omega hitrost 'navijanja'
%
% REZULTATI:
%     x,y,z koordinate točk na vijacnici, v odvisnosti vhodnih podatkov
%
%Kinematika in Dinamika 2002/03, Dejan Zupan, Katedra za mehanika

t=0:0.01:h;

x=r*cos(omega*t);
y=r*sin(omega*t);
z=t;
```

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 34 od 114

Nazaj

Poln zaslón

Zapri

Končaj



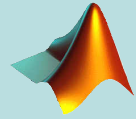
# Osnovna aritmetika

1.– 2.

- Števila (realna števila) so predstavljena v pomični piki (Matlab upošteva IEEE standard).
- Matlab pozna tudi kompleksna števila (z uporabo imaginarne enote).
- Zaradi standardov računa v pomični piki so v Matlabu definirane nekatere posebne količine:

KOLIČINA	POMEN
eps	relativna natančnost računa v pomični piki
i,j	imaginarni enoti
Inf	$\infty$ (npr 1/0)
NaN	ni število (npr 0/0)
flops()	število operacij v pomični piki

- ZAOKROŽANJE: **round()**...zaokroži k najbližjemu celemu številu;  
zaokrožamo še s: floor(), ceil(), fix().



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 35 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



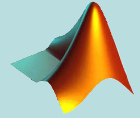
# Logični operatorji

3.– 6.

Poleg aritmetičnih operatorjev (poglavje 5) pozna **Matlab** tudi primerjalne in logične operatorje:

OPERATOR	POMEN
<, <=	manjše, manjše ali enako
>, >=	večje, večje ali enako
==, ~ =	je enako, ni enako
&	logični IN
	logični ALI
~	logični NE.

- Primerjamo lahko le matrike enake velikosti.
- Primerjanje (logična operacija) poteka po komponentah.
- V tesni zvezi z gornjimi operatorji je funkcija **find**:  
`i=find(logični izraz)`..vrne nabor ideksov komponent, pri katerih je logični izraz pravilen.



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 36 od 114

Nazaj

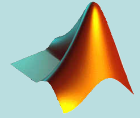
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# M datoteke

- Programe pišemo v obliki tekstovnih datotek s končnico **.m**
  - pomembna prednost datotek pred ukaznim oknom je večvrstičnost;
  - v datotekah lahko zberemo več prirejanj in ukazov skupaj – **opisne** m datoteke;
  - lahko pa pišemo (v skladu s pravili) tudi funkcije – **funkcijske** datoteke;
- novejša različica **Matlaba** vključuje urejevalnik za pisanje programa – MATLAB Editor/Debugger.



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran **37** od **114**

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



# Opisne datoteke

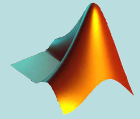
7.– 8.

- Nimajo vhodnih in izhodnih parametrov.
- Vanje nanizamo več ukazov in prirejanj hkrati.
- Pri klicu datoteke se ukazi in prirejanja izvedejo po vrsti, vse spremenljivke pa postanejo globalne.
- Pomemben znak je `;` – tako v delovnem oknu preprečimo izpis rezultatov “vmesnih” ukazov.
- Uporabljamo jih predvsem za podajanje obsežnejših (večvrstičnih) podatkov.

• Zgled:  $A = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{bmatrix}$

$B = \text{ones}(3);$

$C = A + B; \text{det}(C)$



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 38 od 114

Nazaj

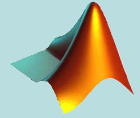
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Funkcijske datoteke

- Prejmejo vhodne in vračajo izhodne parametre.
- Spremenljivke v funkciji so lokalne; le izhodni parametri vplivajo na delovno okolje.
- Tako zapišemo nove funkcije za MATLAB, ki so povsem enakovredne vgrajenim.
- Pri zapisu funkcij imamo na voljo vse možnosti, ki jih izkoriščajo vgrajene funkcije:
  - vgradnjo pomoči, dostopno z ukazom **help ime\_funkcije**;
  - uporabo privzetih vrednosti za manjkajoče podatke;
  - možnost spremenljivega števila vhodnih in izhodnih parametrov.



*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



*Stran 39 od 114*

*Nazaj*

*Poln zaslon*

*Zapri*

*Končaj*



# Struktura funkcijske datoteke

9.– 13.

---

<b>GLAVA</b>	function ime(x) . . .procedura function y = ime(x) function [y,z] = ime(x1,x2,x3)
<b>POMOČ</b>	vrstice, ki se pričnejo s % takoj za glavo funkcije, so pomoč dostopne so z ukazom <b>help ime_funkcije</b>
<b>TELO</b>	prireditveni ukazi operacije z vhodnimi podatki operacije z lokalnimi količinami zanke prirejanje vrednosti rezultatov

---

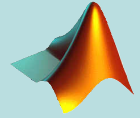
Zgled1:

```
function rezultat = ime_funkcije(vhodni_podatki)
```

```
%pomoč – opis funkcije
```

```
<< telo funkcije >>;
```

```
rezultat = izraz;
```



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 40 od 114

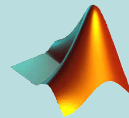
[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)





Zgled2:

```
function [rezultat1,rezultat2] = ime_funkcije(vhodni_podatki)
```

```
%pomoč – opis funkcije
```

```
<< telo funkcije1 >>
```

```
rezultat1 = izraz1;
```

```
<< telo funkcije2 >>
```

```
rezultat2 = izraz2;
```

Klic v ukaznem oknu:

- Funkcijo “poženemo” kot `ime_funkcije(vrednosti_vhodnih_podatkov)`.
- Kličemo lahko le funkcije v trenutnem delovnem področju.
- Pozor! Klic funkcije kot zgoraj vrne le prvi izhodni podatek.
- Vse izhodne podatke dobimo z ukazi oblike `[y1,y2,y3,...]=ime_funkcije(vrednosti_vhodnih_podatkov)`.

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 41 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

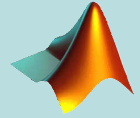
Končaj



# Zanki IF in CASE

14.– 15.

ZANKA	OBLIKA	LASTNOSTI
IF	if logični_izraz stavki; end	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ izvednoti logični izraz</li> <li>○ kadar je ta pravilen, izvede vse stavke v zanki</li> </ul>
ELSE ELSEIF	if logični_izraz1 stavki1; elseif logični_izraz2 stavki2; else stavki3; end	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>else</b> NIMA logičnega pogoja</li> <li>○ izvede se na koncu, če noben logični pogoj ni bil pravilen</li> <li>○ <b>elseif</b> se izvede, če logični izraz pri <b>if</b> ni bil pravilen</li> <li>○ uporabimo lahko več <b>elseif</b></li> </ul>
CASE	switch spremenljivka case vrednost 1 stavki1; case ... : otherwise stavki; end	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ primerja vhodno vrednost z vrednostmi v stavkih</li> <li>○ izvede se tisti sklop, kjer sta obe vrednosti enaki</li> <li>○ <b>otherwise</b> pomeni <b>neobvezen</b> blok, ki se izvede, če noben logični pogoj ni bil pravilen</li> </ul>



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 42 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

Zgled:

```
function y = pozitivno(x)
```

```
%vrne 1, če je število pozitivno, sicer pa nič
```

```
if x >= 0
```

```
    y = 1;
```

```
else
```

```
    y = 0;
```

```
end
```

```
function vrednosti(x)
```

```
%izpiše ali je število 1, 0, -1, nič ali kaj drugega
```

```
switch x
```

```
    case 0
```

```
        disp('nič');
```

```
    case -1
```

```
        disp('minus ena');
```

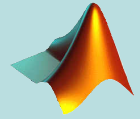
```
    case 1
```

```
        disp('ena');
```

```
    otherwise
```

```
        disp('nekaj drugega');
```

```
end
```



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 43 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



# Zanki FOR in WHILE

16.– 20.

ZANKA OBLIKA

LASTNOSTI

FOR

```
for indeks=območje  
stavki;  
end
```

- o indeks preteče območje začetek:inkrement:konec
- o za vsako vrednost indeksa se izvede telo zanke
- o pogosto zanke for nastopajo vgnezdene

WHILE

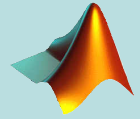
```
while logični_izraz  
stavki;  
end
```

- o dokler je logični izraz pravilen, se izvaja telo zanke
- o znotraj stavkov (običajno) vplivamo na logični izraz— tako dosežemo konec zanke

BREAK

```
zanka for ali while  
stavki1;  
if logični_izraz  
break  
end  
stavki2;  
end
```

- o **break** prekine izvajanje zanke **for** ali **while**
- o za ukazom **break** se izvedejo stavki za zanko
- o pri vgnezdenih zankah skoči iz najbolj notranje zanke



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 44 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

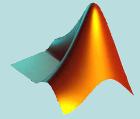
[Zapri](#)

[Končaj](#)

Zgled:

```
function C = produkt(A,B)
%izračuna produkt matrik
for i=1:size(A,1)
    for j=1:size(B,2);
        C(i,j)=sum(A(i,:).*B(:,j));
    end
end
```

```
function s = sled(A)
%izračuna sled matrike A
i=1;
s=A(1,1);
while i<min(size(A))
    i=i+1;
    s=s+A(i,i);
end
```



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 45 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

# Dodatne možnosti funkcij

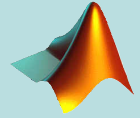
- SPREMENLJIVO ŠTEVILO PARAMETROV
  - **nargin** vrne število vhodnih parametrov, s katerimi smo poklicali funkcijo;
  - primer: `function c=produkt(a,b)`

