

آموزش جامع MATLAB

مقدماتی - متوسط - پیشرفته

MATLAB

□ سیمولینک

SIMULINK

□ رابط گرافیکی کاربر

GUI

□ شروع کار با متلب

□ صفحات متلب

□ آرایه ها و ماتریس ها

□ ماتریس های سه بعدی

□ توابع مقدماتی

□ توابع کاراکتری

□ رسم انواع نمودارها دوبعدی

□ رسم انواع نمودارهای سه بعدی

□ توابع خاص

□ محاسبات سمبولیک

حد - مشتق - انتگرال - سری ها

معادلات خطی و غیر خطی

آنالیز برداری - معادلات دیفرانسیل

تبدیل لاپلاس - فوریه - z

□ معادلات خطی و غیر خطی

□ بهینه سازی

□ معادلات مشتقات جزئی

□ سیگنال ها و سیستم ها

□ کنترل

مهندس موسوی

باسمه تعالی

اولین ویرایش آموزش جامع متلب در اختیار علاقمندان قرار می گیرد. این کتا حاصل چندین سال تجربه تدریس و برنامه نویسی با متلب می باشد و امید است برای آموزش این نرم افزار مفید، سودمند باشد. سعی شده است با رعایت پوستگی مطالب و ضرورت آشنایی با آنها برای کار با متلب و همچنین ارائه مثالهای مرتبط کتا بگونه ای باشد که بصورت خودآموز مورد استفاده قرار گیرد

این کتا الکترونیکی هفت فصل اول کتا آموزش جامع متلب می باشد که عموما مطالب پرکاربردی هستند

بی شک این کتا مانند هر مجموعه دیگری، بی نیاز از انتقاد و پیشنهاد نیست انتقادات و پیشنهادات خود می توانید با ما با آدرس پست الکترونیک musavi_sn@yahoo.com در میان بگذارید

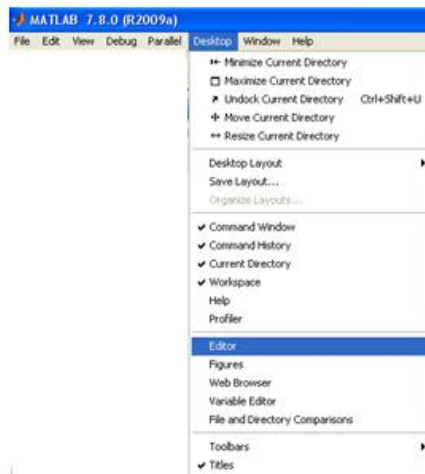
موسوی ۳ بهمن ۹۱

فصل ۱

۱ آشنایی با صفحات مختلف MATLAB

۱.۱ مقدمه

متلب صفحه‌های زیادی دارد که هر یک کاربردهای خاص خود را دارند مکان این صفحات با سلیقه‌ی کاربر تنظیم می‌شود اگر متلب را اجرا کنیم ممکن است همه‌ی صفحات متلب فعال نباشند با تیک زدن در جلوی عناوین صفحات می‌توانیم آنها را فعال کنیم



۱.۲ تنظیم صفحات متلب

اندازه‌ی صفحه‌های متلب را می‌توانیم تغییر دهیم. می‌توانیم صفحات را بصورت جدا از بدنه‌ی اصلی متلب مشاهده کنیم و یا تنظیمات دیگر را بر روی آنها انجام دهیم شکل‌های زیر تعدادی از این تنظیمات برای صفحات متلب را نشان می‌دهد

با کلیک بر روی یک صفحه رنگ نوار عنوان تغییر می‌کند و صفحه‌ی مربوط به آن آماده‌ی استفاده کاربر و یا اعمال تغییرات در آن می‌شود برای مثال دو شکل زیر تغییرات صفحه فرمان را قبل و بعد از کلیک در این صفحه نشان می‌دهند



❑ با کلیک بر روی  می‌توانیم یک صفحه را از بدنه‌ی اصلی متلب جدا کنیم در این صورت صفحه‌ی مورد نظر بصورت یک صفحه‌ی مجزا نشان داده می‌شود و آیکن  به آیکن  تغییر شکل می‌دهد که با کلیک بر روی آن می‌توانیم دوباره صفحه‌ی یاد شده را به بدنه‌ی اصلی متلب الصاق کنیم

❑ با کلیک بر روی آیکن  می‌توانیم یک صفحه را بصورت تمام‌نما مشاهده کنیم

❑ با کلیک بر روی  و یا  صفحه به حاشیه‌ی راست و یا چپ رانده می‌شود برای بازگشت به حالت قبلی می‌توانیم پس از انتخاب صفحه از روی عنوان آن بر روی  کلیک کنیم.

❑ با کلیک بر روی عنوان یک صفحه و نگه داشتن ماوس و جابجایی آن برداشتن صفحه می‌توانیم مکان صفحات متلب را جابجا کنیم کادر سیاه‌رنگ نشان‌دهنده‌ی محل جدید پیشنهادی برای صفحه ی انتخاب شده است

❑ در صورتی که چند صفحه روی هم افتاده باشند با کلیک بر روی نام صفحه‌ی مورد نظر می‌توانیم آن صفحه را فعال کنیم



❑ با نگه‌داشتن ماوس بر روی خط فاصل و یا محل تقاطع چند صفحه می‌توانیم اندازه‌ی صفحات را تغییر دهیم

❑ عبارت کنار گزینه‌ی start متلب جملاتی توضیحی را به کاربر اعلام می‌کند:

 Start Initializing .. : که بمعنای آن است که متلب در حال بارگذاری است

 Start Ready متلب آماده‌ی اجرای برنامه‌ها و دستورها است

 Start Busy متلب در حال پردازش می‌باشد

 Start Paused: Press any key متلب برای ادامه‌ی پردازش منتظر است تا کاربر از صفحه

کلید، کلیدی را بفشارد این عبارت معمولاً بعد از اجرای دستور pause ظاهر می‌گردد

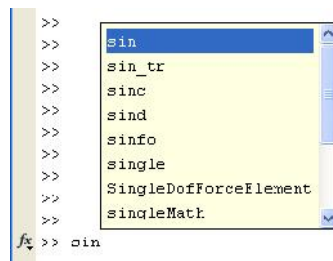
❑ از قسمت  می‌توان مسیر جاری

متلب را تغییر داد.

۱.۳ صفحه‌ی Command Window

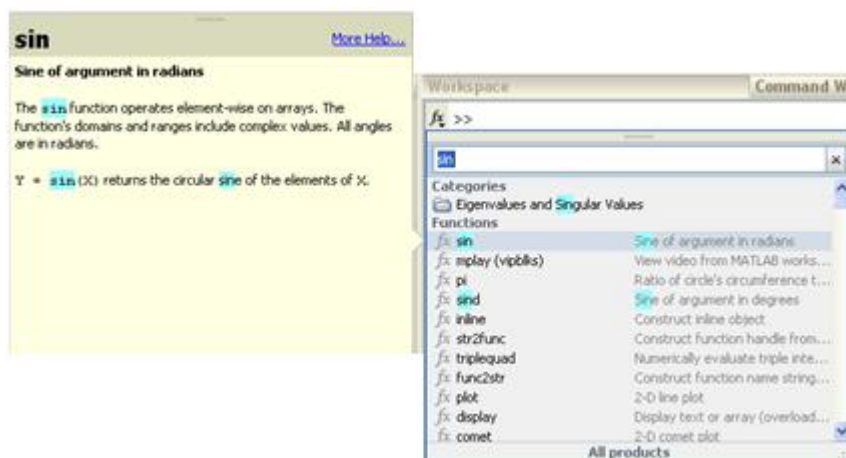
صفحه فرمان متلب Command Window صفحه‌ای است که تقریباً همواره با آن سروکار داریم می‌توانیم کدهای خود را در آن بنویسیم این صفحه بیشتر برای مشاهده‌ی نتایج برنامه‌ها و دستورهای متلب بکار می‌رود

- ☒ خط فرمان متلب با علامت >> شروع می‌شود
- ☒ clc موجب پاک شدن صفحه فرمان می‌گردد
- ☒ اگر در ابتدای خط فرمان جاری کلید بالاپیمای ↑ صفحه کلید را فشار دهیم به دستور قبل می‌رسیم
- ☒ اگر عبارتی را تایپ و سپس کلید بالاپیمای ↑ را فشار دهیم دستور قبلی متلب که با این عبارت آغاز می‌شود در خط فرمان جاری ظاهر خواهد شد برای مثال با تایپ a= و فشردن کلید بالاپیمای آخرین دستور تایپ شده‌ای که با a= شروع می‌شود در خط فرمان ظاهر می‌گردد و یا با تایپ sort و سپس فشردن کلید بالاپیمای آخرین دستوری که در صفحه فرمان متلب با عبارت sort شروع می‌شود در این سطر ظاهر خواهد شد
- ☒ اگر پس از نوشتن چند کاراکتر کلید Tab از صفحه کلید را فشار دهیم متلب لیست جامعی از دستوراتی که با این عبارت شروع می‌شوند را برای ما نشان می‌دهد بعنوان مثال عبارت sin >> را در صفحه فرمان تایپ کرده و کلید Tab را فشار دهید مشاهده خواهید کرد که علاوه بر دستور sin متلب چند دستور دیگر را نیز متلب به ما نشان می‌دهد



- ☒ کلید Esc خط فرمان جاری را پاک می‌کند

- ✓ دستور `clc` موجب پاک شدن صفحه فرمان می‌شود
- ✓ دستور `home` کاری مشابه را انجام می‌دهد با این تفاوت که صفحه پاک نمی‌شود
توجه داریم که پاک شدن صفحه بمعنای پاک شدن متغیرها نیست
- ✓ دستور `who` لیستی از نام متغیرهایی را که تعریف کرده‌ایم را به نمایش می‌گذارد
- ✓ دستور `whos` لیست متغیرها را با اطلاعات جامعتری نشان می‌دهد
- ✓ دستور `whos a` اطلاعاتی در مورد متغیر ذکر شده در اینجا `a` می‌دهد
- ✓  در آغاز خط فرمان متلب یک `help` خلاصه و سریع می‌باشد



علاوه بر کاربردهای فوق می‌توانیم برنامه‌ها و فایل‌های مختلف را با استفاده از دستوره‌های صفحه فرمان متلب فراخوانی کنیم

۱.۳.۱ استفاده از `help` در صفحه فرمان متلب

- ✓ `help ...` : برای مثال `help sort` می‌توانیم اطلاعاتی در مورد تابع ذکر شده در اینجا `sort` بدست آوریم

- ☒ `doc ...` : برای مثال `doc sin` نوشتن این عبارت موجب بازکردن اسناد متنی مربوط به تابع ذکر شده در اینجا `sin` می‌شود که البته در عبارت `help sin` هم پس از پایان توضیحات لینک `doc sin` وجود دارد. همچنین لینک توابع با کاربرد مرتبط و نزدیک با تابع سینوس نیز در انتهای فایل متنی باز شده موجود است.
- ☒ `lookfor ...` : برای مثال `lookfor sort` روشی دیگر برای جستجو `lookfor` برای توابع خاص و تخصصی مفید است

۱.۴ صفحه‌ی Editor

در این صفحه برنامه‌ها و توابع متلب نوشته می‌شوند و با پسوند `m` ذخیره می‌گردند

- ☒  اجرای برنامه
- ☒  بازکردن یک فایل جدید
- ☒  بازکردن پوشه‌ی مربوط به فایل جاری
- ☒  تهیه‌ی یک گزارش با فرمت `Html` از `m` فایل جاری
- ☒  ایجاد یک سلول
- ☒  نشان دادن همه‌ی سلول‌ها



- ☒  اجرای سلول انتخاب شده از برنامه
- ☒  انتخاب و اجرای سلول بعدی
- ☒  نمایش همه‌ی توابع موجود در برنامه

برای اجرای برنامه می‌توانیم از کلید `F5` استفاده کنیم

برای اجرای قسمتی از برنامه، پس از انتخاب قسمت مورد نظر کلید F9 را می‌زنیم

برای ایجاد یک عبارت توضیحی از علامت % استفاده می‌کنیم. عبارت‌های بعد از این علامت تا آخر خط تنها ارزش توضیحی دارند

برای ایجاد یک متن توضیحی می‌توانیم علاوه بر کمک‌گیری از روش فوق از آکولاد همراه با علامت درصد نیز استفاده کنیم بدین صورت که در ابتدای متن توضیحی و یا قبل از متن توضیحی از عبارت { % استفاده می‌کنیم و پس از پایان توضیحات عبارت { % را وارد می‌کنیم. دستورهای اجرایی با رنگ سبز نشان داده می‌شوند

```
20  
21 %:  
22 comment  
23 text  
24  
25 %:  
26
```

با تایپ %% و یک خط فاصله بعد از آن می‌توانیم یک سلول تولید کنیم. سلول‌ها برای خوانایی بیشتر برنامه مفید هستند. از Ctrl+Enter می‌توان برای محاسبه سلول انتخاب شده استفاده کرد

برای نوشتن ادامه برنامه‌ی خط جاری در خط بعد از ... استفاده می‌کنیم

```
>> x=6;  
>> y=x+8+...  
+12/10  
  
y =  
2.6000
```

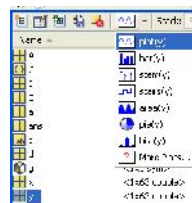
۱.۵ صفحه‌ی Work Space

با استفاده از این صفحه می‌توانیم همه‌ی متغیرهای تعریف شده را از زمان اجرای متلب ببینیم. متغیرهایی که پاک نشده باشند در این صفحه نام، سایز و اطلاعاتی دیگر در مورد متغیرها آمده است

Name	Value	Min	Max	Range
1	1	1	1	0:2
A	0.0000	0.0000	0.0000	0.0000
B	0.0000	0.0000	0.0000	0.0000
C	0.0000	0.0000	0.0000	0.0000
ans	0.0000	0.0000	0.0000	0.0000
u	0.0000	0.0000	0.0000	0.0000
v	0.0000	0.0000	0.0000	0.0000
y	0.0000	0.0000	0.0000	0.0000

- ✓ وقتی یک فایل را فراخوانی می‌کنیم و یا بین قسمت‌های مختلف متلب ارتباط برقرار می‌کنیم برای مثال بین simulink و m فایل داده‌ها همه در Work Space ذخیره خواهند شد
- ✓ با دوبار کلیک پیاپی روی یک آیکن زرد یک متغیر صفحه Variable Editor برای آن متغیر باز می‌شود در این صفحه راحتی می‌توان انواع متغیرها را ویرایش نمود

- ☑ با انتخاب یک متغیر و استفاده از  می‌توان انواع رسم‌ها را برای متغیر مورد نظر انجام داد



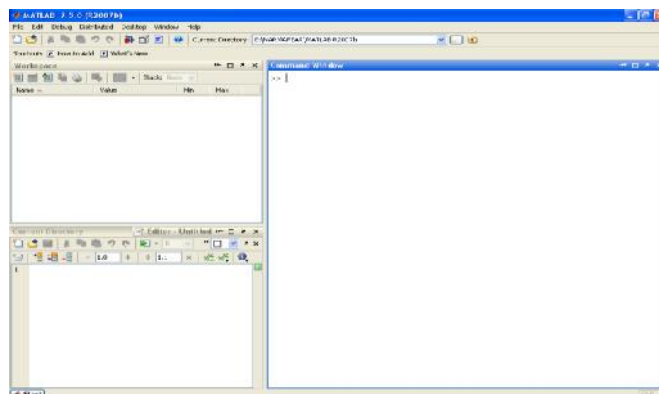
فصل 2

۲ آرایه ها

۲.۱ صفحه فرمان متلب

برای شروع کار با متلب مقداری آشنایی اولیه با صفحه فرمان لازم است در یک فصل جداگانه با صفحات متلب بصورت کامل آشنا خواهیم شد. در اینجا در حد مفدماتی و ساده با صفحه فرمان متلب آشنا می‌شویم و فعلاً همه‌ی کارهایمان را در صفحه فرمان انجام می‌دهیم تا کم‌کم بصورت کاملتر با متلب و صفحات مختلف آن آشنا شویم

پس از بارگذاری متلب صفحه‌ی زیر برای کاربر نمایش داده می‌شود



صفحه‌ای که پیش‌روی شماست ممکن است مقداری با پیکربندی فوق تفاوت داشته باشد. قسمتی که بر روی نوار عنوان آن عبارت **Command Window** نوشته شده است صفحه فرمان متلب یا همان command window نام دارد. اگر متلب شما این صفحه را پس از بارگذاری نداشت آن را از نوار ابزار گزینه‌ی desktop را انتخاب کنید و سپس عبارت command window را تیک‌دار کنید



با در دست داشتن صفحه فرمان اکنون می‌توانیم برنامه نویسی در متلب را آغاز کنیم

۲.۲ تعریف متغیرها

در متلب تعریف و مقدار دهی متغیرها عموماً بصورت همزمان صورت می‌گیرد.

