

آموزش نرم افزار

MATLAB

2nd
edition

LEARNING PACKAGE



POWEREN.IR
commands

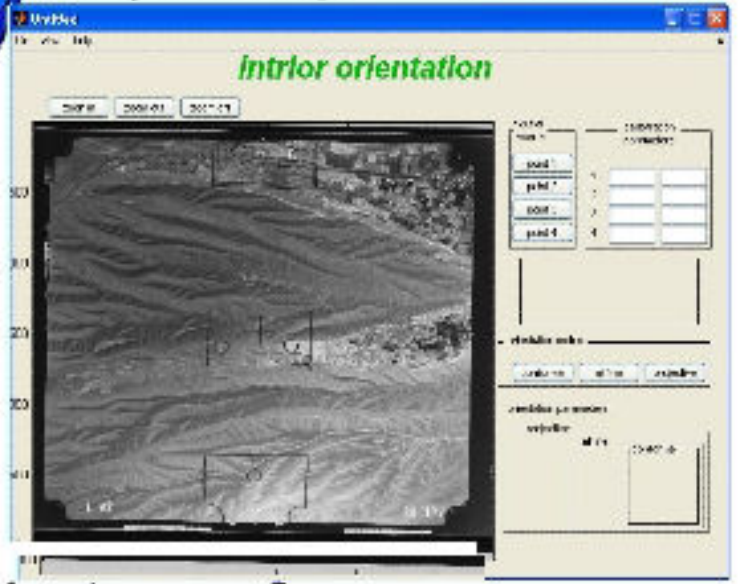
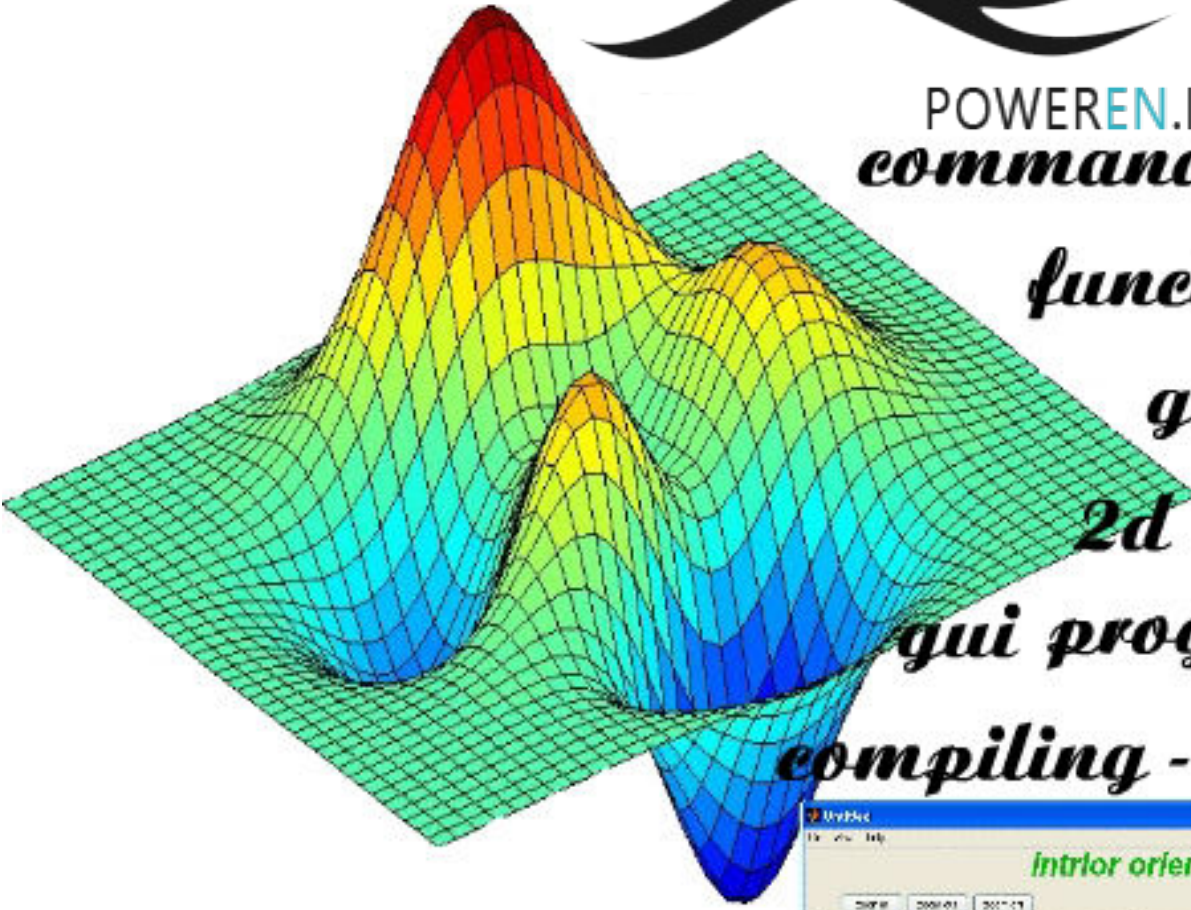
functions

graphics

2d 3d plot

gui programming

compiling - create exe



with cd

contained useful reference & papers

بنام ایزد پاک

دوسال قبل ، زمانی که اولین ویرایش این جزوه ارائه شد ، تصمیم به کامل نمودن و ادامه دادن آن را داشتم که به دلیل کم لطفی بعضی از عزیزان ، از این کار منصرف شدم ، تا اینکه به سفارش بعضی از اساتید و همینطور نامه ها و درخواست های بعضی از عزیزان و علاقمندانی که ابراز رضایت و همینطور درخواست ادامه مطالب را داشتند ، مرا بر آن داشت که این کار را ادامه دهم و مجموعه ای کاربردی را برای عزیزان ارائه دهم .

به همین دلیل دومین ویرایش جزوه آموزش متلب را با تصحیحات و چندین نکته اضافی تر ، ارائه شد تا شروعی دوباره برای این کار باشد .



برمکی

abas_barmaky@yahoo.commmbbb

فهرست مطالب

12	الگوریتم و الگوریتم نویسی
6	B
6	نصب متلب
7	پنجره های متلب
2	کار در w
2	تعریف متغیر و ماتریس
2	اندیس ماتریس

عملگرها

. ^ . \ . / . * . ^ . + ;

8	
---	--

پارامتر های اولیه

8	ra lmin ra lpa
---	----------------

دستورات ابتدایی

2	l p fo t
---	----------

2	l l
---	-----

3	l p t
---	-------

6	D l
---	-----

4	C l
---	-----

8	
---	--

8 Cl

9 bl rg

0 bl rg t

1 P

2 m-f e

3 t

4 کنترل در برنامه نویسی

5 f d.

6 El

7 Ele f

8 Swt b .

9 b r

0 W I

1 t

2 Br

3 منطق در شرط

4 Form t

5 گرد کردن

6 توابع عددی

7 Pr

3 5 t5

5 5 tor al

6 66

7 7

توابع مختلط

8 8

8 8 8

9 9

9 9 1

9 9 15

8 8 j

توابع نمایی

8 8 t

8 8 t 8

8 Nthro t

8 8

8 8

8 8

8 8

8 توابع مثلثاتی

دستورات منطقی

8 lən ty

8 lən r c

8 lə l

8 lsra l

8 lə r ɪ n

توابع زمانی

8 Clc

8 ɒ t ɒ

9 Tic. t ɒ

9 ■

توابع آرایه ای

9 ɪ l

9 ɪ t ɪ

9 Fi ɪ

9 Si ɪ

ماتریس های خاص

8 ɪ l i ɪ

8 ■

9 ■

8 ɒ ɒ

9 ɛ r ɛ

100.....	Max
101.....	Min
101.....	Sort
103.....	Sum
103.....	Prod
104.....	Mean
104.....	Diag
105.....	Det
106.....	Trace
107.....	Rank
108.....	Flipdim
108.....	Flplr
109.....	Flipud
109.....	Rot90
111.....	dir
112.....	cd
113.....	delete
114.....	mkdir
114.....	rmdir

- ٦ ■
- ٦ ■
- ٦ |■
- ٦ ■■
- ٦ Dim t ■
- ٦ Dimr■
- ٦ ■ t ■
- ٦ fpr nf
- ٦ fa f

ترسیم دو بعدی

- ٦ Plot

تنظیمات صفحه رسم

- ٦ X|■ |
- ٦ Y|■ |
- ٦ Tt ■
- ٦ ■■

چند ترسیم در یک صفحه

- ٦ b |■
- ٦ ■ lot

ترسیمات سه بعدی

Plot3

رسم سطح ولایه

Plot3

Plot3

Plot3

Plot3

Plot3

Plot3

Plot3

Plot3

Plot3

Plot3

ترسیم توابع

Plot3

Plot3

Plot3

Plot3

نمودار های آماری

Plot3

Hist

ب Star 6

چند جمله ای ها

ب R t

ب B l

ب B l i

ب B lyf

ب Gip t

ب B l r

ب B lyint

ب 60

ب 10

توابع سمبلیک

ب 90

ب 10

ب Limt

ب Df

ب Int

ب 90 s

ب 90

ب Fir 5

ب 10

167.....	Gui
195.....	compile
203.....	Reference
204.....	در مورد جزوه
204.....	سخن آخر

الگوریتم و الگوریتم نویسی

به جرات می توان گفت بیشتر کسانی که می خواهند برنامه نویسی را شروع کنند ، یک کتاب تهیه کرده و شروع به یاد گیری و حفظ دستورات کتاب می کنند ولی مطلبی را که باید مد نظر داشت این است که برنامه نویسی چیزی جز حل مسئله نیست یعنی به عبارتی در مرحله اول ، اصلا لازم نیست سراغ نرم افزار و دستورات آن برویم . فقط باید مسئله را حل کنیم به هر روش و راهی فقط صحیح و دقیق .