```
    if (nargin==1)
        c=a*a;
    else
        c=a*b;
    end
```

- GLOBALNE SPREMENLJIVKE  
oblika: `function rezultat=ime_funkcije(vnos)`

```
    global ALFA BETA
    telo_funkcije;
```

uporaba: `global ALFA BETA`  
`ALFA=1, BETA=0;`  
`ime_funkcije(parametri)`



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



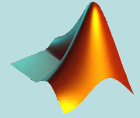
Stran 46 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



- VGNEZDENE (POMOŽNE) FUNKCIJE:

- pogosto potrebujemo več krajših pomožnih funkcij;
- take funkcije lahko dodamo v datoteko glavne funkcije;
- prva funkcija v datoteki je glavna, ostale pa so podrejene;
- pri klicu imajo vgnezdene funkcije prednost pred vsemi ostalimi, tudi vgrajenimi funkcijami z istim imenom;
- primer: `function [rez1,rez2]=glavna(x,y)`

```
    vsota=x+y;
```

```
    rez1=pomozna1(x,vsota)
```

```
    rez2=pomozna2(y,vsota)
```

```
function r1=pomozna1(a,vsota)
```

```
    telo_pomozne_funkcije;
```

```
function r2=pomozna2(b,vsota)
```

```
    telo_pomozne_funkcije;
```

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)

◀▶

◀▶

Stran 47 od 114

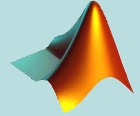
[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

# Naloge (III.)



1. Izračunaj v **Matlabu!**

- (a) `eps`
- (b) `1/0`
- (c) `1/Inf`
- (d) `0/0`
- (e) `sin(0)/0`
- (f) `sin(eps)/eps`
- (g) `sin(10^(-100))/(10^(-100))`

2. Izračunaj naslednje izraze in rezultate preveri v **Matlabu!**

- (a) `round(6 / 9 + 3 * 2)`
- (b) `floor(6 / 9 + 3 * 2)`
- (c) `ceil(6 / 9 + 3 * 2)`

3. Za vektorja  $x = [1 \ 5 \ 2 \ 8 \ 9 \ 0 \ 1]$  in  $y = [5 \ 2 \ 2 \ 6 \ 0 \ 0 \ 2]$  izvedi in komentiraj naslednje ukaze!

- (a) `x > y`

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 48 od 114

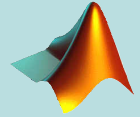
[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)





[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 49 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

(b)  $x == y$

(c)  $x \leq y$

(d)  $x | y$

(e)  $x \& y$

(f)  $x \& (\sim y)$

4. V tej nalogi analiziraj način dostopa do komponent vektorjev z uporabo indeksa 0 oziroma 1 na primernem mestu v naboru indeksov. Naj bo  $x = 1:10$  in  $y = [3 \ 1 \ 5 \ 6 \ 8 \ 2 \ 9 \ 4 \ 7 \ 0]$ . Napovej in izračunaj vrednosti naslednjih izrazov!

(a)  $(x > 3) \& (x < 8)$

(b)  $x(x > 5)$

(c)  $y(x \leq 4)$

(d)  $x((x < 2) | (x \geq 8))$

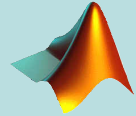
(e)  $y((x < 2) | (x \geq 8))$

(f)  $x(y < 0)$

5. Definiraj vektor  $x = [1 \ -5 \ 0 \ 8 \ -9 \ 0 \ 1]$  in izračunaj izraze!

(a)  $y=x; y(y<0)=[ ]$

(b)  $x(x \sim 0)=\pi*x/10$



- (c)  $x(x \sim 0) = \pi * x(x \sim 0) / 10$
- (d)  $x(x == 0) = \text{eps}$
6. Za vektor  $x = [3 \ 10 \ -9 \ 12 \ -1 \ 0 \ -12 \ 8 \ 5 \ 1]$  napiši ukaze, s katerimi
- postaviš pozitivne komponente  $x$  na nič;
  - nadomestiš večkratnike števila 3 s 3 (funkcija  $\text{mod}(a,b)$  vrne ostanek pri deljenju  $a$  z  $b$ );
  - pomnožiš lihe komponente  $x$  s številom 5;
  - prepišeš komponente, ki so večje kot 10, v vektor  $y$ ;
  - poiščeš komponente  $x$ , ki so večje od nič in manjše ali enake 8.
7. Sestavi preprosto opisno datoteko, v kateri definiraš matriko  $A$  velikosti  $4 \times 4$  in stolpec  $b$  s štirimi elementi! V opisni datoteki izračunaj še vektor  $c$ , ki reši sistem enačb  $Ax=b$ . Z uporabo podpičja prepreči izpis vseh prirejanj in računov! V delovnem oknu poženi opisno datoteko. Z ukazi  $A$ ,  $b$  in  $c$  izpiši podatke in rezultat.
8. (Opisna datoteka ravninskega paličja) Ravninsko paličje lahko v **Matlabu** preprosto podamo z nekaj matrikami:
- matrika koordinat vozlišč (npr.  $T = [0 \ 0; 0 \ 2; 2 \ 0; 2 \ 2; 4 \ 0; 4 \ 2; 6 \ 0; 6 \ 2]$ );
  - matrika povezav med vozlišči za palice (npr.  $pq = [1 \ 2; 1 \ 3; 1 \ 4; 2 \ 3; 2 \ 4; 3 \ 4; 3 \ 5; 3 \ 6; 4 \ 5; 4 \ 6; 5 \ 6; 5 \ 7; 5 \ 8]$ );

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



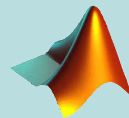
Stran 50 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



- matriki lastnosti palic (npr.  $EI=19E+12$ ,  $A=0.000362$ );
- vektor fiksnih prostostnih stopenj (npr.  $fix=[1\ 2\ 17\ 18]$ );
- matrika obtežb (npr.  $f=[11\ 1; 12\ -4]$ ).

- (a) Za navedene (ali za svoje) podatke sestavi opisno datoteko ravninskega paličja podatki\_palicja.m! Datoteka naj bo čimbolj pregledna – vrstice matrik naj torej ne bodo ločene s podpičjem, temveč zapisane v različnih vrsticah datoteke.
- (b) V ukaznem oknu prikliči podatke o paličju in nariši graf vozlišč paličja (to je zgolj graf točk, ne povezav, zato uporabimo parameter; npr '+' ali '\*').
- (c) Nariši paličje.
- (d) Nariši podpore.

9. Napiši funkcijo, ki izračuna hipotenuzo pravokotnega trikotnika z znanimi katetama. Poskusi zapisati funkcijo tako, da bo delovala tudi za več trikotnikov hkrati (prvi parameter je stolpec prvih katet vseh trikotnikov, drugi parameter je stolpec drugih katet vseh trikotnikov).

10. Napiši funkcijo, ki vrne dolžino tretje stranice trikotnika po kosinusnem pravilu

$$c^2 = a^2 + b^2 - 2ab\cos(t),$$

kjer sta  $a$  in  $b$  znani stranici in  $t$  kot med njima.

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



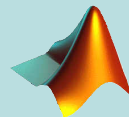
Stran 51 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



11. Napiši funkcijo, ki izračuna vrednost števila  $\pi$  po formuli

$$\frac{\pi^2 - 8}{16} = \sum_{n=1}^{\infty} \frac{1}{(2n-1)^2 (2n+1)^2}.$$

Seveda ne računamo neskončne vsote, temveč seštevamo do nekega velikega naravnega števila  $N$ . Za dani veliki  $N$  naj torej funkcija vrne oceno za  $\pi$ . To oceno primerjaj z vgrajeno vrednostjo za različne  $N$ .

12. (**Koordinatna transformacija**) Eulerjeva kota  $\vartheta$  in  $\psi$  določata koordinatno transformacijo iz referenčnega v lokalni koordinatni sistem. Pripadajoča transformacijska matrika je

$$Q = \begin{bmatrix} \cos \psi \cos \vartheta & \sin \psi \cos \vartheta & -\sin \vartheta \\ -\sin \psi & \cos \psi & 0 \\ \cos \psi \sin \vartheta & \sin \psi \sin \vartheta & \cos \vartheta \end{bmatrix}.$$

Napiši funkcijo, ki za dana Eulerjeva kota  $\vartheta$  in  $\psi$  ter dani vektor  $X = [X_1, X_2, X_3]^T$ , zapisan v referenčni bazi, vrne pripadajoči vektor  $x = QX$  v lokalni bazi. V ukaznem oknu preveri, kam se preslikajo bazni vektorji ( $[1 \ 0 \ 0]^T$ ,  $[0 \ 1 \ 0]^T$  in  $[0 \ 0 \ 1]^T$ ) za nekaj različnih Eulerjevih kotov (npr.  $\vartheta = \pi/2$  in  $\psi = 0$ ;  $\vartheta = \pi$  in  $\psi = -\pi$ ;  $\vartheta = \pi/3$  in  $\psi = \pi/6$ ...).

13. Z ukazoma **who** in **whos** preveri stanje spremenljivk v delovnem oknu. Prepričaj se, da so lokalne spremenljivke v funkcijah res neznane v delovnem okolju.

14. Napiši dve preprosti funkciji. Vhodni parameter naj bo  $n$ , izhodni pa  $m$ . Telo obeh funkcij je predpisano!

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



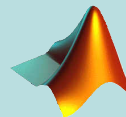
Stran 52 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



(a) Telo prve funkcije:

```
if n > 1
    m = n+1;
else
    m = n - 1;
end
```

(b) Telo druge funkcije:

```
if n < 5
    m = 2*n;
elseif n < 10
    m = 9 - n;
elseif n < 100
    m = sqrt(n);
else
    m = n;
end
```

Napovej rezultate in jih preveri za  $n=-10, 0, 1, 7, 80, 300$ .

15. Napiši funkcijo, ki za dano vrednost  $x$  izračuna

$$y(x) = \begin{cases} 2 & \text{za } x < 6 \\ x - 4 & \text{za } 6 \leq x < 20 \\ 36 - x & \text{za } 20 \leq x \end{cases} .$$

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



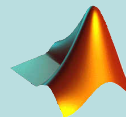
Stran **53** od **114**

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



16. Napiši funkcijo, ki za dani vektor  $x$  izračuna

- (a) vsoto elementov  $x$  (uporabi zanko `for`);
- (b) vektor delnih vsot  $s$  ( $s(j)$  je vsota elementov v  $x$  z indeksi od 1 do  $j$ ).

Funkcijo testiraj vsaj na vektorju  $x = [1\ 8\ 3\ 9\ 0\ 1]$ !

17. Za dana vektorja  $x$  in  $y$  napiši funkcijo, ki vrne naslednje količine:

- (a) matriko  $A$  z elementi  $A(i,j)=x(i)/y(j)$ ;
- (b) matriko  $B$  z elementi  $B(i,j)=x(i)*y(N-j)$ , kjer je  $N$  velikost vektorja  $y$ ;
- (c) matriko  $C$  z elementi  $C(i,j)=x(j)*y(i)/(2+x(i)+y(j))$ .

Rezultate za  $x = [4\ 1\ 6]$  in  $y = [6\ 2\ 7]$  izračunaj “peš” in z napisano funkcijo.

18. Napiši funkcijo, ki za dano matriko pregleda vse elemente (dve zanki `for`) in vse elemente, ki so manjši kot 0.3 postavi na 0, vse ostale pa na 1. Funkcijo testiraj za naključno matriko poljubne dimenzije! Ali znaš nalogo rešiti brez zank `for`? (Dodatno: uporabi funkcijo `s` za zankama in funkcijo brez na zelo veliki naključni matriki. Z uporabo funkcije `CPU-TIME` (help `cputime`) se prepričaj o njunih hitrostih)

19. Število  $\pi$  lahko računamo tudi po naslednjem algoritmu

<http://www.netcom.com/~hjsmith/Pi/Gauss.L.html>:

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



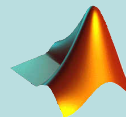
Stran 54 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



- (a) definiraj  $a = 1$ ,  $b = 1/\sqrt{2}$ ,  $t = 1/4$  in  $x = 1$ ;
- (b) ponavlaj naslednje ukaze, dokler razlika med  $a$  in  $b$  ni dovolj majhna:  
 $y = a$ ;  
 $a = (a + b)/2$ ;  
 $b = \sqrt{b*y}$ ;  
 $t = t - x*(y - a)^2$ ;
- (c) ocena za  $\pi$  je  $\text{moj\_pi} = ((a + b)^2)/(4*t)$ .

Napiši funkcijo ki za dano natančnost (razliko med  $a$  in  $b$ ) oceni število  $\pi$  po opisanem algoritmu!

20. Napiši funkcijo, ki za dano število  $n$  izvaja naslednja ukaza, dokler je  $n$  večji od 1:
- (a) za sode  $n$  naj  $n$  postane  $n/2$ ;
- (b) za lihe  $n$  pa naj  $n$  postane  $3*n+1$ .

Funkcija naj vrne vektor števil, ki jih je zavzel  $n$ , dokler se je zanka izvajala.

## Težje naloge

1. Kreiraj vektor enajstih naključnih celih števil med 31 in 75!

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



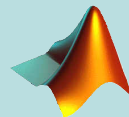
Stran 55 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



2. Vemo, da je limita izraza  $\frac{\sin x}{x}$ , ko gre  $x$  proti nič, enaka 1. Torej lahko definiramo

$$\frac{\sin x}{x} = \begin{cases} 1, & x = 0 \\ \frac{\sin x}{x}, & \text{sicer} \end{cases} .$$

Zaradi omejene natančnosti računanja  $\frac{\sin x}{x}$  ne da pravilnega rezultata za  $x$  blizu nič.

- (a) Popravi gornjo definicijo, da bo gornji izraz dobro definiran v smislu numeričnega računa!
- (b) Naj bo  $x=[\pi/2 \ 0 \ \text{eps} \ \pi/6 \ 10^{(-100)}]$ . Pravilno izračunaj izraz  $\sin(x)./x$ .
3. (Rotacijska matrika) Rotacija v prostoru je določena z enotskim vektorjem  $n = \begin{bmatrix} n_1 \\ n_2 \\ n_3 \end{bmatrix}$  in s kotom zasuka  $\vartheta$ . Če definiramo matriko  $N = \begin{bmatrix} 0 & -n_3 & n_2 \\ n_3 & 0 & -n_1 \\ -n_2 & n_1 & 0 \end{bmatrix}$ , je s formulo  $R = I + \sin \vartheta N + (1 - \cos \vartheta) N^2$  določena rotacijska matrika.

- (a) Napiši funkcijo RotM, ki za dani kot in enotski vektor na osi rotacije vrne rotacijsko matriko!
- (b) Izračunaj rotacijsko matriko za vektor rotacije  $n = \frac{1}{\sqrt{3}}[1 \ -1 \ 1]^T$  in kot rotacije  $\vartheta = \pi/6$ .

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 56 od 114

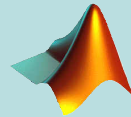
Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj





- (c) Funkcijo RotM izboljšaj, da bo delovala tudi za neenotske vektorje na osi rotacije. (Dodaj vrstico, kjer vektor osi rotacije normiraš tako, da postane enotski).
- (d) Z izboljšano funkcijo izračunaj rotacijsko matriko za vektor rotacije  $n = [1 \ -1 \ 1]^T$  in kot rotacije  $\vartheta = \pi/6$  ter primerjaj rezultate s tistimi iz točke (b).
- (e) Razširi funkcijo RotM tako, da bo vrnila tudi matriko N. Matrika N naj bo drugi izhodni parameter. V ukaznem oknu z uporabo razširjene funkcije izračunaj še N.

4. Permutacijski simbol  $e_{ijk}$  je definiran takole

$$\begin{aligned}e_{123} &= e_{231} = e_{312} = 1 \\e_{132} &= e_{213} = e_{321} = -1,\end{aligned}$$

za vse preostale nabore indeksov pa je enak nič. Napiši funkcijo, ki za dano permutacijo števil 1, 2 in 3 vrne vrednost permutacijskega simbola! Namig: nabor  $[i \ j \ k]$  je enak  $[1 \ 2 \ 3]$ , če ukaz  $\text{all}([i \ j \ k] == [1 \ 2 \ 3])$  vrne 1.

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 57 od 114

[Nazaj](#)

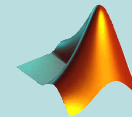
[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

IV. Del

# NAVADNE DIFERENCIALNE ENAČBE



*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



*Stran 58 od 114*

*Nazaj*

*Poln zaslon*

*Zapri*

*Končaj*

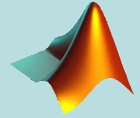
# Numerične metode

- Za reševanje običajno uporabimo funkcijo `ode45`.

- Oblika za uporabo

`[t,X]=ode45('opis',interval,x0,lastnosti,P1,P2,...)`

- `'opis'` je **m datoteka**, kjer zapišemo desne strani sistema diferencialnih enačb **prvega reda**;
  - **interval** je **območje** vrednosti parametra **t**, na katerem iščemo rešitev;
  - **x0** je vektor **začetnih vrednosti** neznanke **x** (pri **t=0**);
  - **lastnosti** so možnosti funkcije `ode45` (natančnost, masna matrika, ustavitve);
  - **P1,P2,...** so dodatni parametri, ki jih lahko prejme funkcija `opis`.
- Zelo pomembno je pravilno zapisati opisno datoteko **opis.m!**



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 59 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj

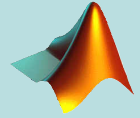
# Opis diferencialnih enačb

- Diferencialne enačbe opišemo s funkcijo oblike

`function dxdt = opis(t,x,flag,P1,P2,...)`

`dxdt = [ izraz1  
izraz2  
izraz3 ];`

- Parametra **t** in **x** sta časovni parameter in vektor neznank  $x(t)$ .
- **t** in **x** sta **obvezna** parametra funkcije.
- **P1,P2,...** so dodatni vhodni parametri (podane vrednosti). Pred njimi mora zaradi pravilnega delovanja obvezno nastopati parameter **flag**!
- **dxdt** je **stolpec desnih strani** sistema navadnih diferencialnih enačb  $\dot{x} = f(t, x)$ .



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 60 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



# Preprost primer reševanja

1.–2.

Rešimo enačbo  $\ddot{x} = 2\dot{x} - x + Ce^t$ , kjer je  $C$  konstanta, ki jo podamo.

1. Enačbo s substitucijo  $x_1 = x$  in  $x_2 = \dot{x}$  prevedemo na sistem prvega reda

$$\begin{aligned}\dot{x}_1 &= x_2 \\ \dot{x}_2 &= 2x_2 - x_1 + Ce^t.\end{aligned}$$

2. Sistem zapišemo v **Matlab**

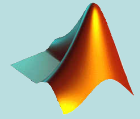
```
function dxdt = primer(t,x,flag,C)
    dxdt = [x(2); 2*x(2) - x(1) + C*exp(t) ];
```

3. Poiščemo rešitev