نکات قابل توجه در نامگذاری متغیرها :

☑ متلب به حروف بزرگ و یا کوچک حساس است بدین معنی که برای مثال a و A دو متغیر متفاوتند

☑ نام متغیرها با حرف شروع می‌شوند $a1$ یک نامگذاری صحیح و $2a$ یک نامگذاری غلط می‌باشد

☑ نام متغیرها شامل حروف اعداد و زیرخط اندرلاین می‌باشد a_w23 صحیح و $w\%2$ و یا $d.2$ غلط هستند .

☑ بهتر است نام متغیرها را از نام توابع پرکاربرد، پارامترها تعریف شده‌ی متلب و کلمات کلیدی متلب انتخاب نکنیم. در صورت عدم رعایت این موضوع خطاهایی خواهیم داشت که بخصوص در مواردی که در متلب تازه‌کار هستیم براحتی قادر به رفع آنها نخواهیم بود. برای مثال نام متغیر را $\sin$ نگذاریم تا با تابع سینوس اشتباه نشود. نام متغیر را π نگذاریم تا با عدد π تعریف شده در متلب جایگزین نگردد. و همینطور نام متغیر را از کلمات کلیدی متلب مثل if و for انتخاب نکنیم. بزودی توضیح جامعتری در این موارد داده خواهد شد

کار خود را با تعریف چند متغیر عددی ساده شروع می‌کنیم بعد از تعریف متغیر در خط فرمان کلید $Enter$ را فشار دهید

```
>> a=4  
a =  
    4
```

```
>> d=.2
d =
    0.2000

>> g=2.3658
g =
    2.3658
```

در صورتیکه در انتهای یک دستور متلب از نماد سمیکالن ؛ استفاده کنیم متغیر تعریف و مقداردهی می‌شود ولی نمایش داده نمی‌شود

```
>> s=5.69;
>> f_14=36;
```

می‌توانیم چندین دستور را در یک سطر وارد کنیم بدین منظور بین دستورها علامت کاما ، و یا سمیکالن می‌گذاریم. در صورت استفاده از کاما نتیجه دستور تایپ شده نمایش داده می‌شود ولی اگر از سمیکالن استفاده کنیم نمایش نتیجه حذف خواهد شد.

```
>> d_58=2.36;e=12.365;

>> a=2,b=56,c=5,
a =
     2
b =
    56
c =
     5
```

در ادامه توضیحی در مورد نمایش اعداد در متلب می‌دهیم. برای مثال عدد بیست میلیارد را در متلب تایپ کنید

```
>> 20000000000
ans =
    2.0000e+010
```

نتیجه را بدین صورت بخوانید 2×10^{10} . با همین نمایش نیز می‌توانیم اعداد را تعریف کنیم

```
>> 2.36e4      ⇨      2.36×104  
ans =  
      23600
```

می‌توانیم توان را بصورت منفی نیز تعریف کنیم

```
>> 6.39e-3      ⇨      6.39×10-3  
ans =  
      0.0064
```

در متلب چندین پارامتر مقداردهی اولیه شده‌اند که کاربردهای زیادی دارند برای مثال به چند نمونه‌ی مهم پرکاربرد از آنها اشاره می‌کنیم

```
>> pi           ⇨      عدد  $\pi$   
ans =  
      3.1416  
  
>> i           ⇨      عدد مختلط  $\sqrt{-1}$   
ans =  
      0 + 1.0000i  
  
>> j           ⇨      عدد مختلط  $\sqrt{-1}$   
ans =  
      0 + 1.0000i  
  
>> eps         ⇨      عدد بسیار کوچک اپسیلون  $\epsilon$   
ans =  
      2.2204e-016  
  
>> inf         ⇨      عدد مثبت بی نهایت  $\infty$   
ans =  
      Inf  
  
>> nan         ⇨      NaN به معنای اینکه یک عدد نیست      Not-a-Number
```

```
ans =  
    NaN  
  
>> 0/0  
ans =  
    NaN
```

برای مثال 0/0 یک nan می‌باشد

۲.۲.۱ کلمات کلیدی متلب

تعداد کلمات کلیدی متلب زیاد نیست و این کلمات شامل if ، end ، for ، else ، while و... می‌باشند متلب خود این کلمات را تشخیص می‌دهد و در صورتی که این کلمات توسط کاربر تایپ گردد رنگ نمایش کلمه کلیدی به رنگ آبی تغییر می‌کند. برای داشتن لیستی از کلمات کلیدی می‌توانیم دستور iskeyword را در خط فرمان متلب تایپ کنیم.

```
>> iskeyword
```

کلمات کلیدی متلب

```
ans =  
  
    'break'  
    'case'  
    'catch'  
    'classdef'  
    'continue'  
    'else'  
    'elseif'  
    'end'  
    'for'  
    'function'  
    'global'  
    'if'  
    'otherwise'  
    'parfor'  
    'persistent'  
    'return'  
    'spmd'  
    'switch'  
    'try'  
    'while'
```

۲.۲.۲ جملات توضیحی

برای اینکه بخواهیم توضیحاتی را در قسمتی از برنامه اضافه کنیم می‌توانیم از نماد $\%$ استفاده کنیم در این صورت عبارتهای بعد از این نماد در همان سطر به رنگ سبز در آمده و غیر اجرایی خواهند بود و تنها ارزش نمایشی و توضیحی خواهند داشت

```
>> a2=2.145; % one parameter
```

۲.۳ اعداد مختلط

با تعریف عدد مختلط i و j می‌توانیم اعداد را بصورت مختلط تعریف کنیم. برای این منظور یک عدد مختلط با قسمت حقیقی ۲ و قسمت موهومی ۳ را بصورت $2+3i$ و یا $2+i*3$ نمایش می‌دهیم توجه داریم که عبارت $2+3i$ بمعنای عدد ۲ بعلاوه‌ی متغیر i است که می‌تواند هر مقداری داشته باشد و یا تعریف نشده باشد در حالی که $3i$ با توجه به قواعد نامگذاری متغیرها نمی‌تواند نام یک متغیر باشد و از این بابت مشکلی وجود ندارد خطایی که می‌تواند در اینجا رخ دهد این است که ممکن است ما i را در برنامه مقدار داده باشیم در این صورت در کار با عبارت $3i$ هیچ مشکلی نخواهیم داشت ولی اگر از عبارتی مثل عبارت $2+i*3$ استفاده کنیم نتیجه آنچه که انتظار داریم نخواهد بود برای جلوگیری از وقوع این اشتباه بهتر است اگر از فرم $a+b*i$ استفاده می‌کنیم بجای i و j از عبارت های معادل $1i$ و $1j$ استفاده کنیم یعنی: $2+3*1i$

```
>> 2+3i
ans =
    2.0000 + 3.0000i

>> .45+3.8i
ans =
    0.4500 + 3.8000i

>> 4+3*i
ans =
```

```
4.0000 + 3.0000i

>> 4+i3
??? Undefined function or variable 'i3'.
→ i3 تعریف نشده است تابع یا متغیر

>> i=10;4+3*i
ans =
    34

>> i=10;4+3*1i
ans =
    .0000i
```

۲.۴ آرایه ها

نکات:

- ☒ آغاز آرایه با علامت براکت باز [
- ☒ فاصله‌ی عناصر با , و یا فاصله
- ☒ پایان آرایه با علامت براکت بسته]

در این صورت یک ماتریس سطری خواهیم داشت که به طور معادل آن را بردار و یا آرایه‌ی عددی آرایه می‌نامیم، برای آشنایی بیشتر مثال‌های زیر را دنبال کنید

```
>> a=[2,5,8]
a =
     2     5     8

>> b=[2 -9 1.36 5.2 6.9]
b =
    2.0000   -9.0000    1.3600    5.2000    6.9000

>> d=[]          → ماتریس تهی
d =
```

[]

آرایه‌ها را می‌توانیم بصورت عنصر به عنصر نیز تعریف کنیم این موضوع را با ذکر یک مثال توضیح می‌دهیم

```
>> c1=5;c2=8;c3=10;  
c =  
    5     8    10
```

☑ اندیس آرایه‌ها در متلب مخالف صفر بوده و صحیح است یعنی اندیس صفر نداریم همچنین اندیس‌هایی مثل ۱.۲ و -۲ و ...

☑ هرگاه تعدادی از عناصر ماتریس را تعریف نشده رها کنیم این عناصر خودبخود صفر تعریف می‌شوند

```
>> f1= 5;f2= 8;f6= -5;  
f =  
    5     8     0     0     0    -5
```

برای تعریف آرایه‌ای از اعداد با نظم خاص در متلب می‌توانیم از راههای ساده‌تری استفاده کنیم

```
>> c1=1:5           →   اعداد ۱ تا ۵  
c1 =  
    1     2     3     4     5  
  
>> c2 = 0:6         →   اعداد ۰ تا ۶  
c2 =  
    0     1     2     3     4     5     6  
  
>> c3 = -6 : 9      →   اعداد -۶ تا ۹  
ans =
```

Columns 1 through 11	→	ستون ۱ تا ۱۱
-6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4		
Columns 12 through 16	→	ستون ۱۲ تا ۱۶
5 6 7 8 9		

برای توضیحی در مورد نمایش برداری فوق به این نکته توجه داریم که نمی‌توان تعداد زیادی عدد را در یک سطر نشان داد و در این مورد در متلب با توجه به اندازه‌ی صفحه فرمان محدودیت داریم. از آنجا که بردار یک ماتریس سطری است لذا هر عدد در بردار را می‌توان با ذکر شماره ستون آن مشخص کرد.

همچنین می‌توانیم گام تغییر اعداد را یک عدد دلخواه تعیین کنیم حالت کلی این تعریف بدین صورت است:

$n:m$ که بمعنای اعداد از n تا m است حالت دیگر تعریف $n:d:m$ می‌باشد که d گام تعریف را نشان می‌دهد با مثال‌های زیر موضوع کاملاً روشن می‌شود. در ضمن برای این تعریف می‌توان پرانتز و یا علامت `[]` را استفاده کرد و یا بدون این دو دستور را نوشت.^۱ $n:m \equiv n:m \equiv [n:m]$

>> d1=0: 2 : 10	→	اعداد صفر تا ده با گام دو
d1 =		
0 2 4 6 8 10		

>> d2=2: .2 :3	→	اعداد ۲ تا ۳ با گام ۰.۲
d2 =		
2.0000 2.2000 2.4000 2.6000 2.8000 3.0000		

^۱ نماد `≡` را بخوانیم: معادل است با

```
>>d3=0:-1:-3      →      اعداد صفر تا -۳
d3 =
     0     -1     -2     -3
```

برای حالتی که عدد دوم کوچکتر از عدد اول می باشد گام تغییر حتما باید منفی ذکر گردد برای مثال نتیجه‌ی عبارت 0:-3 ماتریس تهی خواهد بود

```
>> 0:-3
ans =
Empty matrix: 1-by-0 → ماتریس تهی ۱ در صفر
```

ذکر نشدن گام نیز بمعنای گام ۱ می باشد یعنی برای نمونه دو دستور ۱:۳ و ۱:۳:۳ معادل هستند

 **linspace**: اگر بخواهیم بازه‌ای دلخواه را بصورت خطی به چندین قسمت مساوی تقسیم کنیم از این تابع استفاده می کنیم و فرم فراخوانی آن بصورت `linspace(a,b,N)` می باشد که در نتیجه آن یک بردار سطری با عنصر اول `a` و عنصر آخر `b`، فاصله عناصر یکسان و طول بردار `N` خواهیم داشت.

```
>> linspace(4,9,6)
ans =
     4     5     6     7     8     9

>> linspace(1,2,6)
ans =
 1.0000  1.2000  1.4000  1.6000  1.8000  2.0000
```

۲.۵ آرایه‌های خاص

🚩 `zeros1,n`: آرایه‌ی تمام صفر برای ساختن برداری با عناصر تمام صفر می‌توانیم از دستور `zeros` استفاده کنیم بدین صورت که نتیجه‌ی `zeros1,n` یک آرایه‌ی n تایی $1 \times n$ تمام صفر می‌دهد

```
>> zeros1,5
ans =
    0    0    0    0    0

>> zeros1,3
ans =
    0    0    0
```

🚩 `ones1,n`: آرایه‌ی تمام یک برای ساختن برداری با همه‌ی عناصر برابر یک می‌توانیم از دستور `ones` استفاده کنیم بدین صورت که `ones1,n` یک آرایه‌ی n تایی $1 \times n$ صفر می‌دهد

```
>> ones1,6
ans =
    1    1    1    1    1    1
```

🔗 آرایه‌ای 1×6 با تمام عناصر ۵ بسازید

```
>> 5*ones1,6
ans =
    5    5    5    5    5    5
```

این توابع برای ساختن آرایه‌های خاص کاربرد زیادی دارند.