البته اگر راه حلی که ارائه کردیم به صورت توصیفی و ... باشد ، باید به صورت ریاضی در آورده شود .
مرحله بعدی نوشتن الگوریتم است .

الگوریتم یعنی انجام مرحله به مرحله هر کار

می توان گفت مهمترین و اساسی ترین قسمت یک برنامه ، الگوریتم نویسی آن است
باید به این نکته اشاره کنیم که برنامه نویسان موفق در ابتدا الگوریتم نویسان خوبی هستند .

حال از روی مسئله حل شده الگوریتم مربوطه را می نویسیم باید توجه کرد که کوچکترین جزئیات نیز در نظر گرفته شود .

برای تفهیم بهتر به ارائه مثالی می پردازیم (روش حل و محاسبه فاکتوریل)

همه می دانیم فاکتوریل چیست عدد ارائه شده را در یکی کمتر در یکی کمتر و تا یک ضرب می کنیم .

حاصل ، فاکتوریل عدد مربوطه است ، ولی این یک تعریف بود و همانطور که گفتیم باید به صورت ریاضی بیان شود .

می توانیم بدین گونه کار را پیش ببریم .

$$N! = n * (n-1) * (n-2) * \dots * 1$$

$N!$ (Nn)N

POWEREN.IR

ما فرمول ریاضی آن را هم نوشتیم ولی چگونه به الگوریتم تبدیل نماییم
گفتیم باید جزئی ترین اعمال نیز مد نظر قرار گیرد

الگوریتم فوق را می توان بدینگونه نوشت

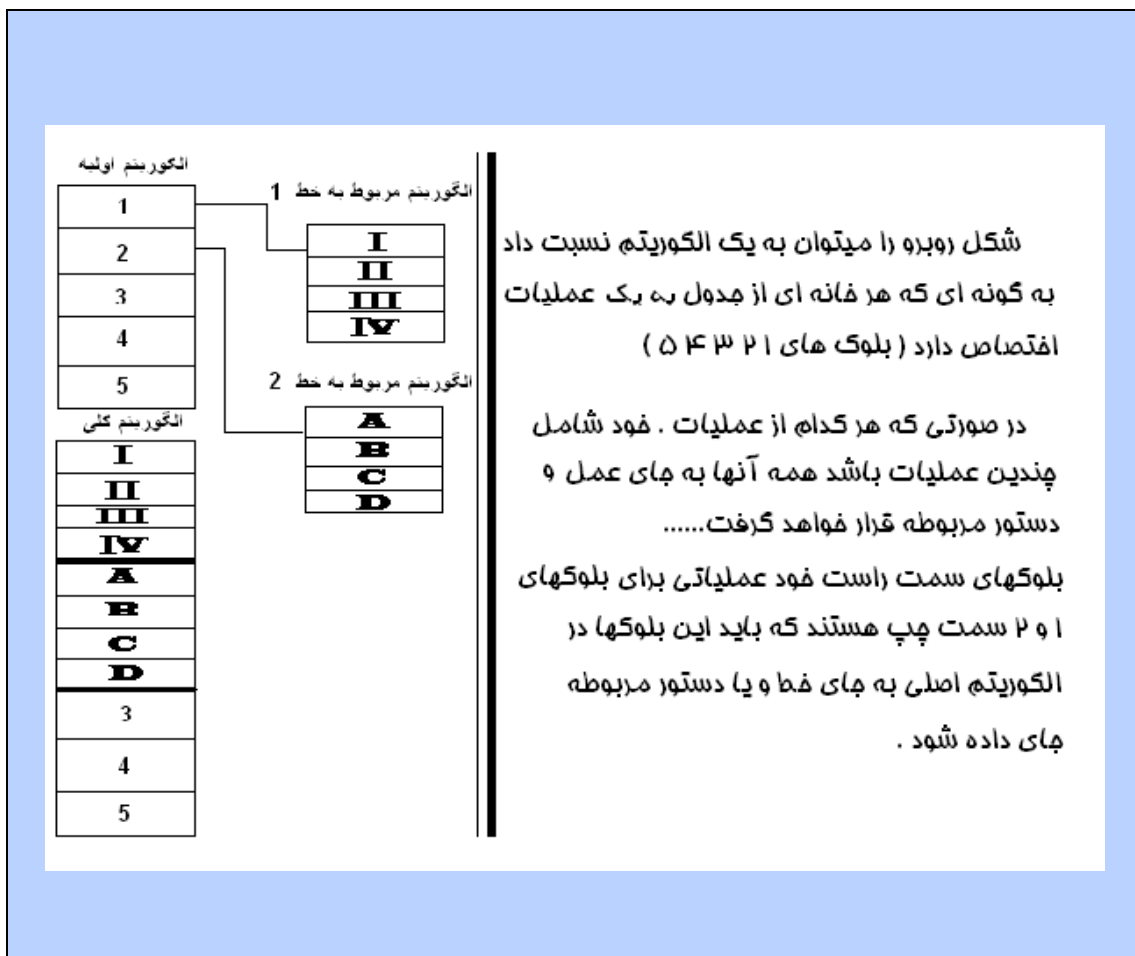
- 1- در نظر گرفتن عدد
- 2- در نظر گرفتن عدد دوم یکی کوچکتر از عدد اصلی
- 3- ضرب دو عدد
- 4- اگر عدد دوم یک است محاسبه تمام شده است
- 5- گزاردن حاصل به جای عدد اصلی
- 6- گزاردن یک عدد کوچکتر از عدد دوم به جای عدد دوم
- 7- تکرار محاسبه از سه (برو به سه)

حال می خواهیم این الگوریتم را پیاده کنیم

در بعضی نرم افزار ها حتی جمع و ضرب نیز تعریف نشده است یعنی ما باید الگوریتم های مربوط به جمع و ضرب را نیز بنویسیم. (در متلب این چنین نیست و تقریبا همه توابع ریاضی موجود است.)

بنا به جمله بالا باید برای هر سطر نیز الگوریتم خود را جای دهیم....مثلا برای سطر 3 ضرب دو عدد را تعریف کنیم و البته برای هر سطر الگوریتمی طراحی شد کلا در جای سطر مربوطه قرار میگیرد و بعد بقیه سطر ها نوشته می شود .

شکل و توضیحات زیر، می تواند کمکی برای بهتر جا افتادن ترتیب در اجرای نوشتن الگوریتم باشد.



در یک جمله بگوییم که باید همه کارها را به ترتیب باید پیش برد .
هر پارامتر و متغیری که در رابطه ای استفاده میشود باید قبلا تعریف شده باشد .

بدون توضیح در مورد متلب و چگونگی پیدایش و گسترش آن ، به نحوه کاربرد و استفاده آن می پردازیم .

نصب متلب

با گذاشتن **OD** نصب متلب برنامه نصب به طور خودکار شروع به کار می کند . البته ممکن است بدلیل نقص سیستم عامل قبل از نصب متلب ، نرم افزار های پیش نیاز، نصب شود و پس از آن کامپیوتر دوباره راه اندازی شود .