```
[t,X]=ode45('primer',[0 1],[1 0],[ ],2).
```

4. Rešitev narišemo z ukazom

```
plot(t,X(:,1)).
```



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 61 od 114

Nazaj

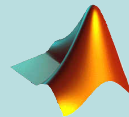
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Celovit opis začetnih problemov

- Sistem diferencialnih enačb prvega reda podamo s stolpcem desnih strani.
- V eni datoteki bi radi opisali celoten problem, ki ga rešujemo.
- Podajamo lahko:
  - območje reševanja;
  - začetne pogoje;
  - lastnosti numerične metode;
  - Jacobijevo matriko sistema;
  - masno matriko;
  - kontrolo posebnih dogodkov.
- **Matlab** natančno določa obliko celovitega opisa problema.



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



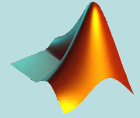
Stran 62 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



```
function varargout = naloga(t,x,flag,p1,p2)
```

```
switch flag
```

```
case '' % izračunamo vrednosti desnih strani sistema enačb  
    varargout{1} = f(t,x,p1,p2);
```

```
case 'init' % nastavimo začetne pogoje, interval in lastnosti  
    [varargout{1:3}] = init(p1,p2);
```

```
case 'jacobian' % vrnemo vrednosti Jacobijeve matrike sistema  
    varargout{1} = jacobi(t,x,p1,p2);
```

```
case 'mass' % vrnemo masno matriko  
    varargout{1} = masa(t,x,p1,p2);
```

```
case 'events' % vrnemo vrednosti, ustavitve in smeri  
    [varargout{1:3}] = dogodki(t,x,p1,p2);
```

```
otherwise
```

```
    error(['Neznan parameter ' ' ' flag ' ' ' .']);
```

```
end
```

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



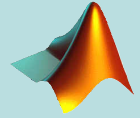
Stran 63 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



```
% -----  
function dxdt = f(t,x,p1,p2)  
    dxdt = [«vektor desnih strani navadnih diferencialnih enačb»];
```

```
% -----  
function [interval,x0,lastnosti] = init(p1,p2)  
    interval = [«območje reševanja»];  
    x0 = [«začetni pogoji»];  
    lastnosti = odeset(«lastnosti metode»);
```

```
% -----  
function dfdx = jacobi(t,x,p1,p2)  
    dfdx = [«Jacobijeva matrika sistema»];
```

```
% -----  
function M = masa(t,x,p1,p2)  
    M = [«masna matrika»];
```

```
% -----  
function [vrednosti,ustavitev,smer] = dogodki(t,x,p1,p2)  
    vrednosti = [«vektor vrednosti»]  
    ustavitev = [«vektor logičnih vrednosti (1-ustavi, 0-nadaljuj)»];  
    smer = [«smeri bližanja komponent v 'vrednosti' proti 0»];
```

```
% -----
```

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)

◀ ▶

◀ ▶

Stran 64 od 114

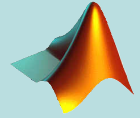
[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)





## Jacobijeva in masna matrika

Za pravilno upoštevanje podanih matrik moramo še nastaviti lastnosti **Jacobian** in **Mass** v funkciji **init**:

```
lastnosti = odeset('Jacobian','on', <<ostale lastnosti>>).
```

```
lastnosti = odeset('Mass', <<'M' ali 'M(t)' ali 'M(t,y)'\>>, <<ostalo>>).
```

## Reševanje naloge

Če opisno datoteko shranimo z imenom **naloga.m**, uporabimo ukaz

```
[t,X]=metoda('naloga'),
```

če nastopajo še zunanji parametri, pa

```
[t,X]=metoda('naloga',[ ],[ ],[ ],p1,p2).
```

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 65 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj

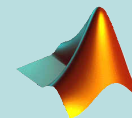
# Zaznavanje dogodkov

Za zaznavanje dogodkov 'vključimo' lastnost **Events** v funkciji **init**:

**lastnosti = odeset('Events','on', «ostale lastnosti»).**

in pripravimo izhodne parametre funkcije dogodki:

- vrednosti** vsaka komponenta predstavlja en dogodek;  
**dogodek je izpolnjen, ko** komponenta **postane nič**
- ustavitev** je vektor enic in ničel, ki pripadajo dogodkom;  
vrednost **1** pomeni, da ob izpolnjenem dogodku **ustavimo reševanje** naloge
- smernost** včasih je pomembno v kateri 'smernosti' je bil dogodek izpolnjen;
  - 1** pomeni, da zaznavamo le ustrezen dogodek, kjer **vrednost pada k nič**,
  - 1** pomeni, da zaznavamo le ustrezen dogodek, kjer **vrednost raste k nič**,
  - 0** – zaznavamo dogodek **ne glede na smer**.



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 66 od 114

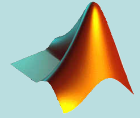
Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Lastnosti metod



LASTNOST	VREDNOSTI	POMEN
AbsTol	pozitiven skalar ali vektor $\{1e-6\}$	največja absolutna lokalna napaka metode
RelTol	pozitiven skalar $\{1e-3\}$	največja dopustna relativna lokalna napaka metode
Refine	naravno število	faktor povečanja števila točk, v katerih metoda vrne rešitve
InitialStep	pozitiven skalar	zgornja meja za velikost prvega koraka
MaxStep	pozitiven skalar	zgornja meja za dolžino koraka metode
OutputFcn	niz	ime funkcije, ki se izvede po vsakem končanem koraku
MassSingular	yes   no   {maybe}	(ne)singularnost masne matrike

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 67 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



# Primer celostnega reševanja začetne naloge

3.–5.

Rešimo začetni problem za  $t \in [0, 1]$ , podan z

- diferencialno enačbo drugega reda

$$\ddot{x} = 2\dot{x} - x + Ce^t$$

- in začetnima pogojema  $x(0) = 1$  in  $\dot{x}(0) = 0$ .
- $C$  je konstanta problema, ki jo želimo spreminjati.

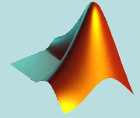
POSTOPEK:

1. Enačbo s substitucijo  $x_1 = x$  in  $x_2 = \dot{x}$  prevedemo na sistem prvega reda

$$\dot{x}_1 = x_2$$

$$\dot{x}_2 = 2x_2 - x_1 + Ce^t.$$

2. Sistem zapišemo v **Matlab**, uporabimo splošno strukturo, le Jacobijeve in masne matrike ter dogodkov ne potrebujemo:



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



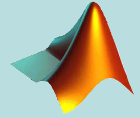
Stran 68 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



```
function varargout = preprost_primer(t,x,flag,C)
```

```
switch flag
```

```
case ''
```

```
    varargout{1} = f(t,x,C);
```

```
case 'init'
```

```
    [varargout{1:3}] = init(C);
```

```
otherwise
```

```
    error(['Neznan parameter ' ' ' flag ' ' ' .:]);
```

```
end
```

```
% -----
```

```
function dxdt = f(t,x,C)
```

```
    dxdt = [x(2)
```

```
            2*x(2) - x(1) + C*exp(t) ];
```

```
% -----
```

```
function [interval,x0,lastnosti] = init(C)
```

```
    interval = [0 1];
```

```
    x0 = [1 0];
```

```
    lastnosti = odeset('AbsTol',1e-9,'RelTol',1e-6);
```

```
% -----
```

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)

◀ ▶

◀ ▶

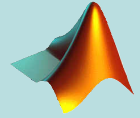
Stran 69 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



3. Poiščemo rešitev

```
[t,X]=ode45('preprost_primer',[ ],[ ],[ ],2).
```

4. Rešitev narišemo z ukazom

```
plot(t,X(:,1)).
```

## Primer dogodka

Privzemimo še, da je rešitev dopustna le dokler je  $x(t) < 2$ . Sicer moramo reševanje ustaviti.

DODAMO:

i) `case 'events'`

```
[varargout{1:3}] = dogodki(t,x,C);
```

ii) `lastnosti = odeset('AbsTol',1e-9,'RelTol',1e-6,'Events','on');`

iii) `function [vrednost,ustavitev,smer] = dogodki(t,x,C)`

```
vrednost = [2-x(1)];
```

```
ustavitev = [1];
```

```
smer = [0];
```

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo

◀ ▶

◀ ▶

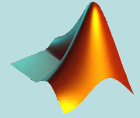
Stran 70 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



## Uporaba masne matrike.

Rešujemo sedaj sistem prvega reda, kjer so leve strani drugačne

$$\begin{aligned} C\dot{x}_1 &= x_2 \\ x_1\dot{x}_1 + 2C\dot{x}_2 &= 2x_2 - x_1 + Ce^t. \end{aligned}$$

Sistem lahko zapišemo v matrični obliki kot

$$\begin{bmatrix} C & 0 \\ x_1 & 2C \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \dot{x}_1 \\ \dot{x}_2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} x_2 \\ 2x_2 - x_1 + Ce^t \end{bmatrix}.$$

DODAMO:

i) `case 'mass'`

```
varargout{1} = masa(t,x,C);
```

ii) `lastnosti = odeset('AbsTol',1e-9,'RelTol',1e-6,'Mass','M(t,y)');`

iii) `function M = masa(t,x,C)`