۲.۶ اعداد و آرایه‌ی تصادفی:

در متلب بمنظور تولید اعداد ، آرایه‌ها و ماتریسهای تصادفی توابع مختلفی در نظر گرفته شده است که هر یک از این توابع بروش متفاوت این اعداد را تولید می‌کنند و کاربردهای خاص خود را دارند در زیر چند نمونه از این توابع را معرفی می‌کنیم:

`rand1,n` : این تابع بمنظور تولید اعداد تصادفی با توزیع یکنواخت در بازه‌ی $[0, 1]$ استفاده می‌شود 

تابع `rand` را در اینجا بصورت `rand1,n` فراخوانی می‌کنیم حاصل یک آرایه‌ی $1 \times n$ است که هر عنصر آرایه عددی تصادفی بین صفر و یک است برای مثال:

```
a = rand1,4
0.8147    0.9058    0.1270    0.9134
```

هر عنصر آرایه عددی تصادفی بین صفر و یک است

برای اینکه اعداد تصادفی در بازه بزرگتری توزیع شوند می‌توانیم تابع `rand` را در عددی ضرب کنیم برای مثال `5*rand1,4` در بازه‌ی $[0, 5]$ قرار دارد

```
>> a=8*rand1,3
a =
6.4022    1.1351    3.3741
```

☑ در حالت کلی اگر u یک عدد تصادفی در بازه‌ی $[0, 1]$ باشد $a+b-a*u$ در بازه‌ی $[a, b]$ قرار دارد

```
>> u=rand1,6;
```

```
>> u1=2+5 -2*u          → u1 ∈ [a b] a=2 b=5
u1 =
    4.4704    4.0845    2.9513    4.8507    2.1033    3.3162
```

عناصر u1 تصادفی و در بازه ی [2 5] قرار دارند

🔥 `randn1,n`: این تابع بمنظور تولید اعداد تصادفی با توزیع نرمال میانگین صفر و واریانس یک استفاده می شود این تابع را مشابه تابع `rand` بصورت `randn1,n` فراخوانی می کنیم حاصل یک آرایه ی $1 \times n$ است که هر عنصر آرایه عددی تصادفی با توزیع یاد شده می باشد این تابع عموماً در شبیه سازی نویز گاوسی کاربرد دارد

```
>> a=randn1,4
a =
   -0.2414    0.3192    0.3129   -0.8649
```

ملاحظه می کنیم که اعداد منفی نیز در این فراخوانی ظاهر می شوند. با روشی مشابه روشی که برای `rand` گفته شد می توانیم واریانس و میانگین توزیع را تغییر دهیم.

🔥 تابع `randint`: از این تابع برای تولید اعداد تصادفی صحیح استفاده می کنیم و به چندین فرم می توانیم این تابع را فراخوانی کنیم

🔥 `randint1,n`: تولید رشته ی تصادفی متشکل از عناصر ۰ و ۱ با طول n در اینجا فراخوانی شبیه `rand` است

```
>> a=randint1,5
a =
    1     0     1     0     1
```

🔥 `randint1,n,m`: تولید اعداد تصادفی صحیح کمتر از m $0 \ 1 \ 2 \dots m-1$: برای این منظور عدد m باید بعنوان پارامتر سوم به ورودی‌های تابع افزوده گردد بنابراین `randint(1,n,m)` یک بردار تصادفی با طول n و عناصر صحیح کمتر از m بدست می‌دهد. یعنی n عنصر بین 0 و $m-1$

```
>> a=randint1,5,8
a =
     0     2     1     6     2

>> a=randint1,5,80
a =
    73    12    66    43    79
```

🔥 `randint1,n,[a b]`: تولید اعداد تصادفی در بازه $a \ a+1 \ a+2 \dots b-1 \ b \leq [a \ b]$

```
>> a=randint1,5,[-2 5]
a =
    -2     1    -2     5    -2

>> a=randint1,5,[20 25]
a =
    24    24    25    20    22
```

🔥 `randpermn`: این تابع یک تابع تصادفی نیست بلکه برای چیدن اعداد صحیح به فرم تصادفی مورد استفاده قرار می‌گیرد برای مثال `randpermn` اعداد 1 تا n را بترتیب تصادفی می‌چیند

```
>> randperm8
ans =
     3     7     2     1     6     5     8     4
```

دستورهای بسیار زیاد دیگری نیز برای تولید اعداد تصادفی وجود دارند که عموماً مربوط به توزیع های مختلف می باشند برای مثال توزیع T و یا توزیع پواسن و یا انواع دیگر توزیعها ، ولی دستورهای که در بالا مطرح شد در مسائل و موضوعات عمومی و در بسیاری از مباحث تخصصی می توانند نیاز ما را برطرف کنند.

۲.۷ فراخوانی و مقدار دهی آرایه ها:

در کدنویسی برنامه های مختلف فراخوانی و مقداردهی به فراوانی مورد استفاده قرار می گیرد و توانایی متلب در فراخوانی، مقداردهی و انجام عملیات جبری بر روی زیرماتریس ها و زیر آرایه ها از توانمندی های بالای متلب بشمار می رود

برای یک متغیر آرایه ای که در متلب تعریف شده است اگر نام آن متغیر را در صفحه فرمان تایپ کنیم مقادیر آن نشان داده می شود و یا اگر تنها عنصر خاصی از آرایه را فراخوانی کنیم تنها این عنصر نمایش داده می شود:

```
>>a3
ans =
    20
>>a0      → در متلب اندیس باید صحیح باشد و اندیس صفر نداریم
??? Attempted to access a0; index must be a positive
integer or logical.
```

☑ در متلب اندیس همواره یک عدد صحیح است و اندیس صفر نداریم

می توانیم چندین مقدار را همزمان فراخوانی کنیم

```
>>a1:2      عناصر ۱ تا ۲ →
ans =
    10    15
```

```
>>a1:3
ans =
    10    15    20

>>a2:5
ans =
    15    20    25    30

>>a2:2:8
ans =
    15    25    35    45

>>a5: -1:2
ans =
    30    25    20    15

>>aend
ans =
    50
    عنصر آخر a →

>>aend -3
ans =
    35

>>a3:end
ans =
    20    25    30    35    40    45    50
    عنصر ۳ تا آخر →

>>aend: -1:1
ans =
    50    45    40    35    30    25    20    15    10
    با این عبارت می‌توانیم آرایه را از آخر به اول بنویسیم →

>>a:
ans =
    10
    15
    20
    25
    30
    35
    40
    نمایش ستونی a
```

45
50

☑ end را می‌توانیم بعنوان اندیس ماتریس فراخوانی کنیم که نمایشگر آخرین عنصر آرایه می-باشد

☑ فرم نمایش (a:) نمایش ستونی را نتیجه می‌دهد

☑ می‌توانیم بجای اندیس یک بردار داشته باشیم و بدینصورت مجموعه‌ای از عناصر آرایه را فراخوانی کنیم

```
>>c=[1:5];d=[2 6 3 5];
>> a[2 4]
ans =
    15     25

>> a[1 5 2 ]
ans =
    10     30     15

>> a[1 5 2 5 8 2 4 2 2 4]
ans =
    10     30     15     30     45     15     25     15     15     25

>> ac1
ans =
    10

>> ac
ans =
    10     15     20     25     30

>> ad
ans =
    15     35     20     30

>> a[c d 2]
ans =
    10     15     20     25     30     15     35     20     30     15
```

۲.۷.۱ مقداردهی آرایه ها:

پس از توانایی فراخوانی مقداردهی کار سختی نیست

```
>> a=[1 2 3 4];
>> b=[10 20 30 40];

>> a1=20                                → مقدار دهی یک عنصر از آرایه
a =
    20         2         3         4

>> a1:3=[100 100 100]                  → مقدار دهی همزمان چند عنصر
a =
    100    100    100         4

>> a[2 5]=[77 77]
a =
    100     77    100         4     77

>> x=a
x =
    100     77    100         4     77

>> x1=[]                                → حذف یک عنصر
x =
     77    100         4     77

>> x=a;x1:3=[]                          → حذف چند عنصر a=[100 77 100 4 77]
x =
         4     77

>> a1:2:end=[]                          → حذف عناصر ۱ و ۳ و ۵
a =
     77         4
```


فصل 3

۳ ماتریس ها

۳.۱ ماتریس در MATLAB

اهمیت ماتریس در متلب از نامگذاری متلب که از Matrix Laboratory گرفته شده است روشن است. اغلب متغیرها ماتریس هستند برای مثال یک عدد معمولی یک ماتریس 1×1 است آرایه‌های سطری و ستونی وضعیت مشابهی دارند یک سیگنال صحبت و یا یک عکس همه یک ماتریس هستند. یک رشته‌ی متنی یک ماتریس با عناصر کاراکتر است

۳.۱.۱ تعریف ماتریس:

در تعریف ماتریس نکات زیر حائز اهمیت‌اند

- ☒ آغاز ماتریس با علامت براکت باز [
- ☒ فاصله‌ی عناصر یک سطر با کاما و یا فاصله
- ☒ تفکیک ستون‌ها با سمی‌کالن
- ☒ پایان آرایه با علامت براکت بسته]

```
>> A=[1 2 3; 4 5 6]
```

```
A =
```

```
1     2     3
4     5     6
```

```
>> A=[1 2 6 -8; 1 -3 5 4; 4 5 5 6]
```

```
A =
```

```
1     2     6    -8
1    -3     5     4
4     5     5     6
```

بنابراین آرایه‌ی سطری را نیز می‌توان بصورت زیر تعریف کرد:

```
>> A=[1;2;3;4]
```

```
A =
```

```
1
2
3
4
```

ماتریس ها را می توانیم بصورت عنصر به عنصر نیز تعریف کنیم این موضوع را با یک مثال توضیح می دهیم

```
>>A1,1=1;A1,2=2;A2,1=3;A2,2=4;
```

```
>>A      →   نمایش A
```

```
A =  
     1     2  
     3     4
```

هرگاه تعدادی از عناصر ماتریس را تعریف نشده رها کنیم این عناصر خودبخود صفر تعریف می شوند

```
>>B1,1=2;B2,1=5;B2,4=8;
```

```
>>B
```

```
B =  
     2     0     0     0  
     5     0     0     8
```

۳.۱.۲ ماتریسهای خاص

این مبحث کاملاً مشابه مبحث آرایه های سطری است با این تفاوت که بجای عدد ۱ نشانگر تعداد سطر در توابع یاد شده است `ones,zeros,rand,...` عدد دلخواه m را می گذاریم لذا یک ماتریس $m \times n$ خواهیم داشت.

```
>> ones3,6
```

```
ans =  
     1     1     1     1     1     1  
     1     1     1     1     1     1  
     1     1     1     1     1     1
```

```
>> rand2,4
```

```
ans =
```

0.6221	0.5132	0.0760	0.1233
0.3510	0.4018	0.2399	0.1839

🔥 `eye` : ماتریس یک‌ه‌ی واحد از این تابع برای ساختن ماتریس $n \times n$ با عناصر قطر اصلی ۱ استفاده می‌شود

```
>> eye3
ans =
    1     0     0
    0     1     0
    0     0     1
```

🔥 `magicn` : دسته ماتریس‌های تعریف شده ی دیگری که در کتابها و مثال‌های `help` متلب دیده می‌شوند ماتریس‌های جادویی می‌باشند که یک ماتریس $n \times n$ بوده و عناصر آن اعداد 1 تا n^2 می‌باشند که به‌ترتیبی در ماتریس چیده می‌شوند که جمع همه‌ی سطرها و همچنین همه‌ی ستون‌ها یکسان باشد، این ماتریسها بصورت `magicn` در متلب قابل فراخوانی هستند و اغلب در مثال‌ها برای این منظور که زحمت تعریف یک ماتریس را به خود ندهیم از آنها استفاده می‌کنیم.

جمع همه عناصر هر یک از سطرها و همچنین ستون‌ها در اینجا ۱۵ است →

```
>> magic3
ans =
    8     1     6
    3     5     7
    4     9     2
```

جمع همه عناصر هر یک از سطرها و همچنین ستون‌ها در اینجا ۳۴ است →

```
>> magic4
ans =
   16     2     3    13
     5    11    10     8
     9     7     6    12
```

۳.۱.۳ تعریف ماتریس با استفاده از ماتریسهای تعریف شده و معلوم

در تعریف آرایه‌ها و یا ماتریس‌ها می‌توانیم از آرایه‌ها و یا ماتریس‌های تعریف شده استفاده کنیم. مثالهای زیر موضوع را روشن‌تر می‌کند.

```
>> a=1:4 ;
>> b=[2 6];
>> c=[1 2 a b];

>> A=[a ; a ; 1 6 8 9]
A =
     1     2     3     4      → a
     1     2     3     4      → a
     1     6     8     9

>> D=[A,A,A]
D =
  1   2   3   4   1   2   3   4   1   2   3   4
  1   2   3   4   1   2   3   4   1   2   3   4
  1   6   8   9   1   6   8   9   1   6   8   9
----- A ----- A ----- A ----

>> G=[A ; A]
G =
     1     2     3     4     |
     1     2     3     4     A
     1     6     8     9     |
     1     2     3     4     |
     1     2     3     4     A
     1     6     8     9     |

>> H=[A A A ; A A A]
H =
  1   2   3   4   1   2   3   4   1   2   3   4
  1   2   3   4   1   2   3   4   1   2   3   4
  1   6   8   9   1   6   8   9   1   6   8   9
  1   2   3   4   1   2   3   4   1   2   3   4
  1   2   3   4   1   2   3   4   1   2   3   4
```

1 6 8 9 1 6 8 9 1 6 8 9

catdim,A,B : این دستور کاری مشابه در عبارت‌های بالا نوشتیم انجام می‌دهد بدین صورت که cat(1,A,B ماتریسهای A و B را بصورت ستونی کنار هم قرار می‌دهد و cat(2,A,B ماتریسهای A و B را بصورت سطری در کنار هم قرار می‌دهد
 $cat(2,A,B) \equiv [A;B]$ و $cat(1,A,B) \equiv [A,B]$

repmatA,n,m : نتیجه معادل ماتریس onesn,m با عناصر A بجای عناصر یک است از این دستور بمنظور تکرار یک آرایه و یا ماتریس به تعداد دلخواه استفاده می‌کنیم که برای مثال در ایجاد قطار پالس کاربرد دارد تکرار یک پالس به تعداد n بار
 repmat(c,1,n