پس اجرای برنامه نصب کامپیوتر یک کد **P** خواهد خواست که در **OD** نصب وجود دارد و کدی شبیه **1-2-3-4-5-6** که دو رقم اول شماره نسخه و بقیه اعداد پنج حرفی است پس از آن مسیر و نوع نصب درخواست میشود که سه نوع نصب وجود دارد :

1- فقط برنامه (**prd to lp**)

2- فقط **lp** (**at o**)

3- هم برنامه و هم **lp** (**at o rd t**)

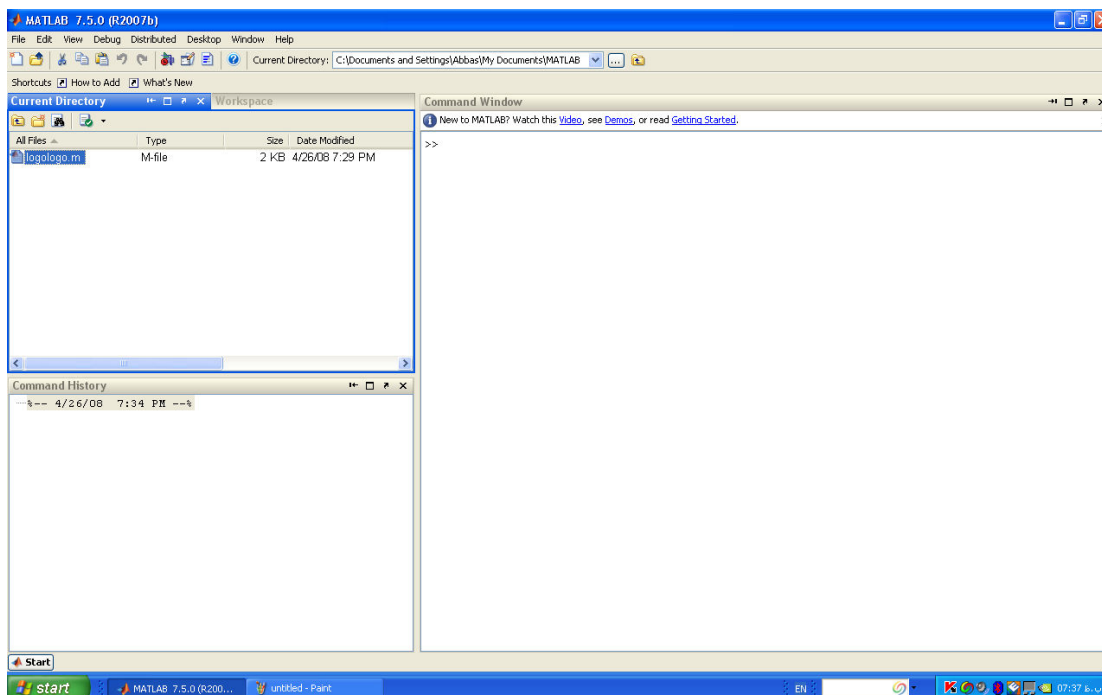
پس از اعمال تنظیمات مربوطه کامپیوتر شروع به نصب خواهد کرد که اگر به صورت کامل نصب کنید کمی بیشتر از پانزده دقیقه طول خواهد کشید که البته **OD** دوم (در صورتی که بسته نصب دو **d** داشته باشد) پرونده های **1** نرم افزار است که می توان آن را نصب نمود (**lp**) **at o** و یا **lp** ولی توصیه می کنیم که نرم افزار را به صورت کامل نصب نمائید .

البته نصب نرم افزار بسته به نسخه مربوطه از **1 BB** تا **2 BB** به فضا نیاز خواهد داشت پس متلب را در درایو ویندوز نصب نمائید .

در صورتی که می خواهید فضای کمی استفاده کنید در حالت انتخابی نصب را دنبال کنید و ابزار هایی که احتیاج ندارید را نصب نکنید .

پیشنهاد می کنیم ، اگر کامپیوترتان پر قدرت نیست از نسخه های پایین مانند 6.6 و 6.5 و یا 7 استفاده نمایید به این دلیل که اساس نرم افزار اصلا تفاوتی ندارد و فقط در نسخه های جدید چندین ابزار اضافی دارد و ابزار هایی جدید تر دارد که در مرحله فراگیری زیاد مورد استفاده قرار نمیگیرد .

اگر متلب را برای اولین بار باز کرده باشید صفحه ای مانند شکل زیر را خواهید دید .




وقتی متلب را برای اولین بار راه اندازی میکنیم پنج پنجره را خواهیم دید .

1 -


پنجره دستور ... که می توانیم همه دستورات متلب را ، البته به صورت سطری (فقط یک دستور) در آن اجرا کنیم و همینطور پاسخ اجرای دستورات در اینجا نمایش داده می شود .

(پنجره سمت راست در شکل بالا)

پنجره ای است که همه دستورات اجرا شده در  را بایگانی می کند .
(پنجره کوچک پایین و سمت چپ در شکل بالا)

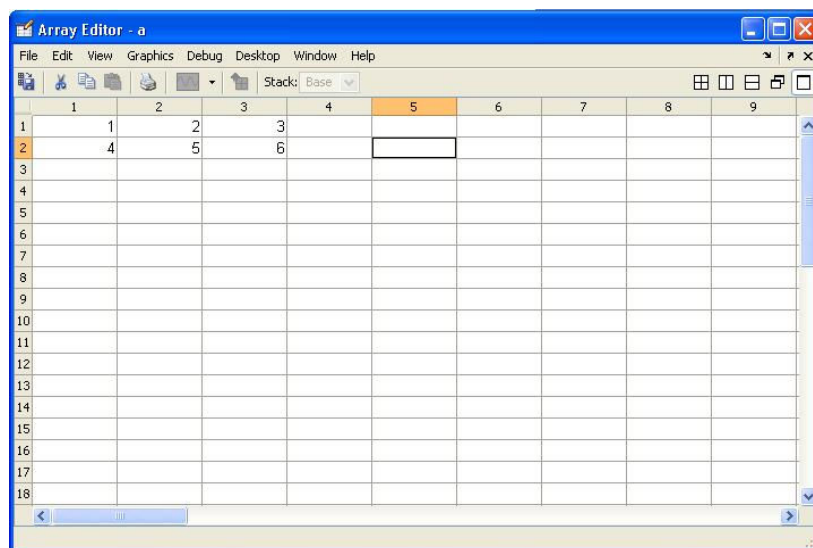
3-

مکانی است که همه پارامترها و ماتریسهای تعریف شده در آن نگهداری می شود .
(پنجره کوچک بالا و سمت چپ در شکل بالا)

البته اگر بر روی هر کدام از پارامترها دبل کلیک کنیم پنجره ای بنام **ar**  **tor** باز خواهد شد که می توانیم همه پارامترها را ویرایش کنیم .

این پنجره را بادستور **openvar** و یا **open** می توان اجرا نمود و اگر با نام متغیر وارد شود ، متغیر مربوطه را در جدول جای می دهد .

```
>  ra
```

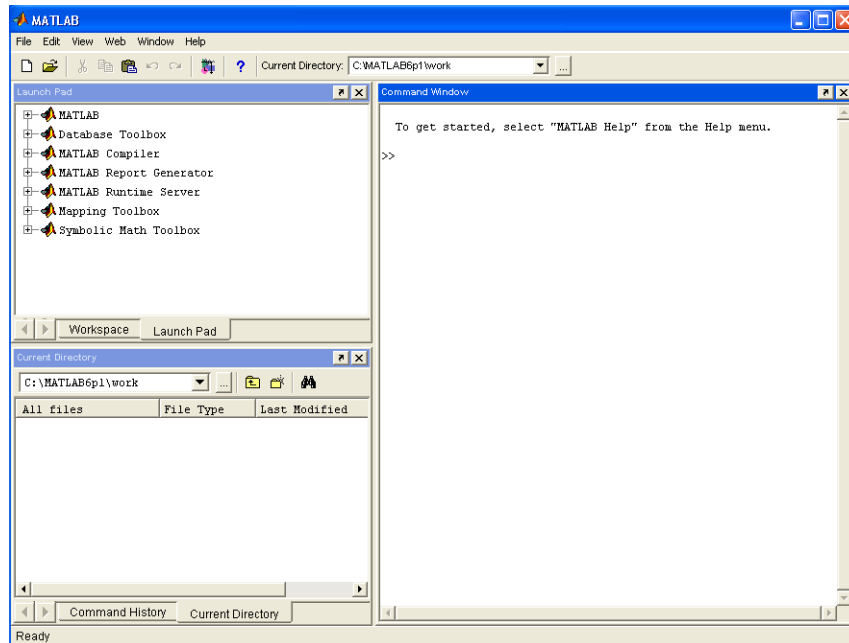


Array Editor

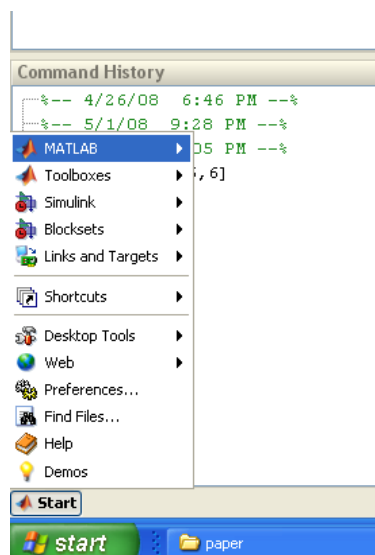
4- stat ویا

در نسخه های پایین ابزاری به نام **stat** برای دسترسی آسان به دموها جعبه ابزارها، راهنما و... وجود دارد که البته در متلب 7 و بالاتر توسط دکمه **stat** متلب در سمت چپ پایین صفحه، آن را دید که با کلیک بر روی آن همه ابزارها، دموها و... لیست شده اند.