```
M = [ C      0
      x(1)  2*C];
```

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 71 od 114

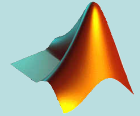
[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

# Naloge (IV.)



## 1. Začetno nalogo

$$y'' = \frac{x}{y} + \frac{y}{x}, \quad y(0) = 0, \quad y'(0) = -1$$

reši z **Matlabom**. Uporabi preprost način, kjer opišeš le desne strani sistema dveh diferencialnih enačb prvega reda.

## 2. Numerično reši naslednji sistem dveh diferencialnih enačb drugega reda z uporabo Matlaba:

$$\begin{aligned} y'' - 5y' + 2y &= 0 \\ z'' + 2z' + 4z &= 0. \end{aligned}$$

Sistem prevedi na štiri diferencialne enačbe prvega reda. Uporabi preprost način, kjer opišeš le desne strani sistema. Pri klicu numerične metode pa podaj še  $y(0) = z(0) = 0$  in  $y'(0) = z'(0) = 0$ . Rešitev poišči na območju  $[0, 10]$ .

## 3. (a) Diferencialno enačbo

$$y'' = \frac{x}{y} + \frac{y}{x}$$

prevedi na sistem dveh diferencialnih enačb prvega reda.

(b) Dobljeni sistem, skupaj z ostalimi podatki o nalogi, vključi v Matlabovo opisno datoteko problema.

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo

◀ ▶

◀ ▶

Stran 72 od 114

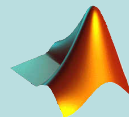
Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj





- (c) Časovni interval naj bo  $[1, 10]$ , začetni vrednosti pa  $y(1) = 1$  in  $y'(1) = -1$ .
- (d) Pri uporabi splošne sheme opisne datoteke upoštevaj, da ne potrebuješ parametrov, Jacobijeve in masne matrike.
- (e) Problem reši z uporabo funkcije ode45.
4. **Nihanje matematičnega nihala.** Pri matematičnem nihalu je kot med nihalom in navpičnico ( $\theta$ ) določen z naslednjo diferencialno enačbo drugega reda

$$\ddot{\theta} = -\frac{g}{l} \sin \theta,$$

kjer je  $l$  dolžina nihala in  $g$  težnostni pospešek.

- (a) Zapiši enačbe v obliki, primerni za Matlab.
- (b) Dolžina nihala in težnostni pospešek naj bosta vhodna parametra naloge.
- (c) Začetni odmik  $\theta(0)$  naj bo tudi vhodni parameter, za  $\dot{\theta}(0)$  pa naj velja  $\dot{\theta}(0) = 2\theta(0)$ .
- (d) Rešitev mora zaznati vse čase pri katerih je nihalo prešlo ravnovesno lego  $\theta(t) = 0$  (uporabi funkcijo dogodki s komponento vektorja ustavitve enako nič). Nihalo pa ustavimo, če kot  $\theta$  doseže vrednost  $\frac{\pi}{2}$  (v funkciji dogodki je ustrezna komponenta vektorja ustavitve enaka ena).

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



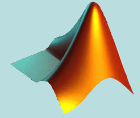
Stran 73 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



(e) Poišči numerične rešitve za nekaj različnih začetnih odmikov nihala od navpičnice in vsakič prikaži grafe kota  $\theta$  v odvisnosti od časa.

5. **Uporaba masne matrike.** Vzemimo sistem dveh diferencialnih enačb drugega reda, kjer odvodi niso separirani:

$$\begin{aligned}zy'' - 5y'z'' + 2yz &= 0 \\yz'' + 2z'y'' + 4yz &= 0.\end{aligned}$$

Odvodov ni potrebno separirati, temveč uporabi možnost zapisa naloge z masno matriko! Naloga predpisuje še  $y(0) = z(0) = 0$  in  $y'(0) = z'(0) = 0$ , rešitev pa iščemo na območju  $[0, 10]$ .

- (a) Enačbi najprej prevedi na sistem štirih diferencialnih enačb prvega reda. Na levi naj bodo odvodi, na desni pa preostali členi.
- (b) Iz levih strani izrazi 'masno' matriko.
- (c) Desne strani in masno matriko vključi v splošno shemo opisne datoteke, kjer za ta primer ne potrebujemo dodatnih parametrov.
- (d) Problem reši z uporabo funkcije ode45 in nariši grafa funkcij  $y$  in  $z$ .
- (e) **Dodatek.** Recimo, da je rešitev dopustna le, dokler produkt  $yz$  ne doseže nič z negativne strani. V opisno datoteko dodaj funkcijo, ki opiše pogoje za ustavitve.

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 74 od 114

Nazaj

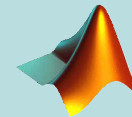
Poln zaslon

Zapri

Končaj

V. Del

# DELO Z DATOTEKAMI



*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



Stran *75* od *114*

*Nazaj*

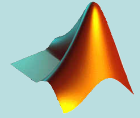
*Poln zaslon*

*Zapri*

*Končaj*

# Vrste datotek

- m datoteke
  - tekstovne datoteke, a je format vseeno predpisan
  - branje iz ukazne vrstice.
- ASCII datoteke
  - imajo enako število vrednosti v vsaki vrstici
  - števila so ponavadi ločena s presledki
- tekstovne datoteke različnih formatov
  - možnost prilagajanja
  - popolna kontrola datoteke
- zapisi slik (.jpg, .tif, .bmp, .png, .hdf, .pcx, .xwd)
- zapisi zvoka (.wav)
- datoteke drugih programskih jezikov (C, Fortran)



*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



*Stran 76 od 114*

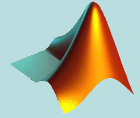
*Nazaj*

*Poln zaslon*

*Zapri*

*Končaj*

# Ukazi za branje in zapisovanje



TIP	BRANJE	PISANJE
ASCII	load ime_dat dlmread('ime_dat','dlm')	save ime_dat M -ascii dlwrite('ime_dat', M,'dlm')
TEKST	fopen ukazi za formatirano branje fclose	fopen ukazi za formatirano pisanje fclose
SLIKA	A=imread('slika','format'); image(A)	export figure imwrite print
ZVOK	Y=wavread('ime_dat')	wavwrite(Y,'ime_dat')

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 77 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



1.–3.

# ASCII datoteke

- V vsaki vstici mora biti enako števil.
- Dovoljeni so komentarji tipa `% komentar`; ostali znaki niso dovoljeni.

Če so števila ločena s presledki, npr. `aski.dat`:

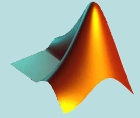
```
1 2 3
3 5 7
```

uporabimo ukaz `load aski.dat`. Ime datoteke postane ime količine.  
Če so števila ločena z znaki, npr. `aski2.dat`:

```
1; 2; 3;
3; 5; 7;
```

uporabimo ukaz `M=dlmread('aski2.dat',';')`.

Za pisanje datoteke pa bi uporabili `save aski3.dat M -ascii` ali  
`dlwrite('aski4.dat', M, '~')`



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 78 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

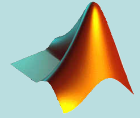
[Zapri](#)

[Končaj](#)



4.– 5.

# Textovne datoteke



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 79 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj

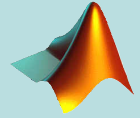
## Odpiranje in zapiranje datotek

- Odpiranje: `fid=fopen('ime_datoteke','dovoljenje');`

fid je številski indeks datoteke, z odprto datoteko pa lahko delomo le v skladu s parametrom:

DOVOLJENJE	POMEN
r	branje
w	pisanje (ustvari, če je treba)
a	dodajanje (ustvari, če je treba)
r+	branje in pisanje (ne ustvari)
w+	sprazni ali ustvari za branje in pisanje
a+	branje in dodajanje.

- Zapiranje: `status=fclose(fid):`
  - `status=0`: uspešno zapiranje datoteke;
  - `status=1`: zapiranje datoteke ni uspelo.
- Odprtih je lahko več datotek hkrati; vse zapremo z `fclose('all')`.



## Formatirano branje in pisanje

- Branje: `prebrano=fscanf(fid,'format',dim)`.
- Pisanje: `fprintf(fid,'format',vrednost)`.
- Pomeni parametrov:
  - fid je indeks datoteke
  - dim je neovezen parameter, ki predstavlja število prebranih elementov tipa `'%format'`  
lahko je skalar ali vektor z dvema komponentama
  - `'format'` je niz znakov, ki pomenijo način zapisa in določajo:
    - \* poravnavo;
    - \* besedilo med posameznimi števili
    - \* število mest in število mest za decimalno piko;
    - \* način zapisa števil;
    - \* prehod v novo vrsto, itd

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 80 od 114

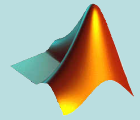
[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)





SIMBOL	POMEN
<code>\b</code>	pomik nazaj
<code>\f</code>	pomik naprej
<code>\n</code>	prehod v novo vrsto
<code>\t</code>	večji horizontalni presledek (tab)

FORMAT	POMEN
<code>%c</code>	znak
<code>%d</code>	decimalni zapis
<code>%e</code>	eksponentni zapis (3.1415e+00)
<code>%g</code>	krajši od zapisov <code>%d</code> in <code>%e</code>
<code>%f</code>	zapis v fiksni piki
<code>%i</code>	celo število
<code>%s</code>	niz znakov.

Primeri:

```
fprintf(fid,'%6.2f %12.8f\n',y);
```

```
fprintf('Obseg enotskega kroga je %g.\n',2*pi)
```

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 81 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

# Zaslon

Ukaz za formatiran izpis v zaslonskem je povsem analogen