برای مثال repmat(A,2,3) بصورت زیر است :

$$\text{repmat}(A,2,3) = \begin{pmatrix} A & A & A \\ A & A & A \end{pmatrix} \quad \checkmark$$

$$\text{repmat}(A,1,4) \equiv A \quad A \quad A \quad A \quad \checkmark$$

```
>> c=[1 4 2];
>> repmatc,2,3
```

```
ans =
    1    4    2    1    4    2    1    4    2
    1    4    2    1    4    2    1    4    2
```

۳.۲ فراخوانی و مقدار دهی ماتریسها

```
>>B=[1 2 3 4;5 6 7 8;9 10 11 12;13 14 15 16]
```

```
B =
     1     2     3     4
     5     6     7     8
```

```

    9      10      11      12
    13     14     15     16

>>B1,1
ans =
    1

>>B2,3
ans =
    7

>>B3,end           → سطر ۳ ستون آخر
ans =
    12

>>Bend,end         → سطر آخر ستون آخر
ans =
    16

>>Bend,end -2
ans =
    14

>>B1:3,end         → سطر ۱ تا ۳ ستون آخر
ans =
    4
    8
    12

>>B3,2:4           → سطر ۳ ستون ۲ تا ۴
ans =
    10     11     12

>>B2,[2 3]         → سطر ۲ ستون ۲ و ۳
ans =
    6      7

>>B2,1:end         → سطر ۲ ستون ۱ تا آخر
ans =
    5      6      7      8

>>B2,:             → سطر ۲ → سطر ۲ ستون همه
ans =

```

```

5      6      7      8

>>B1,:          → سطر ۱
ans =
    1      2      3      4

>>B:,3          → ستون ۳
ans =
    3
    7
   11
   15

>>B:,2          → ستون ۲
ans =
    2
    6
   10
   14

>>B1:2,:        → سطر ۱ تا ۲
ans =
    1      2      3      4
    5      6      7      8

>>B[3 2],:      → سطر ۲ و ۳
ans =
    9     10     11     12
    5      6      7      8

>>B:,[2 3]      → ستون ۲ و ۳
ans =
    2      3
    6      7
   10     11
   14     15

>> B2,4=300
B =
    1      2      3      4
    5      6      7     300
    9     10     11     12
   13     14     15     16

```

```
>> B2, :=[100 100 100 100]    → مقداردهی یک سطر
B =
     1     2     3     4
    100    100    100    100
     9     10    11    12
    13    14    15    16

>> c=[50 50 80 80];

>> B2, :=c
B =
     1     2     3     4
    50    50    80    80
     9     10    11    12
    13    14    15    16

>> B:, 2=[4;4;4;4]
B =
     1     4     3     4
    50     4    80    80
     9     4    11    12
    13     4    15    16

>> B:, 2=250    → همه‌ی عناصر ستون ۲ برابر ۲۵۰
B =
     1    250     3     4
    50    250    80    80
     9    250    11    12
    13    250    15    16
```

☑ برای توضیحی در مورد فراخوانی سطرها و یا ستون‌های یک ماتریس توجه کنید که عبارتی مثل $A(1,:)$ شماره‌ی سطر را قید می‌کند و ستون را آزاد می‌گذارد یعنی شماره سطر یک و شماره ستون همه یا عبارت دیگر همان سطر 1 و یا عبارتی مثل $A(:,3)$ ستون را قید کرده است و سطر آزاد است که بمعنای ستون 3 است، عبارتی مثل $A(2:3,:)$ سطرهای دو و سه را مشخص می‌کند.

۳.۲.۱ فراخوانی زیر ماتریس

```
>> B=[1 2 3 4;5 6 7 8;9 10 11 12;13 14 15 16]
```

```
B =
```

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

```
>> B[1 2],[3 4] → سطر ۱ ستون ۳ و سطر ۲ ستون ۳ و ۴
```

```
ans =
```

3	4
7	8

```
>> B[2 1],[2 4]
```

```
ans =
```

6	8
2	4

```
>> B: → نمایش ستونی ماتریس ستون‌ها زیر هم چیده می‌شوند
```

```
ans =
```

1
5
9
13
2
6
10
14
3
7
11
15
4
8
12
16

```
>> B1 → فراخوانی تک اندیسی برای ماتریس
```

```
ans =
```

1

```
>> B2
```

```
ans =  
     5  
  
>> B7  
ans =  
    10
```

۳.۲.۲ *تبدیل اندیس ها

در اینجا این توضیح را می‌آوریم که دستورها، بخش‌ها و یا فصل‌هایی که با * علامت‌گذاری شده‌اند برای مطالعه تکمیلی بوده و خواننده می‌تواند از مطالعه‌ی این قسمت‌ها صرف‌نظر کند و حذف آنها ایرادی به یادگیری مطالب بعدی وارد نمی‌آورد.

تبدیل نمایش اندیسی به: `[i , j] = ind2sub [m , n] , index` 
نمایش معمولی، سطر و ستونی برای یک ماتریس با ابعاد $m \times n$

```
>> B=[1 2 3 4;5 6 7 8;9 10 11 12;13 14 15 16;17 18 19 20]  
B =  
     1     2     3     4  
     5     6     7     8  
     9    10    11    12  
    13    14    15    16  
    17    18    19    20  
  
>> B3  
ans =  
     9  
  
>> [i,j]=ind2subsizeB,3  
i =  
     3  
j =  
     1  
  
>> Bi,j  
ans =
```

```
9

>> B10
ans =
    18

>> [i,j]=ind2subsizeB,10
i =
     5
j =
     2

>> Bi,j
ans =
    18

>> B8
ans =
    10

>> [i,j]=ind2subsizeB,8
i =
     3
j =
     2

>> Bi,j
ans =
    10
```

۳.۲.۳ *دستور reshape

🔥 `reshapeA,n,m` : ماتریس A را تبدیل به یک ماتریس $n \times m$ می‌کند برای این منظور تعداد عناصر A باید به تعداد $n \times m$ باشد در غیر این صورت با خطای متلب مواجه خواهیم شد

```
>> C=[1 2;3 4]
C =
```

```

1      2
3      4

>> reshapeC,1,4
ans =
1      3      2      4

>> D=[1 2 3;4 5 6]
D =
1      2      3
4      5      6

>> reshapeD,1,6
ans =
1      4      2      5      3      6

```

→ ترتیب عناصر ستون‌های ماتریس اصلی است : عنصر اول ستون اول عنصر دوم ستون اول ... عنصر اول ستون دوم

```

>> B=[1 2 3 4;5 6 7 8;9 10 11 12;13 14 15 16];

>> reshapeB,1,16

ans =
1  5  9 13 2  6 10 14 3  7 11 15 4  8 12 16

>> reshapeB,2,8
ans =
1      9      2      10      3      11      4      12
5      13      6      14      7      15      8      16

```

→ عناصر بترتیب در ستونها چیده می‌شوند

```

>> reshapeB,3,4

??? Error using ==> reshape
To RESHAPE the number of elements must not change.

```

→ تعداد عناصر ماتریس $4 \times 4 = 16$ با $3 \times 4 = 12$ نمی‌خواند

```

>> reshapeB,8,2
ans =
1      3

```

5	7
9	11
13	15
2	4
6	8
10	12
14	16

۳.۳ ماتریسهای سه بعدی و یا بالاتر

برای یک ماتریس از لحاظ تعریف برای بعد هیچ محدودیتی وجود ندارد اما عموم ماتریسهایی که ما با آنها سروکار داریم ماتریسهای دو بعدی هستند. در مباحث معمول کمتر به یک ماتریس با بعد بالاتر نیاز پیدا خواهیم کرد مگر حالت خاصی که بخواهیم تعدادی ماتریس را با نام یکسان ذخیره کنیم اما در بحثهای مقداری پیشرفته‌تر ماتریسهای با مرتبه ۳ مواردی هستند به آشنایی و کار با آنها نیاز داریم.

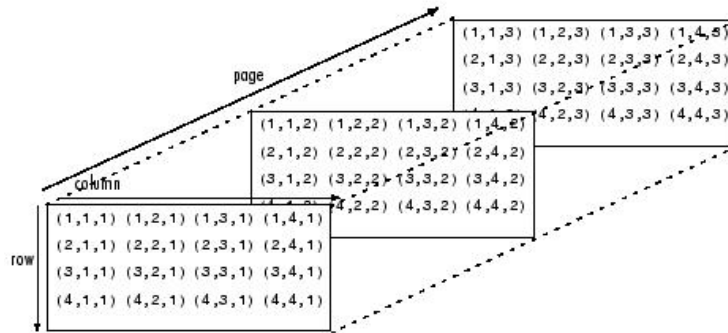
۳.۳.۱ *تعریف و فراخوانی ماتریس مرتبه ۳

یک ماتریس مرتبه سه را می‌توانیم بصورت عنصر به عنصر تعریف کنیم و یا اینکه با ماتریسهای با سائز یکسان که در بعد سوم کنار هم چیده می‌شوند آن را ایجاد کنیم. برای راحتی می‌توانیم چنین تصور کنیم که چندین صفحه در فضا به موازات هم چیده می‌شوند. شکل‌های help متلب در این زمینه بسیار گویا است و ما همین شکل‌ها را در ادامه می‌آوریم

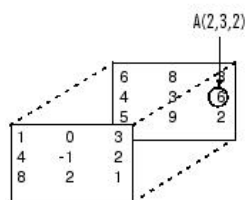
ماتریس دوبعدی

	column			
	{1,1}	{1,2}	{1,3}	{1,4}
	{2,1}	{2,2}	{2,3}	{2,4}
	{3,1}	{3,2}	{3,3}	{3,4}
row	{4,1}	{4,2}	{4,3}	{4,4}

ماتریس سه بعدی



برای نمونه به نحوه‌ی تعریف جایگاه عناصر در ماتریس سه بعدی زیر توجه کنید



$A(:, :, 1) =$

1	0	3
4	-1	2
8	2	1

$A(:, :, 2) =$

6	8	3
4	3	6
5	9	2

مثال‌های زیر چند نمونه از تعریف ماتریس سه‌بعدی هستند

```
>> A1,1,1=5;A1,1,2=8;A1,2,1=10;A1,2,2=2;

>> A
A(:,:,1) =
     5     10

A(:,:,2) =
     8     2

>> I=ones3,4,2
```

```
I(:,:,1) =
```

1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

```
I(:,:,2) =
```

1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

۳.۳.۲ فراخوانی و مقداردهی ماتریس‌های سه‌بعدی

برای آشنایی با فراخوانی در ماتریس‌های سه‌بعدی مثالهای زیر را دنبال کنید

```
>> U=rand3,4,2
```

```
U(:,:,1) =
```

0.1681	0.8099	0.0309	0.4104
0.0526	0.9793	0.6531	0.1698
0.5893	0.4631	0.1770	0.3615

```
U(:,:,2) =
```

0.9446	0.9381	0.6455	0.3062
0.2142	0.6617	0.8530	0.5814
0.3662	0.9839	0.1337	0.6031

```
>> U1,2,2
```

```
ans =
```

```
0.9381

>> U3,4,2

ans =
    0.6031

>> U2,3,2
ans =
    0.8530

>> U2,:,2

ans =
    0.2142    0.6617    0.8530    0.5814

>> U1,:,2

ans =
    0.9446    0.9381    0.6455    0.3062

>> U(:,1,2)

ans =
    0.9446
    0.2142
    0.3662

>> U(:,3,1)

ans =
    0.0309
    0.6531
    0.1770

>> U1,3,:

ans(:,:,1) =
```

```

0.0309

ans(:,:,2) =
    0.6455

>> U(:,:,1)

ans =
    0.1681    0.8099    0.0309    0.4104
    0.0526    0.9793    0.6531    0.1698
    0.5893    0.4631    0.1770    0.3615

```

پس از آشنایی با فراخوانی، مقداردهی ماتریس‌های سه‌بعدی دیگر کار دشواری نیست

۳.۳.۳ ذخیره چند ماتریس در یک ماتریس سه‌بعدی

یکی از مواردی که عموماً در کار با ماتریس‌های سه‌بعدی به آن برخورد می‌کنیم ذخیره‌ی چند ماتریس دوبعدی در یک ماتریس سه‌بعدی است

برای مثال فرض کنید می‌خواهیم سه ماتریس 4×5 ، A و B و C را که بصورت زیر تعریف شده‌اند را در یک ماتریس سه‌بعدی ذخیره کنیم

```

>> A=zeros(4,5);
>> B=ones(4,5);
>> C=5*ones(4,5);

```

با روش زیر این ماتریس‌ها را در ماتریس سه‌بعدی ذخیره می‌کنیم

```

>> D(:,:,1)=A;
>> D(:,:,2)=B;
>> D(:,:,3)=C;

>> whos

```

Name	Size	Bytes	Class	Attributes
A	4x5	160	double	
B	4x5	160	double	
C	4x5	160	double	
D	4x5x3	480	double	

A	4x5	160	double
B	4x5	160	double
C	4x5	160	double
D	4x5x3	480	double

D یک ماتریس سه بعدی است

```
>> D(:,:,1)

ans =
    0    0    0    0    0
    0    0    0    0    0
    0    0    0    0    0
    0    0    0    0    0
```

همان A است

```
>> D(:,:,3)

ans =
    5    5    5    5    5
    5    5    5    5    5
    5    5    5    5    5
    5    5    5    5    5
```

همان C است

```
>> D1(:,:,)

ans(:,:,1) =
    0    0    0    0    0

ans(:,:,2) =
    1    1    1    1    1

ans(:,:,3) =
    5    5    5    5    5
```

ترکیبی از ماتریس‌هاست

عکس این کار نیز ذخیره‌ی عناصر یک ماتریس سه‌بعدی در چند ماتریس دوبعدی است، برای مثال فرض کنید همین ماتریس D را می‌خواهیم در چند ماتریس دوبعدی ذخیره کنیم

```
>> A1=D(:,:,1);
>> A2=D(:,:,2);
>> A3=D(:,:,3);
```

```
>> A2
A2 =
```

1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

اگر بخواهیم عبارت را بصورت زیر بنویسیم

```
>> A1=D1(:,:,:
```

```
A1(:,:,1) =
    0    0    0    0    0
```

```
A1(:,:,2) =
    1    1    1    1    1
```

```
A1(:,:,3) =
    5    5    5    5    5
```

با توجه به اینکه $D(1,:,:)$ یک ماتریس سه بعدی است، $A1$ نیز یک ماتریس سه بعدی خواهد شد که با آنچه ما می خواستیم متفاوت خواهد بود

گاهی نیز در ذخیره ماتریس ها در یک ماتریس سه بعدی ممکن است با نوشتن دستور بصورت اشتباه به خطای زیر برخورد کنیم

```
>> D4(:,:,):=A
??? Subscripted assignment dimension mismatch.
```