(در شکل های زیر **stat** و **stat** نشان داده شده است)



(**stat**)



(**stat**)

حال می توانید تفاوت **stat** و **stat** را ببینید.

5- a r e t d r e t o r y

این پنجره مکان فایل‌های که برنامه در حال اجرا در متلب در آن قرار دارد را نشان می‌دهد که البته همه فایل‌های موجود را نیز نمایش می‌دهد. این شاخه عموماً و البته در زمان راه‌اندازی به مسیر شاخه `\w r l \` منتقل می‌شود که در مسیر `\w r l \` قرار دارد.



هر دستور ورودی و خروجی در این فایل انجام خواهد شد (یعنی اگر پارامتری را بخواهیم ذخیره کنیم در این شاخه و این فایل ذخیره خواهد شد) و البته اگر بخواهیم برنامه‌ای را اجرا کنیم باید در این شاخه باشد که البته در صورت یکی نبودن شاخه‌ها متلب خود شاخه را تغییر خواهد داد.

`C r e t d r e t o r y` را می‌توان هم از پنجره `a r e t d r e t o r y` و هم فشار دادن دکمه مربوطه در نوار ابزار، تغییر داد.

دستور `d` مسیر `a r e t d r e t o r y` را می‌دهد.


البته دستورات مورد استفاده در فایل‌ها و ... در ادامه به صورت کامل توضیح داده شده است.


کار در Command window

همانطور که گفتیم  یا پنجره دستور ، توانایی انجام همه دستورات متلب را دارد و همینطور پاسخ همه دستورات و برنامه های اجرا شده در  نمایش داده می شود .

(در صورتی که در جایی  استفاده شد همان  است .)

حال چگونه در  کار کنیم :

وقتی متلب را اجرا کردید (باز کردید) تا وقتی در  علامت >> ظاهر نشده است، کامپیوتر آماده نیست و باید منتظر شد

وارد کردن دستوری در  بدین صورت است که دستور را مقابل >> می نویسیم و **ter** می کنیم

مثلا برای تعریف یک پارامتر

```
> a=2{a ter
```

(همین سه حرف را بنویسید و **ter** کنید)

{a te I به معنی فشار دادن کلید **ter** میباشد

از این به بعد دستورهایی که از طرف کاربر وارد می شود در کادر آبی رنگ وارد می شود .

بلا فاصله بعد از فشار دادن کلید **ter** پیغام روبرو ظاهر میشود و به معنی قراردادن عدد 3 در **a** می باشد

و باز بلافاصله علامت >> ظاهر میشود که بیانگر انتظار کامپیوتر برای دستور بعدی است .

```
a=  
  
3  
  
>
```

از این به بعد پاسخی که از طرف کامپیوتر داده می شود در کادر زرد رنگ نوشته می شود .

حال این پارامتر را با یک عدد جمع کنید :

```
a+5(e te) >>
```

```
a =
```

```
8
```

ملاحظه می کنید که در پاسخ دومین دستور `a = 8` چاپ شد به طوریکه در اولین دستور `a=8` چاپ شده بود این تفاوت به این دلیل است که در دستور اولی یک پارامتر تعریف کردیم و کامپیوتر پاسخ داد که عدد را در پارامتر قرار دادم ولی در دومی یک عمل محاسباتی انجام دادیم و کامپیوتر پاسخ داد جواب این است (`8` مخفف `8`).

بدین صورت میتوانید از `echo` به عنوان یک ماشین حساب استفاده کنید .

بد نیست این مطلب را به خاطر داشته باشید که دستورات در متلب با حروف کوچک وارد میشود .

تعریف متغیر و ماتریس

در متلب همه پارامترها و اعداد به صورت ماتریس شناخته می شوند حتی یک عدد معمولی به عنوان یک ماتریس $1*1$ شناخته خواهد شد و همه اعمال ریاضی بر اساس قوانین جبر ماتریسی است .

شاید برایتان جالب باشد اگر بگوییم همه محاسبات ریاضی که ما خودمان انجام می دهیم بر اساس جبر ماتریسی است ... (بدین دلیل که همه پارامترهای ما عدد معمولی بوده - ماتریس $1*1$ - که به خودی خود معادلات محاسبات ، ساده شده به روابط ساده ریاضی تبدیل می شود) .

در متلب ، مانند ریاضیات ماتریس را با (کروشه یا براکت ... I) نشان می دهند .

اعدادی که داخل براکت قرار می گیرند معرف درایه های ماتریس مربوطه می باشند .

در یک ماتریس ستونها را با ، (ویرگول) و یا (فاصله) جدا می کنیم و سطرها را با ؛ (سمیکولون) و یا **enter** رفتن به سطر بعد می توانیم جدا کنیم .
چهار ماتریس زیر با هم برابرند :

[3 ; 5 ; 8]

[1,2,3;4,5,6;7,8,9]

[3

5

8]

[1,2,3

4,5,6

7,8,9]

همیشه به خاطر داشته باشید که متلب بر روی حروفات بکار رفته در پارامترها حساس است بدین صورت که حروفات بزرگ و کوچک یکسان شناخته نمی شوند .

برای مثال دو پارامتر **a** و **A** با هم برابر نیستند و اگر در جایی حرف کوچک و در جایی حرف بزرگ بکار ببریم اجرای دستور با خطا مواجه خواهد شد.

خودتان چند ماتریس با سطر و ستون های متفاوت بسازید(البته با نام) تا در ادامه مطالب از آنها استفاده کنید .

حال یک ماتریس ساخته ایم ولی می خواهیم عضو n ام آن را پیدا کنیم ...
در متلب در هر ماتریسی ، هر درایه ای را می توانیم آدرس دهی کنیم .

اندیس گذاری در متلب به دو صورت است 1- شماره درایه 2- اندیس ماتریس (سطر و ستون)
آدرس هر درایه با عددی داخل پرانتز (n) مقابل نام پارامتر (\bullet) نشان داده میشود .

■ (n)

برای مثال نخست یک ماتریس تعریف میکنیم

> A=[1 2 3];{e te }

> A(2) e te }

این دستور درایه دوم ماتریس A را میخواهد

A =

6

تعجب نکنید چند لحظه بعد , در این مورد توضیح داده خواهد شد .

اگر ماتریس دو بعدی باشد در دستور مربوطه باید بعد را نیز مشخص کنیم .

■ (dim,n)

و باز اگر چند بعدی باشد :

■ (dim ,dim , n)

که می توانیم این دستور را به صورت ماتریسی بدینگونه نوشت :

```
> A(1,2) e te f
```

این دستور یعنی سطر اول و ستون دوم

```
A =  
2
```

برای مثال :

```
> A=[22 ;5 ;0 ] e te f  
> A(2,3) e te f
```

```
A =  
6
```

اگر ماتریس چند بعدی را فقط با یک عدد اندیس گذاری کنیم متلب اندیس را بر حسب شماره درایه محاسبه خواهد کرد .

شماره درایه به شماره مکان درایه در ماتریس گفته می شود که اندیس 1 از بالا و سمت چپ شروع و آخرین اندیس پایین و سمت راست خواهد بود و اندیس در یک ستون با پایین رفتن سطر اضافه میشود و در صورتی که به سطر آخر رسید از سطر اول ستون بعدی ادامه پیدا می کند .

می توانیم سطر و یا ستون خاصی را آدرس دهی کنیم :

ستون nام با $a(:,n)$ و سطر nام با $a(n,:)$ نشان داده میشود

در مثال بالا سطر دوم :

```
> A(2,:) e teġ
```

```
A =
```

```
6
```

اگر بخواهید همه درایه های ستون اول را برابر بایک قرار دهید :

```
> A(:,1)=1 e teġ
```

```
A =
```

```
1
```

```
6
```

```
6
```

در صورتی که بخواهیم سطر یا ستون یک ماتریس را حذف کنیم ، فقط باید سطر یا ستون مربوطه را برابر I (ماتریس تهی) قرار دهیم .

```
> A(3:)=I e teġ
```

```
A =
```

```
1
```

```
6
```

ملاحظه می کنید که در ماتریس A که ستون آن را یک قرار داده بودیم سطر سوم حذف می شود .