```
sprintf('format',vrednost).
```

za izpis nizov pa lahko uporabimo

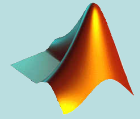
```
disp('niz')
```

Po analigiji z fscanf uporabimo sscanf za pretvarjanje nizov v števila:

```
prebrano=fscanf(niz,'format').
```

Za branje podatkov iz ukazne vstice pa uporabljamo ukaz **input**

```
ginp=input('Podaj vrednost: ').
```



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 82 od 114

Nazaj

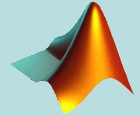
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Naloge (V.)

1. Izračunaj magični kvadrat dimenzije 20 krat 20 in ga zapiši na dva načina v ASCII datoteko. V prvem načinu loči števila s presledki, v drugem pa z poljubnim simbolom. Z ukazom clear all pobriši vse spremenljivke. Sedaj magični kvadrat ne računaj, temveč ga preberi z datoteke. Vse skupaj poskusi še za večje dimenzije.
2. Iz dane datoteke .xls izlušči blok med stopci B in I ter vrsticami 22 in 30. Blok izriši v Matlabu v logaritemskem merilu (po vrsticah v odvisnosti od indeksa vrstice).
3. Dano sliko v png formatu prikaži v grafičnem oknu.
4. Napiši funkcijo, ki za dano matriko pregleda vse elemente (dve zanki for) in vse elemente, ki so manjši kot 0.3 postavi na 0, vse ostale pa na 1. V tekstovno datoteko vpiši naslov, matriko na začetku, opis naloge in končno matrkno.
5. Število  $\pi$  lahko računamo tudi po naslednjem algoritmu ([http://www.netcom.com/~hjsmith/Pi/Gauss\\\_L.html](http://www.netcom.com/~hjsmith/Pi/Gauss\_L.html)):
  - (a) definiraj  $a = 1$ ,  $b = 1/\sqrt{2}$ ,  $t = 1/4$  in  $x = 1$ ;
  - (b) ponavljaj naslednje ukaze, dokler razlika med  $a$  in  $b$  ni dovolj majhna:  
 $y = a$ ;  
 $a = (a + b)/2$ ;



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 83 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

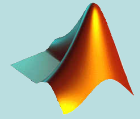
Končaj

