

## Approximation d'une intégrale avec Matplotlib

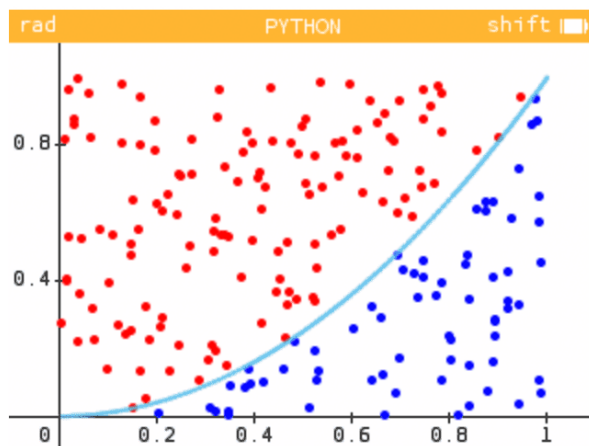
On s'intéresse à l'aire comprise entre la représentation graphique d'une fonction définie sur l'ensemble des réels par  $f(x) = x^2$ , l'axe des abscisses, et les droites d'équation  $x = 0$  et  $x = 1$ .

On utilisera deux méthodes différentes de programmation, utilisant toutes les deux le module `matplotlib.pyplot`, afin d'obtenir une approximation de cette surface, calculée par  $\int_0^1 x^2 dx$ .

### Méthode de Monte-Carlo

Dans un premier temps, nous allons utiliser une méthode probabiliste afin d'obtenir une approximation de l'intégrale.

Nous allons générer aléatoirement un grand nombre de points dont les coordonnées sont telles que  $0 \leq x \leq 1$  et  $0 \leq y \leq 1$ . Parmi ces points, certains se trouvent en-dessous de la courbe représentative de la fonction  $f(x) = x^2$ , d'autres au-dessus. Autrement dit, certains se trouvent dans l'intégrale, d'autres non.

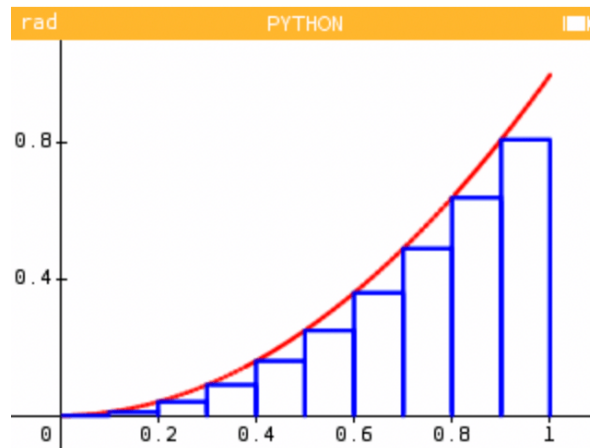


1. En quoi connaître le rapport du nombre de points se trouvant dans la surface étudiée par rapport à la surface totale peut nous aider à calculer la valeur de cette intégrale (si le nombre de points générés est très grand)?
2. Quels sont les modules à importer au début du script?
3. On propose dans un premier temps de définir  $f(x)$  comme une fonction Python, puis de tracer dans un deuxième temps la courbe représentative correspondante dans une fonction `graph()`.  
On rappelle que la fonction `plot(X,Y)` nécessite l'utilisation de deux listes. On pourra, par exemple, utiliser `X=[i/100 for i in range(101)]` pour définir X. Que permet cette ligne de code?

4. Ecrire les deux fonctions **f(x)** et **graph()** et tester l'exécution de cette dernière fonction.
5. On propose maintenant de modifier légèrement ce programme en introduisant une variable **n** qui va correspondre au nombre de points générés.  
Nous allons créer une boucle au sein de laquelle deux variables **x** et **y** devront prendre des valeurs aléatoires. Quel test permettra de déterminer si le point se trouve dans l'intégrale étudiée ?
6. Si le test est réussi, le point prendra la couleur bleue, sinon il prendra la couleur rouge. On utilisera la fonction **scatter(x,y,color="blue")**.  
Modifier la fonction **graph()** en conséquence puis tester.
7. On aimerait maintenant procéder au calcul de l'intégrale. Nous avons besoin de compter le nombre de points bleus à l'aide d'une autre variable. La fonction **graph(n)** devra ensuite renvoyer la valeur approximative de l'intégrale.  
Modifier la fonction en conséquence puis tester. Quelle approximation obtient-on pour  $n = 100$  ?
8. Comment peut-on améliorer la précision de cette approximation ?

## Méthode des rectangles

Nous allons maintenant réaliser un programme permettant de calculer approximativement notre intégrale en découpant la surface étudiée en rectangles.



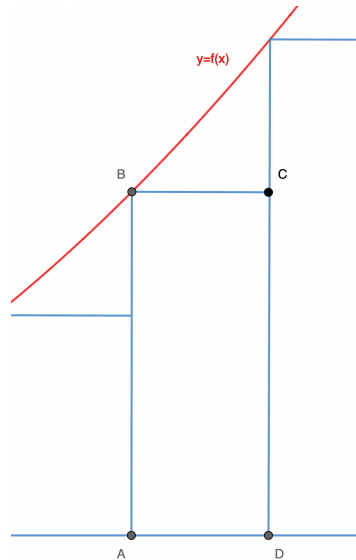
On pourra réutiliser la même fonction **f(x)** et le début de la fonction **graph(n)** précédente afin de tracer la courbe représentative de la fonction carré. Il ne nous restera plus qu'à tracer les rectangles.

1. Dans ce programme, on veut que la variable **n** désigne le nombre de rectangles qui découperont la surface. On déclare une variable **delta** qui correspondra à la largeur d'un rectangle.  
Exprimer **delta** en fonction de **n**.
2. Nous allons créer une boucle au sein de laquelle figureront deux listes : la liste **rect\_x** contiendra les abscisses des quatre points correspondants au rectangle à tracer, et la liste **rect\_y** contiendra les ordonnées correspondantes. La fonction **plot()** permettra ensuite de relier les points. Chaque itération

de la boucle correspond ainsi à un rectangle.

Plusieurs méthodes sont possibles. On propose ici d'utiliser une variable  $x$  que l'on incrémentera progressivement.

On considère un rectangle quelconque se trouvant dans la surface étudiée.



On note  $x$  l'abscisse du point A. On rappelle que l'on note  $\delta$  la largeur d'un rectangle. Déterminer en fonction de  $x$  et  $\delta$  les coordonnées des points A, B, C et D.

3. Quelle est la valeur initiale de la variable  $x$  ? Et de combien l'incrémenter à la fin d'une boucle ?
4. À l'aide des questions précédentes, compléter la fonction `graph(n)` et tester le programme avec `graph(10)`.
5. On veut maintenant procéder au calcul de l'intégrale. On propose d'utiliser une variable `somme` qui stocke la somme des aires des rectangles dessinés et, à chaque itération de la boucle, ajoute l'aire du rectangle correspondant. Modifier le programme en conséquence et l'exécuter pour `graph(20)`.
6. Comment peut-on améliorer la précision obtenue ?
7. Comparer brièvement les deux méthodes.