که در این موارد خطا به علت یکسان نبودن ابعاد طرفین تساوی رخ داده است

صورت صحیح عبارت بالا بشکل زیر است که قبلا ذکر شد

```
>> D(:,:,4)=A
```


فصل 4

۴ عملیات جبری مقدماتی

۴.۱ مقدمه

ساده‌ترین اعمال جبری جمع و تفریق هستند. تنها نکته‌ای که وجود دارد این است که در مورد بردارها و یا ماتریس‌ها در صورت جمع یا تفریق هردو ماتریس و یا بردار باید طول یکسانی داشته باشند. استثنا درمورد جمع آرایه‌ها و یا ماتریس‌ها با یک عدد است که در این صورت همه‌ی عناصر با عدد جمع می‌شوند. ضرب ماتریسی نیز عمل آشنایی است

```
>> 2+2
ans =
    4

>> 2-2
ans =
    0

>> 2*2
ans =
    4

>> 2/2
ans =
    1

>> 10/5
ans =
    2

>> 10 5    → ۵/۱۰ تقسیم از راست معادل
ans =
    0.5000
```

```
>> 2^10

ans =
    1024

>> 2^0.5    →     $\sqrt{2}$  معادل

ans =
    1.4142

>> sqrt2
→ تابع رادیکال است sqrt

ans =
    1.4142

>> 2^-1

ans =
    0.5000

>>A=[1 2 3;4 5 6; 7 8 9];B=[10 20 30;40 50 60; 70 80 90];

>>a=[1 2 3];b=[10 20 30];

>>a+b

ans =
    11    22    33

>>A+B

ans =
    11    22    33
    44    55    66
    77    88    99

>>a+6

ans =
     7     8     9

>>B+.2
```

```
ans =
    10.2000    20.2000    30.2000
    40.2000    50.2000    60.2000
    70.2000    80.2000    90.2000
```

```
>> a/2
ans =
    0.5000    1.0000    1.5000
```

```
>> 2*a
ans =
     2     4     6
```

```
>> 10*A
ans =
    10    20    30
    40    50    60
    70    80    90
```

```
>> A/5
ans =
    0.2000    0.4000    0.6000
    0.8000    1.0000    1.2000
    1.4000    1.6000    1.8000
```

```
>> A+B
ans =
    11    22    33
    44    55    66
    77    88    99
```

```
>> A*A → ضرب ماتریسی
ans =
    30    36    42
    66    81    96
   102   126   150
```

```
>> A^2 → A^2 ≡ A*A
ans =
    30    36    42
    66    81    96
   102   126   150
```

```
>> A^3      → A^3 ≡ A*A*A
ans =
      468      576      684
     1062     1305     1548
     1656     2034     2412

>> C=[1 2;3 4];

>> C^-1
ans =
    -2.0000     1.0000
     1.5000    -0.5000
→ معادل معکوس ماتریس A است در این خصوص در زیرفصل مربوطه صحبت خواهد شد

>> a*A      → ضر بردار در ماتریس
ans =
     30     36     42

>> A*B
ans =
     300     360     420
     660     810     960
    1020    1260    1500
```

☑ در جمع و یا ضر ، تفریق و تقسیم آرایه یا ماتریس با یک عدد همه عناصر با آن عدد جمع و یا ضر ، تفریق ، و تقسیم می‌شوند

۴.۱.۱ ترانهاد

عملگر ' عملگر ترانهاد می‌باشد و برای یک ماتریس با عناصر حقیقی ترانهادی ماتریس را بدست می‌دهد ترانهاد یک بردار سطری یک بردار ستونی و همینطور ترانهاد یک بردار ستونی بردار سطری است. اگر عناصر ماتریس مختلط باشند عملگر فوق علاوه بر ترانهادگیری بجای عناصر ماتریس مزدوج مختلط آنها را نیز حسا می‌کند. برای ا جتنا از این امر از عملگر ' استفاده می‌کنیم که در هر دو صورت عناصر حقیقی و یا مختلط فقط ترانهاد را بدست می‌دهد.

```

>> a=1:4;

>> b=[1-3i 1+8i 5-6i 7+7i];

>> a
a =
     1     2     3     4

>> a'
ans =
     1
     2
     3
     4

>> transposea    → تابع ترانپاد که معادل عملگر می باشد
ans =
     1
     2
     3
     4

>> a.'
ans =
     1
     2
     3
     4
→ دو عملگر پرایم و دات پرایم برای آرایه های حقیقی معادل اند

>> b=[1-3i ;1+8i; 5-6i ;7+7i]
b =
 1.0000 - 3.0000i
 1.0000 + 8.0000i
 5.0000 - 6.0000i
 7.0000 + 7.0000i

>> b'    → ترانپد علاوه ی مزدوج مختلط
ans =
 1.0000 + 3.0000i    1.0000 - 8.0000i    5.0000 + 6.0000i
 7.0000 - 7.0000i

```

```

>> b.'      → فقط ترانپاد
ans =
1.0000 - 3.0000i    1.0000 + 8.0000i    5.0000 - 6.0000i
7.0000 + 7.0000i

>> A=randint4,4,[ -10 10]      → یک ماتریس دلخواه
A =
-5     4     -1     -7
-10    -4     -2     0
-8     9      6     -1
 7    -10     6      3

>> A'
ans =
-5    -10    -8      7
 4     -4     9    -10
-1     -2     6      6
-7      0    -1      3

>> a*a'
ans =
30

>> b*b'
ans =
3000

```

۴.۲ ضرب ، تقسیم و توان عنصر به عنصر

وقتی دو ماتریس را با هم جمع می‌کنیم هر عنصر با عنصر متناظر خود جمع می‌شود اگر بخواهیم چنین موردی نیز برای ضرب داشته باشیم یعنی اینکه برای مثال در ضرب دو ماتریس تنها عناصر متناظر، در هم ضرب شوند می‌توانیم از ضرب عنصر به عنصر تعریف شده در متلب استفاده کنیم که با نماد `.*` می‌توانیم بخوانیم دات ضرب نشان داده می‌شود. شبیه این عمل را برای تقسیم و توان نیز داریم `./` می‌توانیم بخوانیم دات تقسیم و `.^` می‌توانیم بخوانیم دات توان

```
>> a=1:4
a =
     1     2     3     4

>> b=[10 20 30 40];
b =
    10    20    30    40

>> a.*b
ans =
    10    40    90   160

>> a*b    → ابعاد متناسب نیست
??? Error using ==> mtimes
Inner matrix dimensions must agree.

>> a./b
ans =
    0.1000    0.1000    0.1000    0.1000

>> b./a
ans =
    10    10    10    10

>> b^a    → تعریف نشده
??? Error using ==> mpower
At least one operand must be scalar.

>> b.^a
ans =
    10    400   27000  2560000

>> b^2
??? Error using ==> mpower
Matrix must be square.

>> b.^2
ans =
    100    400    900   1600
```

```

>> b.^0.5
ans =
    3.1623    4.4721    5.4772    6.3246

>> 2.^a
ans =
     2     4     8    16

>> 2.^b
ans =
  1.0e+012 *      →  همه‌ی عناصر باید در این عدد ضرب شوند
    0.0000    0.0000    0.0011    1.0995

>> 3.^a
ans =
     3     9    27    81

>> 2.^[0:5]
ans =
     1     2     4     8    16    32

>> [0:5].^2
ans =
     0     1     4     9    16    25

>> A=randint4,4,[ -10 10]
A =
     4     3    10     5
     5    -7    -3    -5
    -5    -8     2     0
     4     0    -6     4

>> B=magic4
B =
    16     2     3    13
     5    11    10     8
     9     7     6    12
     4    14    15     1

```

```
>> A.*B
ans =
    64     6    30    65
    25   -77   -30   -40
   -45   -56    12     0
    16     0   -90     4

>> A./B
ans =
    0.2500    1.5000    3.3333    0.3846
    1.0000   -0.6364   -0.3000   -0.6250
   -0.5556   -1.1429    0.3333     0
    1.0000         0   -0.4000    4.0000

>> A.^2
ans =
    16     9   100    25
    25    49     9    25
    25    64     4     0
    16     0    36    16

>> B.^0.5           → است sqrtB      معادل
ans =
    4.0000    1.4142    1.7321    3.6056
    2.2361    3.3166    3.1623    2.8284
    3.0000    2.6458    2.4495    3.4641
    2.0      3.7417    3.8730    1.0000
```

فصل ۵

۵ توابع مقدماتی

۵.۱ توابع مثلثاتی

در این فصل سعی در معرفی تعدادی از پرکاربردترین توابع موجود در متلب داریم که البته در فصول قبل با تعدادی از آنها آشنا شده‌ایم

```
>> a=[pi/2 .2 pi/5 -.2]
a =
    1.5708    0.2000    0.6283   -0.2000

>> A=[pi/2 pi;-pi/3 pi/6 ]
A =
    1.5708    3.1416
   -1.0472    0.5236

>> rad2degpi
ans =
    180

>> pi*180/pi
ans =
    180

>> deg2rad90
ans =
    1.5708

>> 90*pi/180
ans =
    1.5708

>> sinpi
ans =
    1.2246e-016

>> sinpi/4
ans =
    0.7071
```

```
>> sina
ans =
    1.0000    0.1987    0.5878   -0.1987

>> sin[0:.2:1]*pi
ans =
    0    0.5878    0.9511    0.9511    0.5878    0.0000

>> sinA
ans =
    1.0000    0.0000
   -0.8660    0.5000

>> cospi/2
ans =
    6.1232e-017    → با تقریب خوبی صفر است

>> tanpi/6
ans =
    0.5774

>> cotpi/4
ans =
    1.0000
```

۵.۱.۱ توابع مثلثاتی با آرگومان ورودی بر حسب درجه

```
>> sind30
ans =
    0.5000
```

```
>> sin30*pi/180    → sind کار معادل
```

```
ans =  
    0.5000  
  
>> sind90  
ans =  
    1  
  
>> cosd180  
ans =  
   -1
```

۵.۱.۲ معکوس توابع مثلثاتی

```
>> asin.5  
ans =  
    0.5236  
  
>> acos0  
ans =  
    1.5708  
  
>> asin3  
ans =  
    1.5708 - 1.7627i  
  
>> atan2  
ans =  
    1.1071  
  
>> acot1  
ans =  
    0.7854  
  
>> asin3      → برای اعداد حقیقی سینوس بین -۱ و ۱ است  
ans =  
    1.5708 - 1.7627i
```

۵.۱.۳ معکوس توابع مثلثاتی با خروجی درجه

```
>> asind.5
ans =
    30.0000

>> asin.5*180/pi
→ معادل کار asind را انجام می‌دهد
ans =
    30.0000

>> asind1/sqrt2
ans =
    45.0000

>> asind1
ans =
    90

>> atand1
ans =
    45
```

۵.۲ توابع نمایی و لگاریتمی

exp: مقدار e^x را محاسبه می‌کند 🚀

```
>> a=[pi/2 .2 pi/5 -.2]
a =
    1.5708    0.2000    0.6283   -0.2000
```

```

>> A=[pi/2 pi;-pi/3 pi/6 ]
A =
    1.5708    3.1416
   -1.0472    0.5236

>> exp3
ans =
    20.0855

>> e^3
??? Undefined function or variable 'e'.
→ این فرم نوشتار برای تابع  $e^x$  صحیح نیست و بسته به اینکه  $e$  چه باشد جواب متفاوت خواهد بود

>> e=10;e^3      → 10^3
ans =
    1000

>> exp -3
ans =
    0.0498

>> exp -2:4
ans =
    0.1353    0.3679    1.0000    2.7183    7.3891    20.0855    54.5982

>> expa
ans =
    4.8105    1.2214    1.8745    0.8187

>> expA
ans =
    4.8105    23.1407
    0.3509    1.6881

>> 2^4
ans =
    16

```

```
>> 2.^A
ans =
    2.9707    8.8250
    0.4839    1.4375
```

۵.۲.۱ توابع لگاریتمی

$\ln x$: لگاریتم طبیعی 

$\log_{10} x$: لگاریتم مبنای ۱۰ 

$\log_2 x$: لگاریتم مبنای ۲ 

```
>> log105
ans =
    0.6990

>> log1010
ans =
    1

>> log1010^4
ans =
    4

*>> log10 -2
ans =
    0.3010 + 1.3644i

>> log10
ans =
    2.3026

>> log3
ans =
    1.0986
```

```
>> logexp8
ans =
     8

>> log25
ans =
    2.3219

>> log22^4
ans =
     4
```

۵.۲.۲ توابع هیپربولیک

```
>> sinh.2
ans =
    0.2013

>> tanh.6
ans =
    0.5370

>> asinh5
ans =
    2.3124

>> atanh.8
ans =
    1.0986
```

۵.۳ توابع نظریه اعداد

۵.۳.۱ جزء صحیح و گرد کردن

توابع معروف برای قسمت صحیح اعداد و گرد کردن اعداد توابع زیراند

`floorx`: جزء صحیح x 

`ceilx`: گرد کردن به سمت عدد صحیح بزرگتر 

`fixx`: قسمت صحیح 

`roundx`: گرد کردن بسمت عدد صحیح نزدیکتر 

```
>> floor2.6
ans =
     2

>> floor -2.6
ans =
    -3

>> fix -2.6
ans =
    -2

>> ceil1.1
ans =
     2

>> round1.2
ans =
     1

>> round1.8
ans =
     2
```

`rema, b`: باقیمانده تقسیم a به b



```
>> rem15,7
ans =
     1

>> rem15.3,7
ans =
    1.3000
```

۵.۳.۲ توابع مختلف دیگر از نظریه اعداد

`primesn`: اعداد اول کوچکتر از n را لیست می کند



`isprimea`: بررسی می کند که آیا a اول است ۱ یا خیر ۰



`factorialn`: $n!$



`factora`: a را به عوامل اول تجزیه می کند



`[num , den] = rata`: عدد a را بصورت کسری تبدیل می کند



`lcma, b`: ک.م.م



`gcma, b`: ب.م.م



`nchoosek, k`: $\binom{n}{k}$ انتخاب k شی از n شی



`permsx`: تمام جایگشت های x



```
>> primes10
ans =
     2     3     5     7

>> primes20
ans =
     2     3     5     7    11    13    17    19
```

```
>> isprime20
ans =
    0

>> isprime17
ans =
    1

>> factorial4
ans =
    24

>> factor50
ans =
     2     5     5

>> factor16
ans =
     2     2     2     2

>> [num,den]=rat.365
num =
    73
den =
   200

>> num/den
ans =
    0.3650

>> [num,den]=ratpi
num =
   355
den =
   113

>> num/den
ans =
    3.1416
```

```
>> lcm6,8
ans =
    24

>> gcd6,8
ans =
    2

>> perms[2 3 7]
ans =
     7     3     2
     7     2     3
     3     7     2
     3     2     7
     2     3     7
     2     7     3

>> n=7;k=3;
>> nchoosek(n,k)
ans =
    35

>> factorialn/factorialk*factorialn -k
ans =
    35
```