میتوانیم اندیس ماتریس را به شیوه دیگری نیز بیان کنیم و آن بیان کردن بوسیله یک بردار است .

(نحوه تشکیل و موارد استفاده از این بردار به طور کامل شرح داده خواهد شد)

> $A(1:2,1:2:3) \mathbf{e} \text{ te } \mathbf{I}$


، سطر 1 تا 2 و ستون 1 تا 3 با پرش 2 (یعنی یکی در میان) A این دستور یعنی درایه های

$\mathbf{A} =$

\mathbf{B}

\mathbf{b}

((از این به بعد $\{\mathbf{e} \text{ te} \mathbf{I}\}$ نوشته نمی شود و خطی که با \gg شروع شده باید $\{\mathbf{e} \text{ te} \mathbf{I}\}$ کرد.))

اگر توضیحات ارائه شده در مورد دستور و یا تابعی کافی نبود و یا در اجرای دستور با مشکل مواجه شدید می توانید با استفاده از دستور `help` توضیحات مربوط به خود دستور (واقع در خود تابع) را مطالعه کنید که توضیحات در  نمایش داده خواهد شد.

```
> help ip t
ip t: ip t.
R IP (ip t) give the t ip r n t n t s
t t s t g t v t s for p f on t p n d
S ip t g r s in , v i b i s l e t s ,
s i g t u r b l e in t s r a t w r p e , d t s r e t
return In R. f l e r p r o t s returnw t b t
a t e r g t a i g | S return t p n t x.

R IP (W t g r a n ; s) give t p r n t n t s t e t
s t g r t s for b r e t e r s t g i p t S t p i p t
l e t e l e t d ; l e r e t e r e l p n l y return
R t g .

S t e t s t g f o t p r n t g n t a i m r o n r e \ n . '
S \ n ' d e i p t o t g i n i g f l e t e . S i s
e l e w t p r n t s t g t p r a l e . S t p t
j e t a ' e . W
S e l p r d .
R e f e r e n c e g i d i p n e w r
o i p t
>
```

ویا این دستور را اجرا کنید :

> **ip ***

که این دستور تقریباً همه دستورات متلب را لیست می کند .

ویا از **ip** خود متلب استفاده کنید (پرونده های **ip** اصلاً ربطی به متلب ندارند حتی ممکن است تابعی را از آن در آورده باشید ولی در **ip** نباشد و اجرا نشود) که با کمک دستور **ip** متوانیم به این ابزار دست یابیم .

> **ip t**

می بینید که در اجرای اولین و دومین مثال اطلاعات در **ip** چاپ شد ولی در سومین مثال پنجره ای به نام **ip** باز می شود که شامل ابزاری برای جستجو و ... است .

I براکت محدود کننده آرایه

هر عدد ویا هر رشته ای در داخل براکت قرار گیرد به عنوان درایه های ماتریس شناخته می شود
برای مثال آرایه ای از اعداد را که ماتریس می گوییم

[1,2,3]

و آرایه ای از رشته (کاراکتر)

['a']

در هر آرایه ای ستون را با ، (ویرگول) ویا () (پرانتز) وسط را با ؛ (سمیکولون) ویا با {e ter} (فشار دادن کلید e ter ...البته تا هر وقت براکت را نبندیم ماتریس بسته نمی شود)

: کالن

این عملگر برای تعیین محدوده در یک آرایه بکار می رود راحتتر بگوییم این عملگر به معنی تا است

یعنی اگر بخواهیم یک ماتریس (از ... تا) عدد معینی بسازیم این عملگر به راحتی این کار را انجام می دهد

برای مثال از 1 تا 9 می خواهیم یک آرایه بنام q بسازیم .

```
> q=1:9  
q=  
1
```

حال اگر بخواهیم ماتریس دیگری بنام w از 1 تا 9 به صورت یک در میان (1 و 3 و 5...) تشکیل دهیم

برای اعمال پرش در ساخت بردار کفایست مابین ابتدا و انتها (1:9) عدد پرش را بگذاریم (1:2:9)

```
> W=1:2:9
```

```
W=
```

```
1 3 5
```

؛ سمیکالن

برای نشان داده نشدن نتیجه دستور بکار می‌رود

برای روشن شدن مفهوم این جمله به مثالهای زیر توجه فرمائید

```
> A=3
```

```
A=
```

```
3
```

```
> A=3;
```

```
>
```

می بینیم نتیجه دومین دستور که انتهای آن ؛ وجود دارد نشان داده نشده است و بلافاصله کامپیوتر منتظر دستور بعدی است .

برای جدا کردن دو دستور در یک سطر نیز می توان از ؛ استفاده نمود .

عملگر جمع و تفریق

اگر برای جمع و تفریق دو ماتریس استفاده می شود ، دو ماتریس باید هم مرتبه باشد .
و اگر یک عدد به ماتریسی اضافه یا کسر گردد آن عدد به تمام درایه های ماتریس اثر خواهد کرد .

$$> [2] + [3]$$

$$A =$$

5

$$> [2 \ 5] + 4$$

$$A =$$

6

9

باید حتما درجه دو ماتریس با هم سازگار باشند .

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

```
> B=[1;2;3];
```

```
> A*B
```

```
A =
```

```
1
```

```
> B*A
```

```
A =
```

```
1
```

```
2
```

```
3
```

دلیل تفاوت پاسخ در قواعد ضرب ماتریسی است

$$A(n,m)*B(m,n)=a \quad (n,n)$$

$$B(m,n)*A(n,m)=a \quad (m,m)$$

$$F(q,w)*H(w,e)=a \quad (q,e)$$

حاصل تقسیم مقدار سمت چپی را بر راستی بر می گرداند که باز در صورت ماتریس بودن باید سازگار باشد.

$$> \mathbf{D} / 2$$

$$\mathbf{A} =$$

5

دقیقا مانند تقسیم چپ به راست است با این تفاوت که فقط حاصل تقسیم مقدار راستی بر چپی را برمی گرداند.

$$> \mathbf{D} \backslash 2$$

$$\mathbf{A} =$$

.2

مقدار توان هر مقداری را برمی گرداند

```
> 2^3
```

```
A =
```

```
8
```

ترانهاده ماتریس

کوئیشن

ترانهاده یعنی تعویض سطر و ستون هر درایه در ماتریس که ماتریس دقیقا حول محور اصلی می چرخد .

```
> A=[2  ]
```

```
> A'
```

```
A =
```

```
1
```

```
2
```

```
3
```

*. ضرب درایه به درایه

حاصل ضرب درایه به درایه دو ماتریس هم مرتبه را بر می گرداند .

```
> A=[2 3 ]
```

```
> a.*a
```

```
a =
```

```
13
```

$a.*a$ همان $[2 \ 3] * [2 \ 3]$ بوده که بصورت درایه به درایه ضرب شده است.

./ ./ تقسیم درایه به درایه

دقیقا مانند ضرب درایه به درایه است فقط دو عدد تقسیم می شوند .

```
> [3 4 ] ./ [2 .5]
```

```
A =
```

```
.6
```

۸. توان درایه به درایه

توان درایه به درایه را بر می گرداند

$$A^{[B]} = [C]^{[D]}$$

۹. ترانهاده آرایه (غیر مزدوج)

ترانهاده آرایه را بر می گرداند .

(آرایه می تواند هر چیزی باشد مثلاً رشته یا کاراکتر..... ماتریس آرایه ای از اعداد است)

کوچکتر	<
بزرگتر	>
کوچکتر مساوی	<=
بزرگتر مساوی	>=
مساوی (برابر)	=
نا مساوی	≠
و	&
یا	

این عملگرها بیشتر در بیان و ترکیب شرط استفاده میشوند .

لطفا به این مثال توجه فرمائید:

```
> A=3;
```

```
> A= 0
```

یعنی آیا **A** صفر است یا نه (در صورت مثبت بودن 1 و در صورت منفی بودن 0)

```
A =
```

```
0
```

```
> B=[2 3];
```

```
> A> 3 & b(2)= 2
```

```
A =
```

```
1
```

باید همیشه به خاطر داشته باشیم که در رابطه های ترکیبی تقدم عملگرها را رعایت کنیم بدینگونه که اول توان عمل میکند بعد (ضرب و تقسیم با هم) و بعد (جمع و تفریق با هم) ...