```
b = sqrt(b*y);  
t = t - x*(y - a)^2;
```

(c) ocena za pi je  $\text{moj\_pi} = ((a + b)^2)/(4*t)$ .

Napiši funkcijo ki za nekaj podanih natančnosti (razliko med a in b) v tekstovno datoteko izpiše po vrsticah naslednje trojice števil:

- natančnost
- oceno števila  $\pi$  na 10 decimalnih mest natančno
- napako v eksponentnem zapisu (decimalnih mest naj bo največ 5).



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 84 od 114

[Nazaj](#)

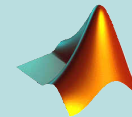
[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

VI. Del

# OSTALE PODATKOVNE STUKTURE



*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



Stran **85** od **114**

*Nazaj*

*Poln zaslon*

*Zapri*

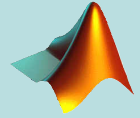
*Končaj*



1.– 3.

# Razpršene matrice

- Včasih ima matrika veliko ničel.
- Take matrice zapišemo ceneje s tremi nabori podatkov:
  - seznamom neničelnih elementov;
  - in pripadajočima seznamoma indeksov vrstic in stolpcev.
- Generiranje razpršene matike:
  - ukaz sparse:  $S = \text{sparse}(i, j, s, m, n)$ , kjer so:
    - $i$  – indeksi vrstic,  $j$  – indeksi stolpcev,
    - $s$  – neničelni elementi glede na pare  $(i, j)$ ,
    - $m, n$  – dimenziji matrice;
  - po komponentah in blokih:
    - $S = \text{sparse}(m, n)$ ,
    - $S(i, j) = \text{vrednost}$ ,  $S(i1:i2, j1:j2) = \text{matrika}$ .



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



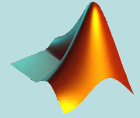
Stran 86 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



- Povezava s polnimi matrikami:
  - **sparse(A)** iz polne matrike naredi razpršeno;
  - **full(S)** iz razpršene matrike naredi polno;
  - **spy(S)** nariše grafični prikaz neničelnih elementov.
- Delo z razpršenimi matrikami:
  - večina matričnih funkcij deluje na razpršenih matrikah;
  - veliko jih zna izkoristiti razpršenost, rezultat je tudi razpršena matrika;
  - operatorji ( $*$ ,  $+$ ,  $\setminus$ ,  $/$ ) med razpršenimi matrikami ohranijo razpršenost;
  - če komponiramo polno in razpršeno matriko je rezultat polna matrika, izjemi sta  $.*$  in  $\&$ ;
  - posebne funkcije:
    - sprand** ustvari naključno razpršeno matriko
    - speye** ustvari enotsko razpršeno matriko.

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 87 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



4.

## Večrazsežni seznami

- Matrike so dvorazsežni seznami – sistemi z dvema indeksoma  $A(i,j)$ .
- Razsežnosti je lahko tudi več, ustrezno se samo poveča število indeksov:

$A(i,j,k,l,\dots)$ .

- Generiranje večrazsežnih seznamov:

1. po ravninah

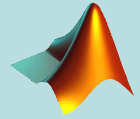
$A(:, :, 1)$ =matrika1,  $A(:, :, 2)$ =matrika2, ...;

2. z vgrajenimi funkcijami na treh ali več indeksih:

$\text{rand}(i,j,k,l,\dots)$ ,  $\text{zeros}(i,j,k,l,\dots)$ ,  $\text{ones}(i,j,k,l,\dots)$ ,  
 $\text{repmat}(A,[i,j,k,l,\dots])$ ;

3. funkcija **cat**  $B=\text{cat}(\text{dim},A1,A2,\dots)$

razporedi zaporedje seznamov  $A1, A2, \dots$  vzdolž razsežnosti  $\text{dim}$ .



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 88 od 114

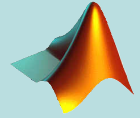
[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)





- Manipulacija z večrazsežnimi seznamami:
  - podatki o velikosti:
    - `size(A)` vrne velikosti vzdolž vseh razsežnosti,
    - `ndims(A)` vrne razsežnost seznama;
  - dostopanje do kosov je enako kot pri matrikah, le indeksov je več `A(i,j,k,l)`, `A([i1 i2],j,k1:k2)`;
  - preoblikovanje: `B=reshape(A,[ni nj nk ...])`, pri tem se mora ohraniti število elementov;
  - stiskanje: `squeeze(A)` odstrani dele razsežnosti 1.
- Operacije na večrazsežnih seznamih:
  - **funkcije, ki delujejo po komponentah** lahko uporabimo tudi pri večjih razsežnostih (npr. `sin`, `exp`, `+`, `*`, logični operatorji);
  - **vektorske funkcije** (`sum`, `max`, ...) delujejo vzdolž 1. razsežnosti po celotnem seznamu;
  - **matrične funkcije** in operatorji (`*`, `^`, `\`, `/`) **ne delujejo** na večrazsežnih seznamih – uporabiti moramo zanke po dvorazsežnih delih seznama.

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 89 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

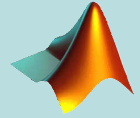
Končaj



5.– 6.

# Celični seznami

- Celični seznami združujejo elemente različnih velikosti in tipov (števila, vektorje, matrike, nize,...) v skupen objekt z uporabo zavutih oklepajev  $\{\}$ .
- Generiranje celičnih seznamov:
  1. poljubna vsebina, vključena v zavite oklepaje  
 $C = \{\text{celica1}, \text{celica2}\}$        $C = \{\text{celica1 celica2}; \text{celica3 celca4}\};$   
npr.  $C = \{A, \text{sum}(A), \text{det}(A)\};$
  2. po komponentah:  $C(i,j) = \{A\}$       ali  $C\{i,j\} = A.$
- Elemente dosegamo z indeksi v zavutih oklepajih  $C\{i\}$ ,  $C\{i,j\}$ ; če je v celici matrika, najprej z indeksi dosežemo celico, potem pa še komponente matrike:  $C\{i,j\}(k,l).$
- Celične sezname lahko gnezdimo,  
npr.  $\{A, \{[1\ 2\ 3; 3\ 4\ 5], 5\}, \text{'gneздо'}\}$
- Razširitev na več razsežnosti je analogna kot pri matrikah.



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 90 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



7.

# Strukture

- **Strukture so sezname objektov, organizirani po 'podatkovnih poljih'**

(npr. vsak študent ima ime, priimek, vpisno število, itd.).

- Vnašanje podatkov:

1. po posameznih poljih

`s(indeks).polje=vsebina`

npr.:

`student(1).ime='Miha'`

`student(1).priimek='Novak'`

`student(1).vpisno_st=78934`

`student(1).tabela=[1 2 4; 3 8 7]`

`student(2).ime='Janez'`

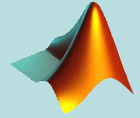
`student(2).priimek='Kralj'`

`student(2).vpisno_st=78935`

`student(2).tabela=[1 3 4; 3 9 7]`

2. celoten indeks hkrati z ukazom **struct**:

`s(indeks)=struct('polje1',vsebina1,'polje2',vsebina2,...).`



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



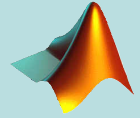
Stran 91 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



- Dostopanje do podatkov:
  - `s.polje` samo izpiše podatke celotnega seznama na navedenem polju;
  - `[s.polje]` podatke na navedenem polju v vseh elementih zlije v horizontalni smeri;
  - `{s.polje}` podatke na navedenem polju združi v celični seznam
  - `s(indeks).polje(i,j)` tako dostopamo do posamezne komponente, če je na polju matrika;
- Brisanje polj: `rmfield(s,'polje')`.
- Gnezdenje: `s.prvi_nivo.drugi_nivo`  
npr. `s(2).ime.geslo='test'`, `s(2).ime.nadimek='Mihelj'`
- Strukture so lahko tudi večrazsežne: `s(i,j,k,...).polje`

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 92 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

# Naloge (VI.)

1. V Matlab vnesi matriki

$$A_1 = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 1 & 0 \\ 1 & 0 & 1 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 \end{bmatrix}, \quad A_2 = \begin{bmatrix} 5 & 4 & 3 & 2 & 1 \\ 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 1 \end{bmatrix};$$

kot razpršeni matriki.

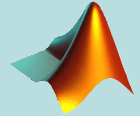
- Izračunaj njuno vsoto, produkt in determinati.
- Z ukazom spy si oglej grafično predstavitev obeh matrik.
- Ustvari razpršeno matriko B oblike

$$B = \begin{bmatrix} A_1 & A_1^2 & 0 \\ 0 & A_2 & 0 \\ [3] & 0 & A_2^2 \end{bmatrix},$$

kjer [3] pomeni matriko samih trojk ustrezne velikosti.

2. Generiraj razpršeno matriko iz 10 polnih blokov dimenzije 6x6 po naslednjem postopku:

- Ustvari novo razpršeno matriko dimenzije 33x33.



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



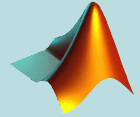
Stran 93 od 114

Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj



- (b) Vstavljeni bloki naj bodo oblike  $\text{round}(10 \cdot \text{rand}(6))$ .
  - (c) Z zanko po blokih vstavljaš posamezne bloke v celotno matriko.
  - (d)  $i$ -ti blok vstaviš na mesto  $3 \cdot (i-1) + 1$  (indeksa vrstice in stolpca sta enaka). Pri tem ne smeš prekriati starih vrednosti temveč novi blok prišteješ stari vsebini.
  - (e) Izpišeš dobljeno matriko z ukazoma `spy` in `full`.
3. Vzemimo velik sistem enačb dimenzije tisočkrat tisoč. Matrika sistema ima enice po diagonali, pod diagonalo so dvojke. Na drugi poddiagonali so v vrsticah z lihimi indeksi zapisane trojke. Desne strani predstavlja stolpec števil od 1 do 1000.
- (a) Sestavi matriko sistema  $S$  (razpršena matrika).
  - (b) Izračunaj rešitev sistema enačb  $Sx=b$  in prešteješ število operacij v pomični piki.
  - (c) Razpršeno matriko  $S$  prepíšeš v polno matriko  $A$ .
  - (d) Reši sistem  $Ax=b$  in ponovno prešteješ število operacij v pomični piki (pozor pred štetjem operacij je treba uporabiti ukaz `flops(0)`).
4. Naj bo prerez nosilca mnogokotnik z štirimi vozlišči

$$P = \begin{bmatrix} y_1 & y_2 & y_3 & y_3 \\ z_1 & z_2 & z_3 & z_3 \end{bmatrix},$$

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



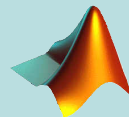
Stran 94 od 114

[Nazaj](#)

[Poln zaslón](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



vendar pa se prerezi z višino spreminjajo. Prereze celotnega nosilca podaj s trirazsežno matriko. Pri tem prizemimo znane zveze med oglišči na različnih višinah. Višine naj bodo celoštevilski indeksi. Prvo vozlišče je fisno  $v_1(h) = (y_1, z_1) = \text{const.}$  Za drugo vozlišče velja  $v_2(h) = (y_2 + h, z_2 + h)$ , za tretje  $v_3(h) = (h * y_3, h * z_3)$  in za četrto  $v_4(h) = (h * y_4 + h, h * z_4 + h)$ ,  $h = 1, 2, 3, \dots, 7$ .

5. Napiši funkcijo, ki generira celični seznam binomskih koefficientov do dane globine N. Pomoč: Binomske koeficiente določimo iz Pascalovega trikotnika

$$\begin{array}{c} 1 \\ 1 \ 1 \\ 1 \ 2 \ 1 \\ 1 \ 3 \ 3 \ 1 \end{array}$$

(Vsak koeficient se tvori tako, da seštejemo dva koeficienta nad njim).

6. Izračunaj oglišča pravih  $n$ -stranih enotskih likov, kjer gre  $n$  od 3 do 10. Rezultate shrani v primerni obliki. (Cilj je s preprostim ukazom dobiti podatke za izbran  $n$ ).
7. Ustvari preprost seznam študentov z naslednjimi polji: zaporedna\_stevilka, ime, priimek, letnik, vpisna\_stevilka, povprečna\_ocena, seznam\_ocen (ta naj bo iz več vrstic, vsaka vrstica predstavlja ocene po letu študija).