۵.۴ *چند تابع پرکاربرد دیگر

۵.۴.۱ *تابع سینک

$$\text{sinc}(x) = \frac{\sin(\pi x)}{\pi x} : \text{sincx}^*$$

تابع sinc از توابع معروف در ریاضیات مهندسی و برق است

```
>> sinc0
ans =
    1
```

```
>> sinc1      → sincn=0      n عدد صحیح
ans =
    3.8982e-017

>> sinc2
ans =
   -3.8982e-017

>> sinc.1
ans =
    0.9836
```

۵.۵ توزیع نرمال

توزیع نرمال یکی از مواردی است که در محاسبات خود زیاد بدان بر می‌خوریم تابع چگالی توزیع احتمال pdf این توزیع بصورت زیر است

$$p(x) = \frac{1}{\sigma\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{(x-\mu)^2}{2\sigma^2}}$$

که در آن μ میانگین و σ واریانس توزیع می‌باشند

تابع توزیع تجمعی با این مفهوم که: احتمال اینکه مقدار متغیر تصادفی X که دارای توزیع نرمال است از مقدار x کمتر باشد. بصورت زیر می‌باشد

$$P(X < x) = \int_{-\infty}^x \frac{1}{\sigma\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{(x-\mu)^2}{2\sigma^2}} dx$$

این توزیع تجمعی برای حالت میانگین صفر و واریانس یک به Q-function معروف است

احتمال اینکه مقدار متغیر تصادفی X بین x_1 و x_2 باشد نیز از رابطه زیر بدست می‌آید

$$P(X \in [x_1 \ x_2]) = Q(x_2) - Q(x_1)$$

۵.۵.۱ تولید رشته‌ای از اعداد با توزیع نرمال

واریانس σ تولید می‌کند. حال اگر بخواهیم یک ماتریس $n \times m$ از اعداد تصادفی با توزیع نرمال داشته باشیم از `normrndmu,sigma,n,m` استفاده می‌کنیم

میانگین μ و واریانس σ از x کمتر باشد
`normcdfx,mu,sigma` : احتمال اینکه مقدار متغیر تصادفی با توزیع نرمال با

```
>> mu=0;sigma=1;
>> n=normrndmu,sigma,1
n =
    0.5377

>> n=normrndmu,sigma,1
n =
    1.8339

>> n=normrndmu,sigma,1,5
→ آرایه ۵*۱ از اعداد تصادفی با توزیع نرمال و میانگین و واریانس مشخص
n =
   -2.2588    0.8622    0.3188   -1.3077   -0.4336

>> P = normcdf1,mu,sigma → احتمال اینکه x کمتر از ۱ باشد
P =
    0.8413

>> P = normcdf3,mu,sigma → احتمال اینکه x کمتر از ۳ باشد
P =
    0.9987

>> P = normcdf[1 3],mu,sigma
P =
    0.8413    0.9987
>> P2 -P1 → احتمال اینکه x بین ۱ و ۳ باشد
```

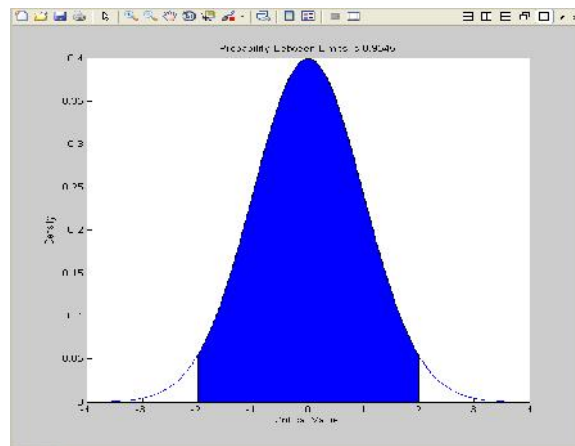
```
ans =  
0.1573
```

🔥 `normspec[x1 x2],mu,sigma`: احتمال اینکه متغیر تصادفی با میانگین μ و واریانس σ^2 بین x_1 و x_2 باشد همراه با نمودار توزیع تجمعی بسیار گویا

🔗 احتمال اینکه یک عدد تصادفی با توزیع نرمال استاندارد بین -2 و 2 باشد چقدر است؟

```
>> mu=0;sigma=1;  
>> P = normcdf[ -2 2],mu,sigma  
P =  
0.0228    0.9772  
  
>> P2 - P1  
ans =  
0.9545
```

```
>> mu=0;sigma=1;  
>> p=normspec[ -2 2],mu,sigma  
p =  
0.9545
```



🔥 `x = norminvp,mu,sigma` : مقدار x رصاحب می‌کند که بازای آن توزیع

تجمعی برابر p شود یعنی: $x : P(X < x) = p$

این تابع ، تابع معکوس توزیع تجمعی است.

🔗 محل ۹۰٪ توزیع تجمعی نرمال میانگین صفر و واریانس یک در کجا قرار دارد؟

```
>> x=norminv.9,0,1
x =
    1.2816
```

🔗 بازه‌ای متقارن حول صفر که ۹۵٪ مقادیر توزیع نرمال استاندارد در آن قرار دارد را پیدا کنید

```
>> p=[.025 .975]
p =
    0.0250    0.9750

>> p2 = -p1
ans =
    0.9500

>> x = norminvp,0,1
x =
   -1.9600    1.9600
```

فصل ۶

۶ توابع پر کاربرد آرایه‌ای و ماتریسی

۶.۱ اندازه و کمینه‌ی ماتریس

`lengtha`: طول بردار `a` را بدست می‌دهد



`sizeA`: سایز ماتریس را نشان می‌دهد



`numelA`: نتیجه عددی است که برابر تعداد درایه‌های `A` است



☑ وقتی می‌گوییم اندازه‌ی یک ماتریس 2×3 است یعنی تعداد سطرها ۲ و تعداد ستونها ۳ است از آنجا که تعداد سطرها را در ابتدا و تعداد ستونها را در مرتبه دوم ذکر می‌کنیم این قرارداد را ذکر می‌کنیم بعد اول سطر ، و بعد دوم ستون باشد ممکن است ابعاد دیگری هم داشته باشیم. این قرارداد در بسیاری از موارد در فراخوانی دستورها می‌تواند به ما کمک کند.

```
>> A=zeros(5,8);
>> B=rand(12,4);
>> c=ones(1,7);
>> d=ones(4,1);

>> length(c)
ans =
     7

>> length(d)
ans =
     4

>> size(A)
ans =
     5     8

>> size(B)
ans =
    12     4
```

```
>> [m,n]=sizeA
m =
    5
n =
    8

>> [m,n]=sizec
m =
    1
n =
    7

>> x=sizeA      → یک بردار سطری به طول دو است
x =
    5    8

>> m*n
ans =
    7

>> numelA      → number of elements
ans =
    40

>> numelB
ans =
    48

>> numelc
ans =
    7

>> sizeA,1      → تعداد عناصر بعد ۱ تعداد سطر ها
ans =
    5

>> sizeA,2      → تعداد عناصر بعد ۲ تعداد ستون ها
ans =
    8

>> sizeB,1
ans =
    12
```

```
>> sizeB,2  
ans =  
     4
```

mina: برای حالتی که a یک بردار باشد این دستور کمینه مقدار این بردار را بدست می‌دهد و در صورتی که x یک ماتریس باشد تابع $\min$ مقدار کمینه‌ی هر یک از ستون‌ها را حسا می‌کند و خروجی یک بردار سطری خواهد بود که هر عنصر نشان دهنده‌ی مقدار کمینه‌ی ستون متناظر است. این دستور صورتهای دیگر فراخوانی دارد که در مثال‌ها آمده است.

maxa: با کارکردی مشابه دستور **mina** مقدار بیشینه را بدست می‌دهد

```
>> min1,4      → مقدار کمینه از بین ۱ و ۴  
ans =  
     1  
  
>> max1,4  
ans =  
     4  
  
>> a1=7;a2=4;maxa1,a2  
ans =  
     7  
  
>> a = [1 2 3 4 5 6 7];  
>> maxa,4      → مقدار بیشینه بین درایه‌های a و ۴  
ans =  
     4     4     4     4     5     6     7  
  
>> mina,4  
ans =  
     1     2     3     4     4     4     4  
  
>> mina,2
```

```
ans =
    1     2     2     2     2     2     2

>> a=[1 5 20 -5 -6 8 -25 9 10 3]
a =
    1     5    20    -5    -6     8   -25     9    10     3

>> b = randint1,10,20      → یک آرایه تصادفی
b =
   16    18     2    18    12     1     5    10    19    19

>> mina      → مقدار کمینه‌ی a
ans =
   -6

>> minb
ans =
     1

>> mina,b
ans =
     1     5     2    -5    -6     1   -25     9    10     3
→ فراخوانی min با دو ورودی ، حاصل یک بردار با طول یکسان با بردارهای ورودی و عناصر کمینه‌ی بین دو ورودی

>> maxa,b
ans =
   16    18    20    18    12     8     5    10    19    19

>> [me ma]=mina      → فراخوانی دستور min با دو خروجی مقدار کمینه و مکان عنصر کمینه
me =      → مقدار
   -6
ma =      → مکان
     5      → عنصر پنجم کمینه مقدار را دارد

تعریف نام متغیر های خروجی بعلت مشابهت با نام فارسی بوده و اختیاری است

>> [me ma]=minb
me =
     1
```

```

ma =
    6

>> [me ma]=maxa
me =
    20
ma =
    3

>> [me ma]=mina
me =
   -6
ma =
    5

>> A=randint4,5,50
A =
     7     40     39     42     37
    48      7     47     46     19
    47     21     32     33     32
    24     45      1     37      8

>> minA      → مقدار کمینه‌ی هر یک از ستون‌ها : نتیجه در یک بردار سطری داده می‌شود
ans =
     7      7      1     33      8

>> maxA
ans =
    48     45     47     46     37

>> minA''      → از این تکنیک برای محاسبه‌ی کمینه‌ی سطرها استفاده می‌کنیم
ans =
     7
     7
    21
     1

>> maxA''
ans =
    42
    48
    47
    45

```

```
>> [me ma]=minA      → فراخوانی دستور min با دو خروجی برای یک ماتریس
me =
     7     7     1    33     8
ma =
     1     2     4     3     4 → شماره سطری که مقدار بیشینه در آن واقع است

>> [me ma]=maxA
me =
    48    45    47    46    37
ma =
     2     4     2     2     1

>> minminA      → مقدار کمینه یک ماتریس دو بعدی
ans =
     1

>> maxmaxA
ans =
    48
```

۶.۲ چرخش ماتریس‌ها

`fliplrA` : برای یک بردار آرایه‌ها را از آخر به اول می‌چیند و برای ماتریس ستون‌ها بدین ترتیب چیده می‌شوند 🚀

`flipudA` : برای یک ماتریس سطرها را از آخر به اول می‌چیند 🚀

`minmaxA` : کمینه و بیشینه‌ی بردار a را بدست می‌دهد در صورتی که ورودی یک ماتریس باشد کمینه و بیشینه‌ی سطرها را بدست می‌دهد. 🚀

🚀 `rot90A , k` : این دستور ماتریس A را $k \times 90$ درجه در جهت مثبت مثلثاتی

پاد ساعتگرد می‌چرخاند

```
>> a=[1 5 20 -5 -6 8 5 9 10 -8];
>> b=randint1,10,20
b =
    16     18     2     18    12     1     5    10    19    19

>> a=[1 5 20 -5 -6 8 5 9 10 -8]
a =
     1     5    20    -5    -6     8     5     9    10    -8

>> c=fliplr(a)    → چیدن a از آخر به اول
c =
    -8    10     9     5     8    -6    -5    20     5     1

>> aend:-1:1    → کار معادل fliplr
ans =
    -8    10     9     5     8    -6    -5    20     5     1

>> A=randint4,5,50
A =
    35     4    47    38    22
     1    41     1    39    32
    13    34    21     9    35
     2    15    19    24    37

>> fliplr(A)    → چیدن ستون‌ها از آخر به اول
ans =
    22    38    47     4    35
    32    39     1    41     1
    35     9    21    34    13
    37    24    19    15     2

>> A(:,end:-1:1)    → معادل fliplr ماتریسی
ans =
    22    38    47     4    35
    32    39     1    41     1
    35     9    21    34    13
    37    24    19    15     2
```

```
>> flipudA                                → چیدن سطرها از آخر به اول
ans =
     2     15     19     24     37
    13     34     21     9     35
     1     41     1     39     32
    35     4     47     38     22

>> Aend: -1:1,:                            → معادل flipud ماتریسی
ans =
     2     15     19     24     37
    13     34     21     9     35
     1     41     1     39     32
    35     4     47     38     22

>> minmaxa
ans =
    -8     20

>> A=magic4
A =
    16     2     3    13
     5    11    10     8
     9     7     6    12
     4    14    15     1

>> minmaxA
ans =
     2     16
     5     11
     6     12
     1     15

-----  یک مثال خاص برای rot90  -----

>> A=imread('cameraman.tif');
→ فعلا دستور متلب را فقط به این صورت تایپ می کنیم و تنها با rot90 کار داریم

>> imshowA                                → نتیجه را در متلب ببینید
>> B=rot90A;                              → چرخش ۹۰ درجه ای یک تصویر
```

>> imshowB → چرخش ۹۰ درجه‌ای تصویر را در متلب ببینید

۶.۳ چند تابع ریاضی

`sign : signa` 🚩 تابع `sign` علامت است و برای مقادیر مثبت ۱، مقادیر منفی -۱ و برای صفر مقدار ۰ را برمی‌گرداند.

`abs : absa` 🚩 تابع `abs` قدر مطلق است البته کارکردی دیگر برای اعداد مختلط دارد که در زیرفصل مربوطه ذکر خواهد شد.