برای مثال این رابطه در ریاضی $(x^2 + 2x)$ است اگر بخواهیم این رابطه را وارد کنیم باید ببینیم $x^2 + 2x$ در داخل `sin` است یا نه

والبتنه اگر بخواهیم $x^2 + 2x$ را که همان $2*x+2^2$ است را تحلیل کنیم چگونه می شود

همانطور که گفتیم اول توان 2^2 بعد ضرب $2*x$ و بعد جمع عمل میکند

ولی اگر بخواهیم بجز این ترتیبی که گفته شد بنویسیم باید از پرانتز استفاده کنیم

پرانتز عملگری است که عملیات داخل ، با خارج از آن ارتباطی ندارد .

پارامتر های اولیه

در متلب چند پارامتر به عنوان پارامتر های اولیه معرفی شده اند مانند عدد پی ... تعریف نشده ... بی نهایت و که باز می توانیم بوسیله مقدار دهی ... مقدار آنها تغییر داد و برای برگرداندن آنها به مقدار اولیه کافیسست دستور clear را به کار ببریم (دستور clear) پارامتر ها را پاک کرده و پارامتر های اولیه را به حالت اول برمی گرداند .

Pi عدد پی

عدد پی . $3.1415926535897932384626433832795$ را با دقت خیلی زیاد ارائه می کند .

i ثابت موهومی

ثابت موهومی یا همان رادیکال -1 است که در اعداد مختلط ، ثابت موهومی را تشکیل می دهد .

عدد مختلط را می توان بدینگونه تعریف کرد که $x+iy$ که x قسمت حقیقی و y قسمت موهومی است و i همان ثابت موهومی است .

> $\text{clear}(-1)$

$\mathbf{a} =$

$0 + 1.0i$

```
> i^2
```

```
a =
```

```
-1
```

اپسیلون 

کوچکترین عدد ممکن یا همان اپسیلون

```
> e
```

```
A =
```

```
2.2e-308
```

در پاسخ بالا 2.2×10^{-308} یعنی ده به توان منفی شانزده .

inf بینهایت

این متغیر بیشتر در پاسخی که کامپیوتر می دهد دیده میشود .

یعنی از محدوده شناخته شده برای کامپیوتر خارج است .

```
> 20 ^ 20
```

```
A =
```

```
inf
```


مخفف r است که در صورت $0/0$ رخ می دهد.

```
> 0/0
A =
[]
```

کوچکترین و بزرگترین عدد حقیقی مثبت $ra \text{ lmin} \& \text{ ra lmax}$

```
> a lmin r a lmax
A =
2.2 -0
A =
1.8 +0
```

قبل از همه چیز این مطلب را یادآوری میکنیم که حتما وحتما باید دستورات را با حروف کوچک تایپ کنید در غیر این صورت کامپیوتر پیغام خطا خواهد داد به مثال زیر توجه فرمائید
(اگر در این نوشته ها هم با حروف بزرگ تایپ شده باشد ، اشتباه تایپی است ، شما با حروف کوچک تایپ نمایید)

```
> dip 'al'  
al
```

جلو تر خواهیم دید که **dip** دستور نمایش دادن است

حال اگر فقط یک حرف آن را با حرف بزرگ بنویسیم

```
> Dip 'al'{e te}  
fsh /fo to 'Dip ' ?
```

پیغام خطا را معنی کنید ((دستور یا تابع تعریف نشده)) که بدلیل اشتباه وارد کردن دستور رخ داده است .

این دستور در موقع اجرا مقداری را از کاربر درخواست می کند و در زمان اجرا مادامی که عددی وارد نشود سیستم منتظر می ماند(منتظر ماندن سیستم را می توانید از ناپدید شدن >> متوجه شوید)
 فرم بکار گیری این دستور بدین صورت است :

ip t('st g ')

ip t('st g ','kid ')

سطر اول بکار گیری معمولی دستور را نشان می دهد

در این دستور به جای st g هر چیزی می توانیم بنویسیم این نوشته در هنگام اجرای دستور چاپ خواهد شد به مثال زیر توجه فرمائید :

ip t(')

سیستم بدون هیچ علامتی منتظر دریافت ورودی است .

حال این دستور را وارد کنید :

```
> ip t('ple tet bn r ! )
ple tet bn r bn r :
```

سیستم عبارت داخل ' چاپ شده و منتظر دریافت ورودی میماند .

اگر بخواهیم در پاسخ دستور یک عبارت رشته ای وارد شود می توانیم پاسخ وارد شده را در داخل ' وارد نماییم

```
>>ip ( ple sa ter p r bn )
ple sa ter p r bn
'al
A ε
al
```

در مثال فوق سطر سوم پاسخ وارد شده است .

ولی اگر بخواهیم عبارت را بدون ' وارد کنیم باید نوع ورودی را نیز معین کنیم که از فرم دستور زیر استفاده میکنیم .

```
> ip t('plee ter p r en ','s')
plee ter p r en
al

A =
al
```

ملاحظه می شود که در پاسخ سطر سوم دیگر ' استفاده نشده است و آن بدلیل معرفی کردن نوع ورودی در دستور در قسمت انتهائی دستور..('s')... این را می رساند که مقدار ورودی (s) یا همان رشته است .

اگر در پاسخ این نوع دستور(صرفا موقعی که ورودی را رشته تعریف کرده ایم) عدد وارد کنیم به عنوان رشته ای از اعداد شناخته خواهد شد و هیچ ارزش و معنی ریاضی نخواهد داشت .

```
> ip t('plee tet en r','s')
plee tet en r
1

A =
1
```

می بینید که نتیجه اعلام شده برابر 1 است شاید تصور کنید که دستور عدد را گرفته است...ولی باید این را بگوییم که سیستم یک دو سه شناخته است نه صد و بیست و سه .

با همه این توضیحات این را باید بگوییم که تا به حال فقط دستور را اجرا کردیم ولی اگر بخواهیم آن را بکار ببریم باید مانند تعریف پارامتر عمل کنیم و مقدار دریافتی را در متغیری قرار دهیم.

```
> A=ip t('ple tet n r!')
Ple tet n
n
A=
n
```

اگر در دستور `ip t` می‌خواهید نوشته‌های چاپ شده چندین سطر باشد می‌توانید از `\n` استفاده

```
> A=ip t('b lo \n r\n \p le tet n r')
b l b
r
Ple tet n
```

کنید بدین صورت که هر جایی از جمله `\n` باشد بقیه جمله از خط بعد چاپ می‌شود.

می‌بینید که در هر جایی که `\n` بکار رفته چاپ از خط بعدی ادامه پیدا کرده است.

البته این دستور (به خط بعدی رفتن) فقط در `ip t` و `print` کاربرد دارد و در `disp` نمی‌توان از آن استفاده کرد.

برای نشان دادن یک آرایه و یا یک متغیر عددی و یا رشته ای بکار می رود .

البته برای نشان دادن آرایه می توانیم بدینگونه عمل کنیم که نام آرایه را وارد کنیم و `{e tej}` کنیم تا نام آرایه و مقدار آن نمایش داده شود . ولی وقتی بخواهیم نام آرایه نمایش داده نشود چکار باید بکنیم .

```
> a=3;
> a
a=
3
```

قسمت دوم جواب ارائه شده می باشد .

حال دستور `disp` این کار را انجام میدهد

```
> a=3;
> disp (a)
3
```

که در پاسخ این دستور فقط عدد 3 چاپ می شود .

حال می خواهیم یک جمله را قبل از عدد مربوطه چاپ کنیم .

```
> a=3;  
> dip 'p r a' r s; dip (a)
```


```
p r a' r s  
3
```

همانطور که در مثال می بینید در وارد کردن دستور (قسمت اول مثال بالا) دو دستور را پشت سر هم نوشته ایم و یک ؛ ما بین آنها قرار داده ایم :

در هر جایی، هر دستوری را می توان مانند روش بالا در یک خط نوشت که در صورتی می خواهیم نتیجه نمایش داده نشود با ؛ جدا می کنیم و اگر بخواهیم نتیجه نمایش داده شود با ، دستورات را از هم جدا می کنیم .

در دستور بالا نیز بدین دلیل پشت سرهم وارد کرده ایم که اگر بتهایی وارد می شد پاسخ هر دستور بطور مجزا چاپ شده و پاسخ ارائه شده در بالا (اول چاپ رشته و بعد عدد) بصورت بالا نمی شد .

clc پاک کردن صفحه نمایش

صفحه نمایش () را پاک کرده و مکان نما را به اولین خط صفحه می برد .
توجه فرمائید که این دستور اصلا به متغیر ها کاری ندارد و فقط صفحه را پاک می کند .

```
> A=3;  
>>clc
```

با این دستورات اول متغیری وارد کردیم پس از آن صفحه را پاک کردیم .

```
> A  
A=  
3
```

پس از پاک کردن صفحه A را فرا خوانی میکنیم و می بینیم که متغیر پاک نشده است .