- (a) Vstavi vsaj 5 elementov seznama.
- (b) Uredi elemente po priimku. Izpiši seznam imen in priimkov po vrstnem redu priimkov.

Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 95 od 114

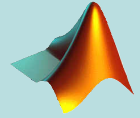
Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj

- (c) Izračunaj povprečno oceno vseh ocen vseh študentov.
- (d) Izračunaj povprečno oceno po letnikih za vsakega študenta in za vse skupaj.
- (e) Briši vse podatke o seznamu ocen.



*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



*Stran 96 od 114*

*Nazaj*

*Poln zaslon*

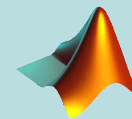
*Zapri*

*Končaj*



VII. Del

# GRAFIČNI VMESNIKI (GUI)



*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



*Stran 97 od 114*

*Nazaj*

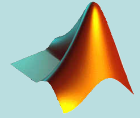
*Poln zaslon*

*Zapri*

*Končaj*

# Vgrajeni urejevalnik

- Programi za prijetnejši za uporabo, če uporabljamo grafične vmesnike.
- Izdelava grafičnega vmesnika je lahko za začetnika zelo zahtevna.
- V Matlabu izdelavo zelo poenostavi vgrajeni urejevalnik, imenovan **GUIDE** (GUI editor).
  - ukaz **guide** nam pripravi vse potrebno za začetek izdelave novega grafičnega vmesnika (odpre se okno, v katerem narišemo novo grafično okolje).
  - ukaz **guide ime datoteke** omogoča popravljanje in spreminjanje obstoječih GUI-jev.



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 98 od 114

[Nazaj](#)

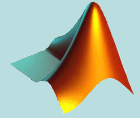
[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

# Risanje vmesnika

- Pozenemo ukaz guide in izberemo možnost Blank GUI.
- Prilagodimo velikost polja (premikamo desni spodnji vogal).
- Na osnovno polje rišemo tekstovna polja in gumbе;
  - **Edit text** polje za vnos podatkov;
  - **Static text** polje za izpis besedila;
  - **Slider** drsnik po območju  $[0,1]$ ;
  - **ListBox** seznam možnosti;
  - **Push Button** gumb za potrditev ali klic ukaza;
  - **Radio Button in Check Box** polji za izbiro (neizbiro);
  - **Axes** polje za prikaz grafike.



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 99 od 114

Nazaj

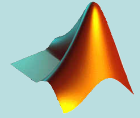
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Programiranje gumbov

- Koda se generira avtomatsko že ob risanju polj in gumbov.
- To je le osnovna rutina (večinoma vsebuje prirejanje in le glave rutin, ki jim moramo dati e vsebino).
- Prenos med polji in gumbi poteka prek strukture **handles**.
- Pomembno je poimenovanje polj in gumbov.



*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



*Stran 100 od 114*

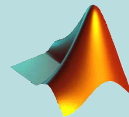
*Nazaj*

*Poln zaslon*

*Zapri*

*Končaj*

# Razumevanje grafičnih objektov



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 101 od 114

[Nazaj](#)

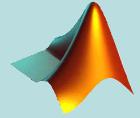
[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

# Osnovne (temeljne) rutine

- ravna črta (**line**)
- poligonalni lik (**patch**)
- ploskev v 3D (**surface**)
- text (**text**)
- rasterska slika (**image**)
- koordinatni sistem (**axes**)
- posplošeni pravokotnik (**rectangle**)



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran **102** od **114**

[Nazaj](#)

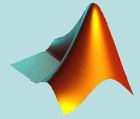
[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

# Sestavljene (kompleksnejše) rutine

- poligonalna črta ( **plot** )
- ploskve ( **surf**, **mesh** )
- območja ( **area** )
- stolpični diagrami ( **bar**, **stem** )
- konture ( **contour** )
- vektorska polja ( **quiver** )
- stopničaste funkcije ( **stairs** )
- srednje vrednosti in odkloni ( **errorbar** )
- točkovne vrednosti v ravnini ali prostoru ( **scatter** )



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran **103** od **114**

[Nazaj](#)

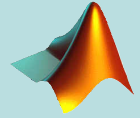
[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

# Lastnosti grafičnih objektov

- Že priklicu grafične rutine lahko navedemo barve in naštejemo ostale lastnosti.
- Lastnosti grafičnih objektov so vezane na strukturiranost grafike in jih lahko nastavljamo tudi posebej, vezane na strukturiranost grafike in kazalce na grafične objekte.
  - Z ukazom **set** nastavimo lastnost:  
`set(GraficniObjekt,'ImeLastnosti','VrednostLastnosti');`
  - Z ukazom **get** pa prebemo vse lastnosti ali zahtevano lastnost:  
`get(GraficniObjekt);`  
`get(GraficniObjekt,'ImeLastnosti');`



*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



*Stran 104 od 114*

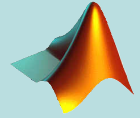
*Nazaj*

*Poln zaslon*

*Zapri*

*Končaj*





- Grafične objekte naslavljamo z vgrajenimi ali nastavljenimi naslovi:
  - `0` pomeni zaslonsko okno računalnika
  - `gcf` pomeni trenutno grafično okno
  - `gca` pomeni trenutne osi (koordinatni sistem)
  - `crta=line([1 2],[2 4])` pomeni narisano linijo
- Primeri uporabe:
  - `get(0)`
  - `get(gcf)`
  - `set(gcf,'color','r')`
  - `set(gca,'LineThickness',3)`
  - `crta=line([1 2],[3 3]), set(crta,'color','g')`
  - `vsebina=get(gca,'Children'), set(vsebina,'Visible','off')`

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



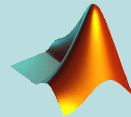
Stran **105** od **114**

[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)



- Še nekaj primerov:

- `zaslon = get(0,'ScreenSize');`  
`figure(105);`  
`set(105,'Position',[30 30 scrsz(3)*0.5 scrsz(4)*0.5 ]);`  
`set(105,'Name','Naslov','NumberTitle','off','Menubar','none');`
- `set(plot(2:0.1:3,sin(2:0.1:3),'b'),'LineWidth', 1.3);`  
ali  
`plot(2:0.1:3,sin(2:0.1:3),'b','LineWidth', 1.3);`
- `set(hp, 'LineWidth', 1.2,'Color',[0.2,0.7,0.3]);`
- `text(2,2,num2str(5),.../n`  
`'HorizontalAlignment','left','VerticalAlignment',.../n`  
`'baseline','FontUnits','points','FontSize',10,.../n`  
`'FontWeight','bold','Margin',1.5,'Color',[1 0 0],.../n`  
`'BackgroundColor',[1 1 1],'EdgeColor',[1 0 0]);`

[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



Stran 106 od 114

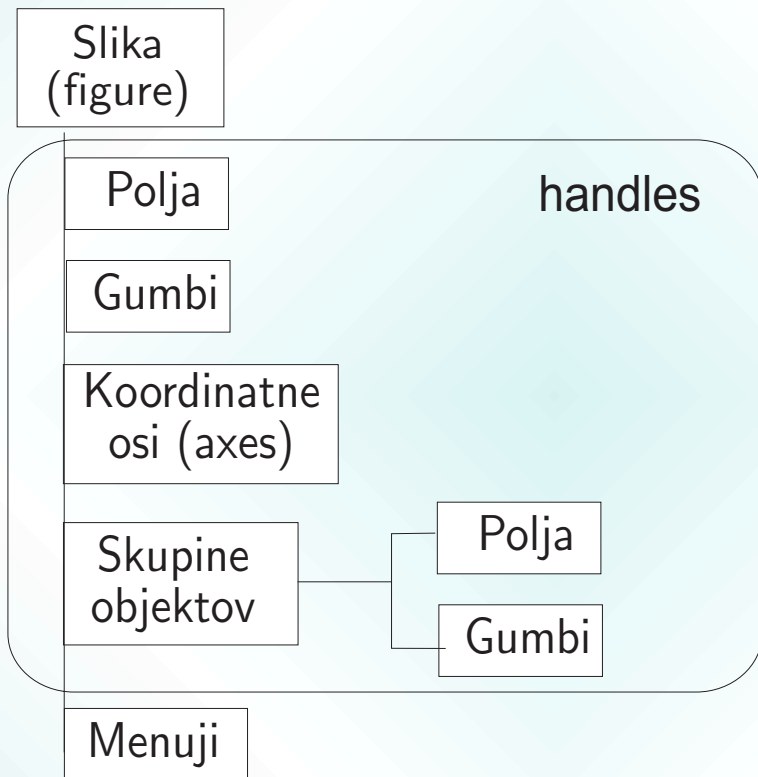
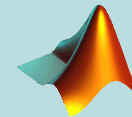
[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

# Struktura grafičnega vmesnika



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 107 od 114

Nazaj

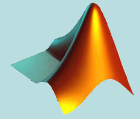
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Upravljanje s polji in gumbi

- Polja in gube naslavljamo prek njihovih imen (**lastnost tag**).
- Struktura, ki vsebuje vsa polja in gube vmesnika se imenuje **handles**.
- Vsebino in vrednosti polj in gumbov upravljamo, kot pri ostali grafiki:
  - Z ukazom **set** nastavimo lastnost:  
`set(handles.ImePolja,'ImeLastnosti','VrednostLastnosti');`
  - Z ukazom **get** pa prebemo zahtevano lastnost:  
`get(handles.ImePolja,'ImeLastnosti');`



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 108 od 114

Nazaj

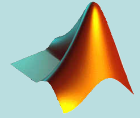
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Poglavitne lastnosti

- **'String'** ... besedilo v polju.
  - Uporaba:  
`podatek1=get(handles.vnos1,'String')`  
`set(handles.komentarji,'String','delam.....')`
  - Potrebno pretvarjanje iz nizov v števila in obratno!
- **'Value'** ... Vrednost(i) v polju.
  - Uporaba:  
`vklicujen=get(handles.gumb1,'Value')`  
`set(handles.gumb,'Value',1)`
  - Posebej pomembno pri izbirah in drsnikih!
- **'Visible'** ... vidno ali skrito polje.  
Uporaba: `set(handles.skupina,'Visible','off')`



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 109 od 114

Nazaj

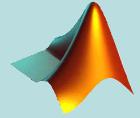
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Programi za gumbi

- Vsakemu gumbu in polju pripada rutina `ImePolja_Callback`.
- Taka rutina se izvede, ko kliknemo na polje ali gumb.
  - Klici rutin, ki pripadajo poljem in gumbom se izvedejo v okolju vmesnika, če ne zahtevamo drugače.
  - Kadar želimo rezultate v globalnem delovnem okolju uporabimo ukaz `evalin`
  - Primer: `evalin('base','clc')`



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 110 od 114

Nazaj

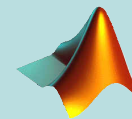
Poln zaslon

Zapri

Končaj

# Kazalo

<b>I</b>	<b>MATRIKE IN VEKTORJI</b>	<b>6</b>
	Naloge (I.)	12
<b>II</b>	<b>MATLABOVA GRAFIKA</b>	<b>22</b>
	Naloge (II.)	29
<b>III</b>	<b>PROGRAMIRANJE</b>	<b>34</b>
	Naloge (III.)	48
<b>IV</b>	<b>NAVADNE DIFERENCIALNE ENAČBE</b>	<b>58</b>
	Naloge (IV.)	72



[Spletna stran](#)

[Naslovnica](#)

[Kazalo](#)



*Stran 111 od 114*

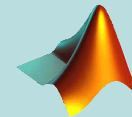
[Nazaj](#)

[Poln zaslon](#)

[Zapri](#)

[Končaj](#)

<b>V DELO Z DATOTEKAMI</b>	<b>75</b>
<b>Naloge (V.)</b>	<b>83</b>
<b>VI OSTALE PODATKOVNE STUKTURE</b>	<b>85</b>
<b>Naloge (VI.)</b>	<b>93</b>
<b>VII GRAFIČNI VMESNIKI (GUI)</b>	<b>97</b>



*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



*Stran 112 od 114*

*Nazaj*

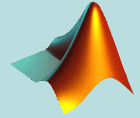
*Poln zaslon*

*Zapri*

*Končaj*



# Literatura



Spletna stran

Naslovnica

Kazalo



Stran 113 od 114

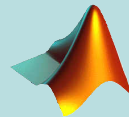
Nazaj

Poln zaslon

Zapri

Končaj

- [1] The MathWorks, Inc. [MATLAB, Using MATLAB](#), Natick, 1999.
- [2] The MathWorks, Inc. [MATLAB, Using MATLAB Graphics](#), Natick, 1999.
- [3] Matlab na straneh podjetja MathWorks,  
<http://www.mathworks.com/products/matlab/>
- [4] M. Saje, D. Zupan, [Kinematika in dinamika](#),  
<http://www.km.fgg.uni-lj.si/predmeti/KiD/KD.htm>
- [5] MATLAB Educational Sites,  
<http://www.eece.maine.edu/mm/matweb.html>
- [6] University of New Hampshire: MATLAB-tutorial,  
<http://spicerack.sr.unh.edu/~mathadm/tutorial/software/matlab/>
- [7] University of Florida: MATLAB Tutorial,  
<http://www.math.ufl.edu/help/matlab-tutorial/>



- [8] Naval Postgraduate School: MATLAB-manual,  
<http://www.met.nps.navy.mil/manual/matlab.html>
- [9] Massachusetts Institute of Technology: MATLAB on Athena,  
<http://web.mit.edu/olh/Matlab/TOC.html>
- [10] Z. Bohte, **Numerične metode**, DMFA Slovenije, Ljubljana,  
1991.

*Spletna stran*

*Naslovnica*

*Kazalo*



*Stran 114 od 114*

*Nazaj*

*Poln zaslon*

*Zapri*

*Končaj*