

Introducción a Octave / Matlab.

Software: GNU Octave / Matlab. Para Octave se recomienda ejecutar los scripts desde la terminal.

1. **Aritmética.** Ingresar los siguientes comandos e interpretar el resultado:

- $2*3-1$
- $3*2^4$
- $3-2^4$
- $8/2*4$
- $(3*2)^4$
- 3^4-3

2. **Vectores.** Ingresar los siguientes comandos e interpretar el resultado:

- a) $x = [3 \ 4 \ 7 \ 11]$
- b) $y = [1 \ 5 \ 6]$
- c) $[x \ y]$
- d) $3:8$
- e) $x = 8:-1:0$
- f) $y = \text{linspace}(0,2,11)$
- g) $y = \text{linspace}(1,5,7);$
- h) y
- i) $\text{length}(y)$
- j) $y(3)$
- k) $y*2+1$
- l) $y.^2$
- m) y'
- n) $y*y'$

3. Generar los siguientes vectores:

- a) Los números pares de 0 a 50
- b) $(10, 9.5, 9, 8.5, \dots, -8.5, -9, -9.5, -10)$

4. **Funciones y gráficos.** Ingresar los siguientes comandos e interpretar el resultado:

- $x = \text{linspace}(0,2*\pi,100)$
- $y = \cos(x)$
- $\text{plot}(x,y)$

5. Graficar. (Sugerencia: consultar, `help sqrt`, `help .^`)

- a) La función seno entre -2π y 2π .
- b) La función raíz cuadrada entre 0 y 100.
- c) La función $y = 3x^2 + 5$ entre -5 y 5 .

6. **Matrices.** Ingresar los siguientes comandos e interpretar el resultado:

- a) $g = [1 \ 2 \ 3 \ 4; \ 5 \ 6 \ 7 \ 8]$
- b) $2 * g - 1$
- c) $h = [1 \ 3; \ 4 \ 7]$
- d) $id = [1 \ 0; \ 0 \ 1]$
- e) $h*id$
- f) $h.*id$
- g) $g*h$
- h) $h*g$
- i) g'
- j) $g(:, [2,3])$

7. **Funciones definidas por el usuario.** Escribir una función que dado un valor de x devuelva $2x^2 + 1$. Utilizar esta función para graficar $y = 2x^2 + 1$ entre -10 y 10 .