`sqrt : sqrta` 🚩 تابع `sqrt` رادیکال می‌باشد و می‌توان بجای آن بسادگی از $a^{0.5}$ و یا در صورت برداری و یا ماتریسی بودن ورودی از $A.^{0.5}$ استفاده کرد

```
>> sign -15.2
ans =
    -1

>> sign0
ans =
     0

>> a=-4:4
a =
    -4    -3    -2    -1     0     1     2     3     4

>> signa
ans =
    -1    -1    -1    -1     0     1     1     1     1

>> absa
ans =
     4     3     2     1     0     1     2     3     4

>> b=2:8
b =
```

```

2      3      4      5      6      7      8

>> sqrtb
ans =
1.4142    1.7321    2.0000    2.2361    2.4495    2.6458    2.8284

>> b.^0.5
ans =
1.4142    1.7321    2.0000    2.2361    2.4495    2.6458    2.8284

```

`suma` : این دستور بسیار پرکاربرد است و با توانایی استفاده از آن می‌توانیم بسیاری از حلقه‌های `for` را از برنامه حذف کنیم، سرعت اجرای برنامه را زیاد و برنامه را خواناتر کنیم 🚀

```

>> sum4,2      → دستور sum برای جمع دو عدد نیست
ans =
    4

>> a=-20:10:60
a =
   -20   -10     0     10     20     30     40     50     60

>> b=[4 -5 12 0 8 23 5 20 -12]
b =
     4     -5     12      0      8     23      5     20    -12

>> suma      → جمع همه‌ی درایه‌ها
ans =
   180

>> sumb
ans =
    55

>> sumabsa      → جمع قدر مطلق همه‌ی درایه‌ها
ans =
   240

```

```
>> sumabsb
ans =
    89

>> suma -b
ans =
    125

>> sumabsa -b
ans =
    207

>> suma.^2           → جمع توان دو همهی عناصر
ans =
    9600

>> suma -b.^2
ans =
    8347

>> B=[1 2 3 4 5; 6 7 8 9 10; 11 12 13 14 15 ]
B =
     1     2     3     4     5
     6     7     8     9    10
    11    12    13    14    15

>> D=B -5*3
D =
    -12     -9     -6     -3     0
     3      6      9     12     15
    18     21     24     27     30

>> sumB           → جمع همهی ستونها
ans =
    18     21     24     27     30

>> sumB,1
ans =
    18     21     24     27     30

→ جمع همهی ستونها عدد ۱ بعدی است که عمل جمع در آن صورت می‌گیرد بعد سطر ۱ بعد ستونی ۲ و ...

>> sumB,3
```

```
ans =
     1     2     3     4     5
     6     7     8     9    10
    11    12    13    14    15
```

جمع عناصر B در بعد سوم چون این ماتریس دو بعد بیشتر ندارد جمع روی بعد سوم خود ماتریس را نتیجه می‌دهد

```
>> sum4,3 → مشابه مورد بالا
ans =
     4
```

```
>> sumB,2 → جمع همه‌ی سطرها
ans =
    15
    40
    65
```

```
>> sumD,1
ans =
     9    18    27    36    45
```

```
>> sumD,2
ans =
   -30
    45
   120
```

```
>> sumsumB → جمع همه‌ی عناصر
ans =
   120
```

```
>> sumsumD
   135
```

```
>> sumsumabsD
ans =
   195
```

```
>> sumsumabsB -D
ans =
   113
```

🚀 `proda`: حاصلضرب درایه ها را حساب می کند و اگر ورودی ماتریس باشد نتیجه حاصلضرب ستون ها است.

```
>> a=2:6
a =
     2     3     4     5     6
>> prod(a)
ans =
    720
>> A=magic(3)
A =
     8     1     6
     3     5     7
     4     9     2
>> prod(A)           → حاصلضرب ستون ها
ans =
    96    45    84
>> prod(size(A))     → عموماً از این عبارت بجای دستور numel استفاده می شود
ans =
     9
>> numel(A)
ans =
     9
```

۶.۳.۱ * جمع و ضرب تجمعی

🚀 `cumsum`: جمع تجمعی را حساب می کند و نتیجه یک بردار است این دستور در بیشتر در محاسبه ی توزیع تجمعی از روی توزیع احتمال کاربرد دارد.

🚀 `cumprod`: عملکرد مشابه `cumsum` در حوزه ی ضرب

```
>> a=1:5
a =
     1     2     3     4     5

>> b=-4:3:8
b =
    -4    -1     2     5     8

>> cumsuma      → cumulative sum
ans =
     1     3     6    10    15

>> cumsumb
ans =
    -4    -5    -3     2    10

>> cumproda
ans =
     1     2     6    24   120

>> cumprodb
ans =
    -4     4     8    40   320
```

۶.۳.۲ توابعی از آمار ریاضی

`mean`: میانگین بردار a را بدست می‌دهد. اگر ورودی یک ماتریس باشد نتیجه میانگین ستون‌ها است

`median`: میانه‌ی a را نتیجه می‌دهد و بیشتر یک دستور آماری است

`var`: واریانس یک بردار را بدست می‌دهد معادل عبارت ریاضی σ_a . اگر ورودی یک ماتریس باشد نتیجه واریانس ستون‌ها است

`stda` : پراکندگی استاندارد آرایه‌ی ورودی را بدست می‌دهد که معادل عبارت ریاضی σ_a^2 است اگر ورودی یک ماتریس باشد نتیجه پراکندگی استاندارد ستون‌ها است

```
>> a=[5 8 -3 25 12 -8 30 0 3]
a =
     5     8    -3    25    12    -8    30     0     3

>> b=[15 -13 0 5 1 -5 10 10 3]
b =
    15   -13     0     5     1    -5    10    10     3

>> meana
ans =
     8

>> meanb
ans =
    2.8889

>> vara
ans =
    158

>> stda
ans =
    12.5698

>> stda^2
ans =
    158

>> I=suma.^2 -meana^2/lengtha      -1
I =
    158
```

🔥 * `norma` : نرم یک آرایه را حسا می کند که برای آرایه بصورت $\sqrt{\sum a_i^2}$ تعریف می شود در حالت کلی توان می تواند یک عدد دلخواه باشد $\sqrt[p]{\sum a_i^p}$ که برای این منظور تابع `norma, p` نرم را با دو ورودی فراخوانی می کنیم

```
>> a=10:5:40
a =
    10    15    20    25    30    35    40

>> norma
ans =
    71.2390

>> sqrtsuma.^2
ans =
    71.2390

>> norma,10
ans =
    41.1556

>> suma.^10^0.1
ans =
    41.1556
```

۶.۴ مرتب کردن آرایه ها

🔥 `sorta` : این دستور آرایه را به ترتیب از مقدار کوچک به بزرگ می چیند

🔥 `find` : این دستور برای جستجو و پیدا کردن مقادیر خاص در آرایه ها و ماتریس ها بکار می رود و استفاده از آن پیش نیاز عبارتهای شرطی را می طلبد و در اینجا در حد آشنایی ساده مطرح می شود و بحث کامل تا کار با آرایه های شرطی به تعویق می افتد

```
>> a=[13 17 -15 17 5 -17 -9 2 19 19]
a =
    13     17    -15     17     5    -17     -9     2     19     19

>> a1=sorta
a1 =
   -17   -15    -9     2     5     13     17     17     19     19

>> [a1 ind]=sorta      → مرتب کردن صعودی علاوه‌ی اندیس عناصر
a1 =
   -17   -15    -9     2     5     13     17     17     19     19
ind =
     6     3     7     8     5     1     2     4     9    10

>> sorta,'ascend'      → صعودی
ans =
   -17   -15    -9     2     5     13     17     17     19     19

>> sorta,'descend'     → نزولی
ans =
    19     19     17     17     13     5     2     -9    -15    -17

>> alend: -1:1          → یک روش دیگر برای مرتب کردن نزولی
ans =
    19     19     17     17     13     5     2     -9    -15    -17

>> A=magic4
A =
    16     2     3    13
     5    11    10     8
     9     7     6    12
     4    14    15     1

>> sortA
ans =      → ستون‌ها بصورت نزولی مرتب شده‌اند
     4     2     3     1
     5     7     6     8
     9    11    10    12
    16    14    15    13
```

>> sortA,1 → ستون ها بصورت نزولی مرتب شود

ans =

4	2	3	1
5	7	6	8
9	11	10	12
16	14	15	13

>> sortA,2 → سطرها بترتیب نزولی مرتب شوند

ans =

2	3	13	16
5	8	10	11
6	7	9	12
1	4	14	15

>> ind=finda==2

ind = 8 → خروجی اندیس جایی است که در آن a برابر ۲ است

→ در اینجا از عبارت == استفاده می کنیم توضیح در عبارتهای شرطی خواهد آمد

>> aind

ans =
2

>> ind=finda==17

ind =
2 4

>> aind

ans =
17 17

۶.۵ توابع اعداد مختلط

🔥 `conj`: مزدوج مختلط عدد را میدهد. بدین منظور می‌توان عملگر `'` را برای عدد و عملگر `.'` را برای آرایه و یا ماتریس استفاده کرد

🔥 `real`: قسمت حقیقی عدد مختلط

🔥 `imag`: قسمت موهومی عدد مختلط

🔥 `abs`: اندازه‌ی عدد مختلط

🔥 `angle`: فاز عدد مختلط بر حسب رادیان

```
>> a=4-3i
a =
    4.0000 - 3.0000i

>> b=5-8i
b =
    5.0000 - 8.0000i

>> d=[1-3i 4-5i -2-5i 4-8i]
d =
    1.0000 - 3.0000i    4.0000 - 5.0000i   -2.0000 - 5.0000i
    4.0000 - 8.0000i

>> a'
ans =
    4.0000 + 3.0000i
```

```
>> conj(a)
ans =
    4.0000 + 3.0000i

>> conj(d)
ans =
    1.0000 + 3.0000i    4.0000 + 5.0000i   -2.0000 + 5.0000i
    4.0000 + 8.0000i

>> d'.'
ans =
    1.0000 + 3.0000i    4.0000 + 5.0000i   -2.0000 + 5.0000i
    4.0000 + 8.0000i

>> real(a)
ans =
     4

>> real(d)
ans =
     1     4    -2     4

>> imag(a)
ans =
    -3

>> imag(d)
ans =
    -3    -5    -5    -8

>> abs(a)
ans =
     5

>> abs(d)
ans =
     3.1623     6.4031     5.3852     8.9443

>> angle(a)
ans =
   -0.6435
```

```
>> angled
ans =
    -1.2490    -0.8961    -1.9513    -1.1071
```

```
>> 180/pi*angled      → زاویه بر حسب درجه
ans =
   -71.5651   -51.3402  -111.8014   -63.4349
```

☒ دستور sort() برای اعداد مختلط اندازه‌ی عدد مختلط را معیار قرار می‌دهد و بر این اساس اعداد را بترتیب صعودی در اندازه مرتب می‌کند در صورت یکسان بودن اندازه عددی که فاز بزرگتری دارد بزرگ حساب می‌شود

```
>> q=[-9 1+1i 8 3-5i 1-1i 3+5i 6]
q =
Columns 1 through 4
   -9.0000    1.0000 + 1.0000i    8.0000    3.0000 - 5.0000i

Columns 5 through 7
   1.0000 -1.0000i    3.0000 + 5.0000i    6.0000
```

```
>> w=sortq
w =
Columns 1 through 3
   1.0000 - 1.0000i    1.0000 + 1.0000i    3.0000 - 5.0000i

Columns 4 through 7
   3.0000 + 5.0000i    6.0000    8.0000    -9.0000
```

```
>> absw      → اندازه بترتیب صعودی است
ans =
   1.4142    1.4142    5.8310    5.8310    6.0000    8.0000    9.0000
```

```
>> anglew
ans =
   -0.7854    0.7854   -1.0304    1.0304         0         0    3.1416
```

۶.۶ عبارتهای جبری

در این بخش پس از یادگیری و آشنایی با توابع مختلف می‌خواهیم صورت متلبی عبارتهای جبری را که عموماً به آنها برخورد می‌کنیم را بنویسیم. برای آشنایی بیشتر مثالهای زیر را دنبال کنید

❓ فرض کنید x در حالت کلی یک آرایه‌ی برداری بصورت باشد $x = [x_1 \ x_2 \ \dots \ x_N]$

صورت متلبی عبارتهای جبری زیر را بنویسید جوا در سمت راست نوشته شده است

$\sin(x)$	>> sinx
$\cos(x)$	>> cosx
$\sin^{-1}(x)$	>> asinx
$\sinh(x)$	>> sinhx
$\sinh^{-1}(x)$	>> asinhx
$\tanh^{-1}(x)$	>> atanhx
e^x	>> expx
$\log(x)$	>> log10x
$\ln(x)$	>> logx
*	>> .* $\Rightarrow$ حالت کلی
e^{-x^2}	>> sinx ./x
$x \sin(x)$	>> exp -x.^2

$x \sin x^2$	>> x.*sinx
$\frac{\sin x}{x^2}$	>> x.*sinx.^2
$\frac{\sin x}{x}$	>> ./ $\Rightarrow$ حالت کلی
$\frac{x^3 - 3x + 4}{x^2 - 13}$	>> x.^3 - 3*x + 4./x.^2 - 13
$\frac{x^2 \sin x - \cos x}{x^3 - 3x}$	>> x.^2.*sinx - cosx/x.^3 - 3*x
$x e^{-\frac{x^2}{x+3}}$	>> x.*exp - x.^2./x+3
$x - \frac{x}{x^2 - 1}$	>> x - x./ x.^2 - 1
	>> x- x/ x.^2 - 1 $\Rightarrow$ ایراد دستوری ندارد ولی صحیح نیست
$e^x - x^2$	>> expx -x.^2
$\frac{e^x - x^2}{e^x + e^{-x}}$	>> expx - x.^2 ./ expx+exp -x
$\frac{e^x - x^2}{e^x + e^{-x}}$	>> expx - x.^2 ./ expx+exp -x

✓ اگر a و b دو بردار با طول یکسان باشند $a./b$ تقسیم آشنای عنصر به عنصر است نکته‌ی قابل توجه این است که a/b نیز در متلب تعریف شده است $a/b = a*b'/b*b'$ و در صورتیکه از عملگر $/$ بجای $./$ استفاده کنیم ایراد نگارشی وجود ندارد ولی عبارت محاسبه شده با عبارت مورد نظر ما متفاوت است لذا لازم است در نوشتن عبارت تقسیم عنصر به عنصر دو بردار دقت کافی داشته باشیم

۶.۶.۱ یادآوری چند نکته در مورد صفحه فرمان **command window**

در اینجا چند نکته برای آشنایی اولیه با صفحه فرمان ذکر می‌کنیم. بعداً در یک فصل مجزا بصورت مفصلتر به بررسی این صفحه و صفحات مختلف متلب خواهیم پرداخت

- ☑ ابتدای دستور متلب علامت >> قرار دارد
- ☑ اگر در ابتدای خط فرمان کلید بالاپیمای ↑ صفحه کلید را فشار دهیم به دستور قبل می‌رسیم
- ☑ اگر عبارتی را تایپ و سپس کلید بالاپیما ↑ را فشار دهیم دستور قبلی متلب که با این عبارت آغاز می‌شود در خط فرمان جاری ظاهر خواهد شد مثال $a=↑$ و یا $\text{sort}↑$ علامت ↑ در اینجا بمعنای فشردن کلید بالاپیما است
- ☑ کلید Esc خط فرمان جاری را پاک می‌کند
- ☑ دستور `clc` موجب پاک شدن صفحه فرمان می‌شود
- ☑ پاک شدن صفحه بمعنای پاک شدن متغیرها نیست

