

Consideriamo' concludere sul
METODO di BISEZIONE

- e' robusto ...

- funziona anche su f non molto regolare (f continua)

- ti serve trovare $[a, b]$ t.c. ...

- come generalizz per $f: \mathbb{R}^n \rightarrow \mathbb{R}^n$?
- "lento" ...

* METODO di NEWTON *

dati: $f: [a, b] \rightarrow \mathbb{R}$ con derivata continua $\neq 0$, $\gamma \in \mathbb{R}$;

- $x_0 = \gamma$

- per $k=1, 2, 3, \dots$ ripeti:

se $x_{k-1} \notin [a, b]$ allora STOP

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

uscita: quando un opportuno criterio d'arresto e' verificato, x_k .

Caso particolare di: METODO ad UN PUNTO:

[la f. che "definisce il metodo"]

Dati: $h: [a, b] \rightarrow \mathbb{R}$ continua, $y \in \mathbb{R}$

• $x_0 = y$

• per $k=1, 2, \dots$ ripeti:

se $x_{k-1} \notin [a, b]$ allora STOP

altrimenti $x_k = h(x_{k-1})$

uscita: quando un opportuno criterio d'arresto è verificato, x_k .

• Come funzione: Se $h: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$ continua

[e] le successioni $x_0, x_1 = h(x_0), x_2 = h(x_1), \dots$

è CONVERGENTE ad $\alpha \in \mathbb{R}$, allora: $\alpha = h(\alpha)$

ovvero α è PUNTO UNITO di h .

dim: $x_0, x_1, x_2, \dots \xrightarrow{\parallel} \alpha$

$h(x_0), h(x_1), h(x_2), \dots \xrightarrow{\parallel} \alpha$

Ma: $\lim_{k \rightarrow \infty} h(x_k) \underset{\text{h CONTINUA}}{=} h\left(\lim_{k \rightarrow \infty} x_k\right)$

$\parallel \alpha$

$\parallel \alpha$

$$\text{q.d': } \alpha = h(\alpha).$$

Dunque: il metodo ad un punto def
da h si può cercare di utilizz per
APPROSSIMARE i punti uniti di h .

Oss: Nel m di Newton si ha

$$h(x) = x - \frac{f(x)}{f'(x)}$$

e $\alpha \in [a, b]$ pu di h

$\Leftrightarrow \alpha \in [a, b]$ zero di f

dim: • α pu di $h \sim \alpha = h(\alpha)$

ovvero $\alpha = \alpha - \frac{f(\alpha)}{f'(\alpha)} \Rightarrow f(\alpha) = 0$

• α zero di $f \sim f(\alpha) = 0$

dunque $h(\alpha) = \alpha - \frac{f(\alpha)}{f'(\alpha)} = \alpha$.

Pb: (1) $\exists \gamma$ t.c. $x_0 = \gamma, x_1 = h(x_0), \dots$ e' conv?

(2) Se \exists , come si determina?