بردن مکان نما به اول صفحه

این دستور مانند `clc` عمل میکند ولی با این تفاوت که در `clc` صفحه پاک نمی شود و می توانیم با `scroll` موس به دستورات و پاسخ های چاپ شده نگاه کنیم ولی در `clc` کل صفحه پاک می شود .

`clear` پاک کردن متغیر

این دستور متغیر ها را از `workspace` پاک می کند .

فرم بکارگیری این دستور به این شکل می باشد:

`clear`

`clear all`

`clear parmeter`

دستورات دو سطر اول و دوم تقریبا برابرند ولی سطر سوم پارامتر مشخص شده را پاک می کند .

به مثال زیر توجه کنید :

```
> a=1;b=2;c=3;d=4;e=5;f=6;
```

با این دستور شش پارامتر معرفی شده اند که میتوانید با وارد کردن نام آنها پی به وجود آنها ببرید.

```
> clear a
```

با این دستور سه پارامتر اول پاک می شوند که با وارد کردن نام آنها می توان به عدم وجود آن پی برد .

```
> a
```



```
? % fd fo to ra r le 'a'
```

این پیغام یعنی یا دستور وارد شده اشتباه است و یا متغیر وارد شده وجود ندارد ((معنی لفظ به لفظ آنمتغیر یا تابع تعریف نشدهاست)) که ملاحظه می کنید که با دقت کردن به پیام های سیستم به راحتی میتوان خطا و اشتباه موجود را فهمید و رفع نمود .

که در اینجا بدلیل وجود نداشتن پارامتر **a** این پیغام داده شده است .

حال اگر این دستور را بکار ببریم :

```
> cla r
```

همه پارامتر ها پاک خواهد شد .

a rgin تعداد ورودی های تابع

این دستور با وارد کردن نام تابع تعداد متغیر های ورودی تابع را ارائه می کند .

```
> a rgin('sin')
```

```
A =
```

```
1
```

```
> a rgin(*)
```

```
A =
```

```
2
```

a r g t تعداد خروجی های تابع

دقیقا مانند دستور قبلی است با این تفاوت که تعداد خروجی تابع را می دهد .

```
> a r g t('sin')
```

```
A =
```

```
1
```

```
> a r g t(*)
```

```
A =
```

```
1
```



این دو دستور در برنامه برای مشخص شدن تعداد متغیرهای وارد شده استفاده می شود .

تولید صدای بیپ 

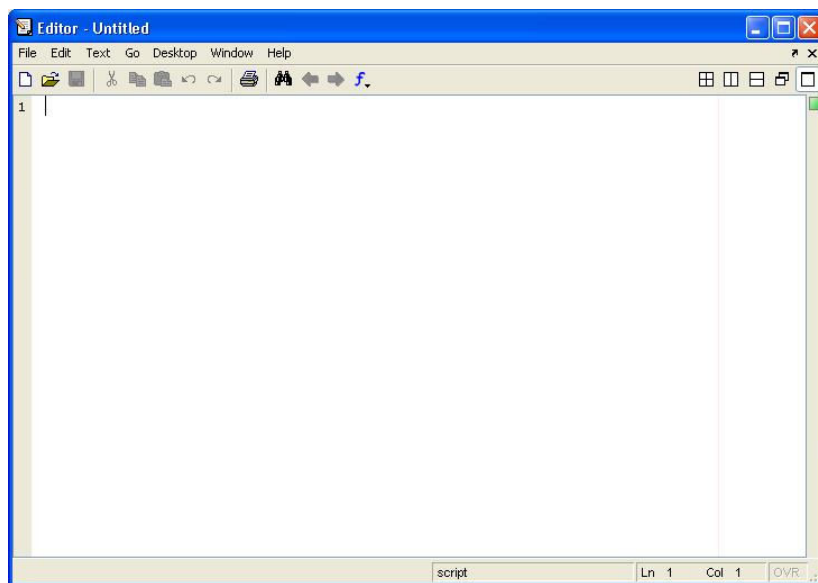
با اجرای این دستور یک صدای کوتاه بیپ تولید میشود که در برنامه ها می توان در صورت بروز خطا و استفاده کرد .

```
> b
```



هر برنامه نویسی می خواهد بر نامه ای را که می نویسد ، نگهداری کند ، تا در صورت لزوم از آن استفاده کند .

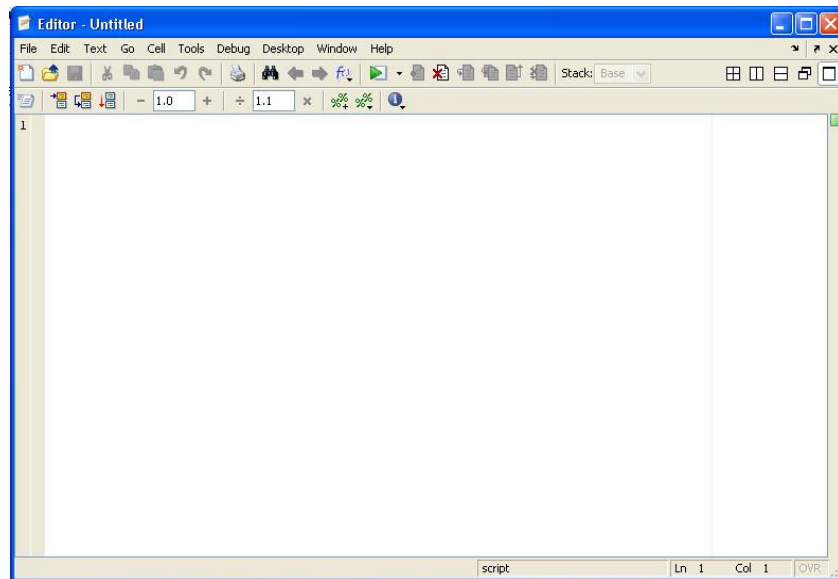
گفتیم هر دستوری را می توان در  اجرا کرد و هر برنامه ای ، اجرای پشت سر هم دستورات می باشد . پس می توان بر نامه ای را بگونه ای که خط به خط دستورات آن را در  وارد کرد ، نوشت . ولی برای استفاده بار دوم و ... چکار باید کرد ؟


در متلب پنجره ای بنام **m-f d t of** وجود دارد که فضایی شبیه به **tp** و یا **rp** دارد که بر اساس کاربرد ابزاری هایی بیشتر و یا کمتر دارد .




(**m-f d t of** اجرا شده بدون متلب)



برنامه ای که ساخته می شود در **m-f d t of** نوشته شده و ذخیره می گردد - - - ولی اگر این پنجره از داخل متلب باز شده باشد چند ابزار دیگر (مانند  و **to ls** و ...) نیز به این پنجره افزوده می شود که می توان بر نامه نوشته شده را اجرا کرد و پاسخ آن را در  مشاهده کرد (دوباره تکرار می کنیم اگر **m-f d t of** از داخل متلب باز شده باشد قادر به اجرای برنامه است) .




برای اجرای **m-f e t of** بر روی کلید سمت چپی روی نوار ابزار (شکلی مانند صفحه سفید) کلیک کنید تا این پنجره باز شود و یا از منوی **f e** گزینه  و بعد **m-f e** را انتخاب نمایید.

حال برای نوشتن برنامه در این صفحه باید مرتب و به ترتیب از بالا به پایین دستورات را بنویسید (همانگونه که در الگوریتم نویسی گفته شد).

پس از اتمام نوشتن برای اجرای برنامه از منوی  کلید **ru** را فشار دهید و یا کلید **f5** در صفحه کلید فشار دهید (البته اگر برنامه ذخیره نشده باشد و یا تغییری در آن ایجاد شده باشد به جای **R** کلید **R & R** را مشاهده خواهید کرد که البته وقتی برنامه تغییر داده شده باشد یک علامت ستاره در نوار عنوان در کنار اسم برنامه دیده میشود و در صورتی که برای اولین بار کلید را فشار دهیم، سیستم نام و مسیر ذخیره کردن فایل را خواهد خواست).

این پنجره دارای چندین ابزار حرفه ای برای اجرا و خطایابی و...، در برنامه است که بدلیل تخصصی بودن به آنها نمی پردازیم ولی افرادی که تمایل به فراگیری آن دارند به شاخه  \  رجوع کنند البته این فایلها در **OD** همراه وجود دارد.

اگر نام برنامه (البته در **are t d r e t o r y** باشد) را در  وارد شود برنامه اجرا خواهد شد.

باید بگوییم که هر برنامه نوشته شده را میتوان به عنوان یک تابع استفاده نمود.