فصل 7

۷ جبر ماتریسی

۷.۱ جبر ماتریسی

در این فصل ما با عملیات مختلف ماتریسی در متلب آشنا می‌شویم

ضرب ماتریسی دو ماتریس A و B : `A*B` 

ترانپاده A : `A.'` 

دترمینان A : `detA` 

معکوس A : `invA` 

قطر اصلی A : `diagA` 

```
>> A=magic3
A =
     8     1     6
     3     5     7
     4     9     2

>> A.'
ans =
     8     3     4
     1     5     9
     6     7     2

>> diagA
ans =
     8
     5
     2
```

```
>> diagdiagA
ans =
     8     0     0
     0     5     0
     0     0     2

>> detA           → |A|
ans =
    -360

>> detA*detinvA   → |A-1| = 1/|A-1|
ans =
     1

>> invA
ans =
    0.1472   -0.1444    0.0639
   -0.0611    0.0222    0.1056
   -0.0194    0.1889   -0.1028

>> A^-1           → همان معکوس A را نتیجه می دهد
ans =
    0.1472   -0.1444    0.0639
   -0.0611    0.0222    0.1056
   -0.0194    0.1889   -0.1028

>> invA*A
ans =
    1.0000         0   -0.0000
         0    1.0000         0
         0    0.0000    1.0000
```

```
>> B=A -4
B =
     4     -3     2
    -1      1     3
     0      5    -2
```

```
>> B/A          → B/A ≡ B*A-1
ans =
    0.7333    -0.2667    -0.2667
   -0.2667     0.7333    -0.2667
   -0.2667    -0.2667     0.7333

>> B*invA
ans =
    0.7333    -0.2667    -0.2667
   -0.2667     0.7333    -0.2667
   -0.2667    -0.2667     0.7333
```

۷.۱.۱ * ضرب کرونکر

ضرب کرونکر B,A : `kronA,B*` 🚀

ضرب کرونکر را می‌توانیم بدین صورت بیان کنیم که در آن هر درایه‌ی ماتریس A در همه‌ی ماتریس B ضرب می‌شود. و توجه داریم که با توجه به تعریف این ضرب قابلیت جابجایی ندارد. در بعضی از مباحث پیشرفته استفاده از این دستور می‌تواند بر سرعت و خوانایی برنامه بیافزاید. برای مثال A یک ماتریس 2×3 باشد ضرب کرونکر B,A بصورت زیر است

$$A = \begin{bmatrix} A_{11} & A_{12} & A_{13} \\ A_{21} & A_{22} & A_{23} \end{bmatrix} \quad A \otimes B = \begin{bmatrix} A_{11} * B & A_{12} * B & A_{13} * B \\ A_{21} * B & A_{22} * B & A_{23} * B \end{bmatrix}$$

که B یک ماتریس است

کرونونس `krononesn,m,A` ماتریس A را در n سطر m ستون تکرار می‌کند و معادل `repmat(A,n,m)` دستور است ☒

```

>> A=[1 1;1 1]
A =
     1     1
     1     1

>> B=[2 3]
B =
     2     3

>> kronA,B
ans =
     2     3     2     3
     2     3     2     3

>> kronB,A      → kronA,B  ≠ kronB,A
ans =
     2     2     3     3
     2     2     3     3

>> C=[1 2;3 4]
C =
     1     2
     3     4

>> kronA,C
ans =
     1     2     1     2
     3     4     3     4
     1     2     1     2
     3     4     3     4

>> s=[1 5 8 -2 4]
s =
     1     5     8    -2     4

>> kronones1,3,s
ans =
     1     5     8    -2     4     1     5     8    -2     4     1     5     8    -2     4
→ از این تکنیک برای تکرار به تعداد دلخواه یک آرایه استفاده می‌شود

```

```
>> kron(ones(1,3) →
```

از این تکنیک برای چندین تکرار یک عنصر استفاده می‌شود

```
ans =  
1 1 1 5 5 5 8 8 8 -2 -2 -2 4 4 4
```

rankA : رنک یک ماتریس تعداد سطرها و یا ستونهایی که از یکدیگر مستقل خطی

هستند

```
>> A=[1 0;0 1]
```

```
A =  
1 0  
0 1
```

```
>> B=[1 2;4 8]
```

```
B =  
1 2  
4 8
```

```
>> rankA
```

```
ans =  
2
```

```
>> rankB
```

```
ans =  
1
```

۷.۲ دستگاه معادلات خطی

از ریاضیات مقدماتی می‌دانیم که یک دستگاه معادلات خطی را می‌توانیم به شکل ماتریسی بنویسیم

$$\begin{bmatrix} A_{11} & \cdots & A_{1n} \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ A_{n1} & \cdots & A_{nn} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x_1 \\ \vdots \\ x_n \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} b_1 \\ \vdots \\ b_n \end{bmatrix} \rightarrow Ax=b$$

$$x=A^{-1} * b = A \setminus b$$

```
>> A=[4 3 -6;4 -2 3;2 4 7]
A =
     4     3    -6
     4    -2     3
     2     4     7

>> b=[0; 2; -8]
b =
     0
     2
    -8

>> detA      → |A|≠0
ans =
    -290

>> x=invA*b    → جواب معادله
x =
    0.2276
   -1.2690
   -0.4828

>> x=A \ b     → این فرم نوشتار ساده تر است و خود متلب نیز از آن استفاده می کند
x =
    0.2276
   -1.2690
   -0.4828
```

۷.۲.۱ *تجزیه‌ی LU

تجزیه‌ی LU یکی از روشهای قوی برای محاسبه‌ی معکوس ماتریس و حل معادله‌ی چند مجهولی ساده است که در آن، ماتریس را به دو ماتریس بالا مثلثی و پایین مثلثی تجزیه می‌کنیم که حاصلضرب آنها برابر ماتریس اصلی است چنین تفکیکی همیشه امکان پذیر نیست و شرایط خاصی را می‌طلبد یک راه حل برای اینکه به این روش مقداری عمومیت دهیم این است که سطرهای ماتریس اصلی را جابجا کرده سپس تجزیه‌ی LU را انجام دهیم.

یک ماتریس پایین مثلثی است که سطرهای آن جابجا شده‌اند $[L1, U] = \text{luA}$

$L1 * U = A$

تجزیه به ماتریس‌های پایین مثلثی و بالا مثلثی در حالت کلی $[L, U, P] = \text{luA}$

برای این کار باید سطرهای A جابجا شوند ماتریس P این کار را انجام می‌دهد $LU = PA$

$[L, U, p] = \text{luA, 'vector'}$ را بصورت برداری ذخیره می‌کند که در کار با ماتریس‌های با ابعاد بالا از ذخیره‌ی داده و سرعت انجام برنامه می‌تواند بسیار مفید باشد

triuA : ماتریس A با عناصر مثلث بالا

tril A : ماتریس A با عناصر مثلث پایین

```
>> A = [1 2 3;4 5 6;7 8 0];

>> [L1,U] = luA    → سطر ۲ و ۳ مربوط به ماتریس پایین مثلثی جابجا شده‌اند
L1 =
    0.1429    1.0000         0
    0.5714    0.5000    1.0000
    1.0000         0         0

U =
    7.0000    8.0000         0
         0    0.8571    3.0000
         0         0    4.5000

>> L1*U
ans =
     1     2     3
     4     5     6
     7     8     0
```

```

>> X = invU*invL1
X =
    -1.7778    0.8889   -0.1111
     1.5556   -0.7778    0.2222
    -0.1111    0.2222   -0.1111

>> [L2,U,P] = luA
L2 =
    1.0000         0         0
    0.1429    1.0000         0
    0.5714    0.5000    1.0000

U =
    7.0000    8.0000         0
         0    0.8571    3.0000
         0         0    4.5000

P =
     0     0     1
     1     0     0
     0     1     0

>> P*L1
ans =
    1.0000         0         0
    0.1429    1.0000         0
    0.5714    0.5000    1.0000

>> P*A - L2*U → PA = L2U
ans =
     0     0     0
     0     0     0
     0     0     0

>> A=magic3
A =
     8     1     6
     3     5     7
     4     9     2

```

```
>> trilA      → lower triangular
ans =
     8     0     0
     3     5     0
     4     9     2

>> triuA      → upper triangular
ans =
     8     1     6
     0     5     7
     0     0     2
```

۷.۲.۲ * حل معادله چند مجهولی بروش LU

$$Ax=b \Rightarrow LUx=b$$

$$Ux=L^{-1} * b = L \ b$$

$$x=U^{-1} * L \ b = U \ L \ b$$

```
>> A=[4 3 -6;4 -2 3;2 4 7]
A =
     4     3    -6
     4    -2     3
     2     4     7

>> b=[0; 2; -8]
b =
     0
     2
    -8

>> [L,U]=luA
L =
     1.0000         0         0
     1.0000     1.0000         0
     0.5000    -0.5000     1.0000
U =
     4.0000     3.0000    -6.0000
         0    -5.0000     9.0000
```

```
0      0      14.5000
```

```
>> x1=A^-1*b
```

```
x1 =
    0.2276
   -1.2690
   -0.4828
```

```
>> x=U L b
```

```
x =
    0.2276
   -1.2690
   -0.4828
```

```
>> A=magic3
```

```
A =
     8     1     6
     3     5     7
     4     9     2
```

```
>> b=[3; 2; 8]
```

```
b =
     3
     2
     8
```

```
>> [L,U,p] = luA,'vector'
```

```
L =
    1.0000     0     0
    0.5000    1.0000     0
    0.3750    0.5441    1.0000
```

```
U =
    8.0000    1.0000    6.0000
         0    8.5000   -1.0000
         0         0    5.2941
```

```
p =
     1     3     2
```

```
>> x1=A^-1*b
```

```
x1 =
    0.6639
    0.7056
   -0.5028
```

```
>> x=U \ L \ b_p
x =
    0.6639
    0.7056
   -0.5028
```

✓ حل معادلات خطی بروش LU حدود 2.5 برابر از روش ماتریس سریعتر است سرعت اجرای دستورها را می‌توان با روش‌های مختلف در متلب بدست آورد که در فصل‌های آتی به آن اشاره خواهد شد

۷.۲.۳ * عبارتهای جبری ماتریسی

در حل معادله‌ای مثل $\frac{dx}{dt} = ax$ نتیجه بسادگی بدست می‌آید $x = e^{at}$ در حالت کلی‌تر اگر x یک بردار و A یک ماتریس باشد نتیجه‌ی مشابهی داریم:

$$\frac{dx}{dt} = Ax \rightarrow x = e^{At}$$

برای محاسباتی از این دست به توابع ماتریسی برمی‌خوریم

$\sqrt{A}$: sqrtmA رادیکال ماتریسی یعنی عکس A^*A در نتیجه خواهیم داشت

e^A expmA

$\ln(A)$ logmA

```
>> A=magic3
A =
     8     1     6
     3     5     7
```

```

      4      9      2

>> B=sqrtmA
B =
    2.7065 + 0.0601i    0.0185 + 0.5347i    1.1480 - 0.5948i
    0.4703 + 0.0829i    2.0288 + 0.7378i    1.3739 - 0.8207i
    0.6962 - 0.1430i    1.8257 - 1.2725i    1.3511 + 1.4155i

>> D=B*B
D =
    8.0000 + 0.0000i    1.0000 + 0.0000i    6.0000 - 0.0000i
    3.0000 + 0.0000i    5.0000          7.0000 + 0.0000i
    4.0000 - 0.0000i    9.0000 - 0.0000i    2.0000 - 0.0000i

>> B=expmA
B =
    1.0e+006 *

    1.0898    1.0896    1.0897
    1.0896    1.0897    1.0897
    1.0896    1.0897    1.0897

>> B1=expA
B1 =
    1.0e+003 *

    2.9810    0.0027    0.4034
    0.0201    0.1484    1.0966
    0.0546    8.1031    0.0074

>> A=[0 -6 -1;6 2 -16;-5 20 -10];
>> x0=[1;1;1];
>> t=2;

>> expmt*A*x0
ans =
    0.0035
   -0.0009
   -0.0035

>> D=logmB
D =
    8.0000    1.0000    6.0000
    3.0000    5.0000    7.0000

```

۷.۳ مقادیر ویژه و بردارهای ویژه

برای ماتریسی مثل A حل معادله‌ی $|A - sI| = 0$ منتج به حل معادله مشخصه ماتریس می‌شود که با حل معادله مشخصه مقادیر ویژه و از آنجا بردارهای ویژه بدست می‌آیند

$p = \text{polyA}$: نمایش برداری چند جمله‌ای مشخصه ماتریس A 🚩

☑ از $\text{tfp}, 1$ می‌توانیم برای نمایش معمولی چندجمله‌ای برداری p استفاده کنیم این دستور فعلاً برای ما تنها ارزش نمایشی دارد.

برای فرم نمایشی معمولی می‌توانیم از دستور poly2symp نیز بهره بگیریم ولی این دستور جز در حالتی که ضرایب صحیح باشند جواب چندان روشنی نمی‌دهد و استفاده از آن به مشروط به آشنایی با محاسبات سمبلیک است که در فصلهای بعدی توضیح داده خواهد شد و این جدای از طولانی بودن زمان اجرای آن است.

در خصوص نمایش برداری چندجمله‌ای در مبحث چندجمله‌ای‌ها بطور مبسوط بحث خواهد شد

🚩 $[V, D] = \text{eigsA}$: مقادیر ویژه و بردارهای ویژه‌ی A ، ماتریس D یک ماتریس قطری است که عناصر قطر اصلی آن مقادیر ویژه ماتریس و ماتریس V نیز ماتریسی است که ستون‌های آن بردارهای ویژه‌ی ماتریس A می‌باشند

```
>> A=[1 2 3;4 5 6;7 8 9];

>> p=polyA → نمایش برداری چند جمله‌ای ضرایب از توان بزرگتر به توان کوچک توان صفر
p =
    1.0000   -15.0000   -18.0000    -0.0000

>> tfp,1
Transfer function:
s^3 - 15 s^2 - 18 s - 2.347e-014
```

tf یکی از دستورهای پایه‌ای متلب در کنترل می‌باشد در اینجا از آن برای نمایش چند جمله‌ای استفاده می‌کنیم

```
>> d=eigA
d =
    16.1168
    -1.1168
    -0.0000

>> [V,D] = eigA
V =
   -0.2320   -0.7858    0.4082
   -0.5253   -0.0868   -0.8165
   -0.8187    0.6123    0.4082
D =
    16.1168     0         0
         0    -1.1168     0
         0         0   -0.0000
>> d1=diagD
d1 =
    16.1168
    -1.1168
    -0.0000

*>> G=invV*A*V      →
تبدیل تشابهی : ماتریس A را به فضای با پایه‌های بردارهای ویژه منتقل می‌کند
G =
    16.1168    0.0000    0.0000
   -0.0000   -1.1168    0.0000
    0.0000    0.0000    0.0000

*>> sumsumabsG      -D      → G=D
ans =
    1.4780e-014
```