

# Derivacion e integracion

**Question 1**

[Top 1](#) [Bottom](#) [Focus](#) [Help](#)

Obtener el valor proporcionado por Gauss-Legendre de la integral de la función  $f(x) = \cos(4x)$  en el intervalo  $[0,4]$  utilizando 3 puntos.  
 You have not attempted this yet

The teacher's answer was:

-0.581

**Solution:**

La fórmula de integración de Gauss-Legendre usando  $n$  puntos es:

$$\int_{-1}^1 f(x) dx = \sum_{k=1}^n w_k f(x_k) + R_n$$

donde  $x_k$  es la  $k$ -ésima raíz del polinomio de Legendre de orden  $n$ ,  $P_n(x)$ , y  $w_k$  el peso correspondiente a  $x_k$ , que se puede calcular por las fórmulas:

$$w_k = \frac{2}{(1-x_k^2) [P'_n(x_k)]^2} = \frac{2(1-x_k^2)}{(n+1)^2 [P_{n+1}(x_k)]^2} = \frac{2}{n P_{n-1}(x_k) P'_n(x_k)}$$

ya que  $(1-x^2) P'_n(x) = n [x P_n(x) - P_{n-1}(x)]$  [\*]. El error que se comete es del orden de:

$$R_n = \frac{2^{2n+1} (n!)^4}{(2n+1) [(2n)!]^3} f^{(2n)}(\xi) \quad (-1 < \xi < 1)$$

Para un intervalo arbitrario  $[a,b]$  en lugar de  $[-1,1]$ , debemos hacer el cambio de variable (dif. divididas):

$$x = -1 \rightarrow z = a$$

$$\frac{(b-a)}{(1+1)} = z = a + \frac{b-a}{2} (x+1) = \frac{b-a}{2} x + \frac{b+a}{2} \Rightarrow dz = \frac{b-a}{2} dx$$

$$x = 1 \rightarrow z = b$$

Por tanto, la fórmula para un intervalo arbitrario  $[a,b]$  usando  $n$  puntos es:

$$\int_a^b f(z) dz = \frac{b-a}{2} \int_{-1}^1 f\left(\frac{b-a}{2} x + \frac{b+a}{2}\right) dx = \frac{b-a}{2} \sum_{k=1}^n w_k f\left(\frac{b-a}{2} x_k + \frac{b+a}{2}\right) + R_n$$

donde  $x_k$  es la  $k$ -ésima raíz de  $P_n(x)$ , y  $w_k$  el peso correspondiente a  $x_k$ , siendo el error que se comete del orden de

$$R_n = \frac{(b-a)^{2n+1} (n!)^4}{(2n+1) [(2n)!]^3} f^{(2n)}(\xi), \quad (a < \xi < b)$$

El polinomio de Legendre de orden 3 es

$$P_3(x) = 5/2 x^3 - 3/2 x$$

que tiene por raíces y pesos asociados a las raíces:

GAUSS-LEGENDRE, 3 puntos		
k	$x_k$	$w_k$
1	-0.7745966692414834	0.5555555555555556
2	0.0000000000000000	0.8888888888888889
3	0.7745966692414834	0.5555555555555556

Para obtener estos valores se pueden consultar las tablas preferidas (p.e. del Abramowitz-Stegun) o también usar Newton-Raphson para obtener las raíces  $x_k$  y alguna de las fórmulas anteriores para calcular los pesos, tal como se hace en la subrutina/procedimiento `gauleg` del libro *Numerical Recipes*. La aproximación inicial que utiliza la subrutina para calcular  $x_k$  es  $\cos(\pi(k-0.25)/(n+0.5))$ . Para calcular  $P'_n(x)$  se usa la fórmula [\*].

Por tanto, la estimación de la integral con este número de puntos es:

$$\int_0^4 \cos(4x) dx \approx \frac{4-0}{2} \sum_{k=1}^3 w_k f\left(\frac{4-0}{2} x_k + \frac{4+0}{2}\right) = 2 \sum_{k=1}^3 w_k \cos(8x_k + 8) = -0.5807937168$$

siendo  $f(x) = \cos(4x)$  . (  $I = -0.5807937167817460$  )

Como el valor máximo de la derivada  $2n$ -ésima es

$$|f^{(2n)}(x)| = |f^{(6)}(x)| = |-4096 \cos(4x)| = 4096$$

$$\max_{x \in [a,b]} \quad \max_{x \in [0,4]} \quad \max_{x \in [0,4]}$$

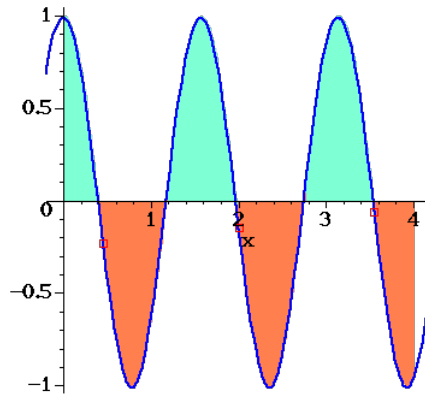
ya que los valores máximos se presentan en los puntos 0,0,0.7853981634 una cota superior del error cometido con 3 puntos es entonces:

$$|R_n| = \left| \frac{(b-a)^{2n+1} (n!)^4}{(2n+1) [(2n)!]^3} f^{(2n)}(\xi) \right| \leq \frac{262144}{7875} = 33.28812698$$

Y el error real cometido con 3 puntos al número de decimales considerado es:

$$|E_n| = |-0.07197582917 - (-0.5807937168)| = 0.5088178876$$

Sigue una gráfica de la función, y el área determinada por la curva en el intervalo pedido. Aparecen con un cuadrado los diferentes puntos sobre la curva de f. Estos valores son los que se multiplican por sus pesos correspondientes, para realizar el cálculo de la integral.



(cc) Jesus Garcia Quesada 2011

**Mark summary:**

Question	Value	Your mark
<a href="#">1</a>	3.00	-
Total	3.00	0.00

[New Version](#) Click here to see a new version of this quiz.

[New Quiz](#) Click here to select a new quiz.

If you have technical problems, you can send email to the [administrator](#).  
 Mathematical questions can be sent to the [teacher](#).