

## TP 3 : Approximation polynomiale

### 1 Polynômes de Lagrange

#### Exercice 1. Polynômes de Lagrange (1)

Écrire un algorithme qui, étant donnés une fonction  $f$ , un entier  $n > 0$  et deux réels  $a, b$  avec  $a < b$ , donne le polynôme d'interpolation de Lagrange de  $f$  aux points :  $x_k = a + \frac{k \cdot (b-a)}{n}$ ,  $k = 0, \dots, n$ .

On pourra pour cela procéder de la manière suivante :

1. on écrit une fonction qui, étant donnés  $a, b, n$  comme ci-dessus, rend la liste des  $x_k$  ;
2. on écrit une seconde fonction qui, étant donnés la suite des  $x_k$  crée le vecteur des polynômes de Lagrange associés  $L_k$  ;
3. enfin on écrit le polynôme interpolateur  $P$  grâce à l'expression de  $P$  dans la base des  $L_k$ .

#### Exercice 2. Polynôme de Lagrange (2)

À la manière de l'exercice précédent, écrire une fonction qui, étant donnés une fonction  $f$ , une liste  $\alpha_0, \dots, \alpha_n$  avec  $0 \leq \alpha_0 < \dots < \alpha_n \leq 1$  et deux réels  $a, b$  avec  $a < b$ , donne le polynôme d'interpolation de Lagrange de  $f$  aux points :  $x_k = a + \alpha_k \cdot (b - a)$ ,  $k = 0, \dots, n$ .

#### Exercice 3. Phénomène de Runge

On considère la fonction  $f(x) = \frac{1}{1+25 \cdot x^2}$ , et on note  $P_n$  le polynôme d'interpolation de Lagrange aux points  $x_k = -1 + \frac{k}{n}$ ,  $k = -n, \dots, n$ .

Tracer sur un même graphique la fonction  $f$  et le polynôme  $P_n$  sur  $[-1, 1]$ . On pourra utiliser le programme de l'exercice 1 pour calculer  $P_n$ . Que se passe-t-il quand  $n$  devient grand ?

On définit  $Q_n$  le polynôme d'interpolation obtenu avec les points :  $\alpha_k = -\cos\left(\frac{(2k-1)\pi}{2n}\right)$ . Que se passe-t-il quand  $n$  devient grand ? Représenter graphiquement les  $\alpha_k$ , et comparer leur répartition à une équirépartition de  $[-1; 1]$ . On pourra pour cela exprimer la proportion des  $\alpha_k$  dans les intervalles de la forme  $[x, x + 0.05]$ , pour  $x$  de la forme  $-1 + k/20$ ,  $k = 0, \dots, 39$ .

#### Exercice 4. Interpolation de Hermite

Écrire un algorithme qui, étant donnés une fonction  $f$ , un entier  $n > 0$  et deux réels  $a, b$  avec  $a < b$ , donne le polynôme d'interpolation de Hermite (voir feuille de TD3) de  $f$  aux points :  $x_k = a + \frac{k \cdot (b-a)}{n}$ ,  $k = 0, \dots, n$ .

On pourra pour cela adopter une démarche semblable à celle de l'exercice 1 (sur les polynômes d'interpolation de Lagrange).

## 2 Polynômes orthogonaux

### Exercice 5. Orthonormalisation de Gram–Schmidt (1)

On se place sur l'espace  $\mathbb{R}[X]$  des polynômes à coefficients réels, muni d'un produit scalaire  $\langle \cdot, \cdot \rangle$  (en pratique, on considérera le produit scalaire  $\langle P, Q \rangle_1 = \int_{-1}^1 P(x)Q(x)dx$  ou  $\langle P, Q \rangle_2 = \int_0^\infty e^{-x}P(x)Q(x)dx$ ). On considère la famille libre  $1, X, \dots, X^n$ .

Écrire un programme qui rend, suivant le processus d'orthonormalisation de Gram–Schmidt, la famille orthonormale associée au produit scalaire  $\langle \cdot, \cdot \rangle$  (que l'on appellera avec la commande `prod`, implémentée séparément) et à la famille  $1, X, \dots, X^n$ . On pourra pour cela dans un premier temps chercher à calculer le projeté orthogonal d'un polynôme sur un espace vectoriel défini par une base orthonormal, puis re-normaliser le polynôme ainsi obtenu.

En particulier, vérifier que les produits scalaires  $\langle \cdot, \cdot \rangle_1$  et  $\langle \cdot, \cdot \rangle_2$  donnent respectivement les famille  $(P_n)$  (polynômes de Legendre) et  $(Q_n)$  (polynômes de Laguerre) définis par :

$$P_n = \sqrt{\frac{2n+1}{2}} \frac{1}{2^n \cdot n!} \frac{d^n}{dx^n} [(x^2 - 1)^n] ;$$
$$Q_n = \frac{e^x}{n!} \frac{d^n}{dx^n} [e^{-x} x^n] .$$

### Exercice 6. Orthonormalisation de Gram–Schmidt (2)

Refaire l'exercice précédent avec le produit scalaire  $\langle P, Q \rangle_3 = \int_{-1}^1 \frac{P(x)Q(x)}{\sqrt{1-x^2}} dx$ .

Que se passe-t-il ?

En effectuant le changement de variable  $u = \arccos(x)$ , montrer que l'on a :

$$\langle P, Q \rangle_3 = \int_0^\pi P(\cos(u))Q(\cos(u))du.$$

Réécrivez votre programme avec cette nouvelle expression de  $\langle P, Q \rangle_3$ . Vérifiez que, à un facteur de normalisation près, on obtient les polynômes de Tchebychev  $T_n$ , définis par :

$$T_n = \sum_{k=0}^{\lfloor \frac{n}{2} \rfloor} \binom{n}{2k} (x^2 - 1)^k x^{n-2k} .$$