حال اگر این برنامه ورودی و خروجی نداشته باشد می توان بدون هیچ تغییری به عنوان تابع استفاده کرد

ولی اگر بخواهید برنامه را به صورت تابع استفاده کنید و یا یک تابع بنویسد باید قوانینی را رعایت کنید که در ادامه به آنها می پردازیم .

فرض کنید برنامه ی را که نوشته اید و آن را اجرا کرده اید و پاسخ صحیح گرفته اید به کسی می دهید تا از آن برای اهدا ف خود استفاده کند.....یا از روی آن برنامه ای بنویسد و یا آن را تغییر دهد .

برنامه خیلی حجیم و بزرگ است و درک کلی آن نیاز به صرف وقت و انرژی فراوان دارد


..... باید راهی وجود داشته باشد که درک و تفسیر برنامه را راحت تر کند و حتی تغییر و اصلاح برنامه را سرعت بخشد .

در **m-f e** هر حرف و جمله ای که پس از % نوشته شود در اجرای برنامه تاثیر ندارد یعنی می توان گفت در موقع اجرای برنامه خوانده نمی شود و همیشه این نوشته ها به رنگ سبز نمایش داده می شود .

پس بدین صورت می توانیم اجزای برنامه را از هم جدا کنیم .

یک ابزار در متلب دستور **la lb** است که با وارد کردن نام تابع مقابل آن مشخصات و نحوه استفاده از تابع مربوطه را نمایش میدهد (یک تابع را امتحان کنید)

> **la lb fa tor al**

تابع **fa tor af** همان فاکتوریل میباشد که با وارد کردن دستور بالا توضیحات مربوطه در  چاپ می شود .

باید بگوییم توضیحات چاپ شده همه در داخل **m-f e** مربوطه ، با % نوشته شده است

شاید جمله بالا برایتان کمی گیج کننده باشد . راحت تر می گوییم :

در هر **m-f e** توضیحاتی - (با % نوشته میشوند) - که در اول برنامه نوشته می شوند با اجرای **ip** برای آن **m-f e** همان نوشته ها چاپ می شوند .

برای درک راحت موضوع به یکی از **m f en** ها در **to lib** رجوع کنید و به نوشته های سبز رنگ توجه کنید و بعد در **lib** نام فایلی را که نگاه کرده بودید را همراه با دستور **ip** وارد کنید (مانند مثال ارائه شده در بالا) می بینید که همه نوشته های سبز رنگ چاپ می شود .

برای مثال :

```
> ip ip t
ip ip t
R ip (lib le) gis the ip ip t nts
ts tst g the ts for p f en ip rd
ip ip t re io ,w ib la le ts .
s ig the r ble into re tw ip ,d the re t
return in R. f le rpre ts returnw t b t
a teh g thig | ip return t n t an
R ip (W t p ran ;e) gis the ip ip t nts ts t
st g ts for la re ts tst g ip t ip ip t
ip ts la ts ; la re tera re ip ly return
ip t .
ts tst g for ip ip t ts ip ran re \n.'
ip \n' la ip to the in ig f la ts .W la
alew ip ip ts tst g ts ral s . ip t
js ta 'e W
Se ip rd.
Referg id ip re r
ó ip t
>
```

ابن مطالب در پاسخ دستور بالا چاپ شده حال به `mf e` مربوط به `ip t` توجه کنید .

```
%INPUT Prompt for user input.

% R = INPUT('How many apples') gives the user the prompt in the
% text string and then waits for input from the keyboard.
% The input can be any MATLAB expression, which is evaluated,
% using the variables in the current workspace, and the result
% returned in R. If the user presses the return key without
% entering anything, INPUT returns an empty matrix.
%
% R = INPUT('What is your name','s') gives the prompt in the text
% string and waits for character string input. The typed input
% is not evaluated; the characters are simply returned as a
% MATLAB string.
% The text string for the prompt may contain one or more '\n'.
% The '\n' means skip to the beginning of the next line. This
% allows the prompt string to span several lines. To output
% just a '\\' use '\\'.
%
% See also KEYBOARD.

% Copyright 1984-2005 The MathWorks, Inc.
% $Revision: 5.9.4.3 $ $Date: 2005/06/27 22:49:04 $
% Built-in function.
```

این بخش را بدین دلیل بعد از پنجره های متلب ، نگفتیم که بدون هیچ پایه ای (تابع و....) ، شروع کردن به برنامه نویسی کمی غیر منطقی و کاری اشتباه است

حال می توانید با این دستورات ابتدایی اولین برنامه خود را بنویسید .

تعجب نکنید ، برنامه نویسی به همین سادگی است ... `m-f e` را باز کرده و شروع کنید ،...، صفحه پاک شود . چند متغیر معرفی کنید (ثابت) . چند متغیر در حین برنامه معرفی کنید (`ip t`) . اعمال ریاضی را بر روی آنها انجام دهید و بعد پاسخ را چاپ کنید (`disp`) . (فقط همه کارها را به ترتیب انجام دهید)

می توان گفت بیشتر دستور ها و توابعی که در متلب به کار می گیریم دارای یک **m-f e** هستند بدین معنی که برنامه ای برای تابع و یا دستور مربوطه نوشته شده است .

ولی همه این توابع از سیستم خاصی که **fo to** آنها را موظف می کند پیروی می کنند . پس باید برای ساختن یک تابع کمی متفاوت تر از برنامه معمولی عمل نماییم .

در صورتی که می خواهید مثالی از این توابع ببینید ، میتوانید به شاخه **\to la** رفته و از داخل یکی از جعبه ابزار ها یک **m-f e** را باز کنید . میبینید که هر کدام بر نامه ای کامل هستند .

ولی چیزی که شاید توجه تان را جلب کندسطر اول همه برنامه ها است که با **fo to** شروع می شود

fo to tp t=fo ten (ip)

o tp t p t پارامتر ورودی و خروجی هستند و **fo ten** نام تابع است . (

اگر برنامه ای را بصورت تابع نوشته ایم می توانیم در هر جایی و هر برنامه ای استفاده کنیم .

حال چگونه یک تابع بسازیم :

شاید با عنوان کردن این موضوع (ساختن تابع) این سؤال برایتان پیش آید که چگونه برنامه نوشته شده را به تابع تبدیل کنیم ؟

باید بگوییم تبدیل برنامه نوشته شده به تابع بجز اضافه و کم کردن چند سطر کاری ندارد یعنی به عبارتی اگر بخواهید یک برنامه کامل را به تابع تبدیل کنید چند دقیقه بیشتر طول نخواهد کشید البته اگر روند ساخت تابع را بدانید این کار را راحت و با تسلط کامل انجام خواهید داد .

همه میدانیم پارامترهای ورودی تابع را با خود دستور تابع وارد می کنیم و در حین اجرای تابع هیچ مقداری وارد نمی کنیم . پس در برنامه نوشته شده برای تابع ، از دریافت هرگونه مقدار و ورودی در حین اجرا باید بدور باشیم و همه ورودی ها را در اول برنامه در دستور **fo to** تعریف نماییم .

هیچ تابعی پس از اجرا جمله و یا علائم اخباری چاپ نمی کند پس باید از چاپ و نوشته های راهنما ... باید دوری کنیم و همه خروجی ها را باز در دستور **fo to** تعریف میکنیم .

خط اول هر برنامه تابعی بدینگونه نوشته می شود :

fo to tp t=en (ip)

در عبارت بالا :

■ ، نام تابعی است که میسازیم که باید این نام با نام فایل ذخیره شده(همان فایلی که **m-f e** است و تابع را در آن نوشته ایم) یکی باشد وگرنه سیستم در هنگام استفاده کردن تابع خطا خواهد داد .

((تکرار می کنیم که حتما نام تابع با نام فایل ذخیره شده آن یکی باشد)) .

البته وقتی در سطر اول **fo to** را بکار ببریم سیستم به صورت خودکار نام تابع را برای نام فایل قرار خواهد داد .

ip t همان مقادیر ورودی است که در برنامه ها بیشتر با **ip t** دریافت میشود .

این مقادیر می تواند یک یا چند مقدار و حتی ماتریس و... باشد که به ازای هر کدامیک پارامتر در داخل پرانتز قرار می دهیم . به این مثال توجه فرمائید :

((از اول یک تابع جمع سه عدد می نویسیم و نام آن را \mathbf{a} می گذاریم))

(این دستورات به ترتیب در $\mathbf{m-f e}$ نوشته میشوند)

اولین خط برنامه چنین خواهد بود :

$\mathbf{f_0 t d = a (a,b,c)}$

می بینید که در دستور $\mathbf{f_0 t_0}$ نام و ورودی و خروجی را تعریف نمودیم ولی اگر می خواستیم این دستورات را با $\mathbf{i p t}$ بنویسیم باید فقط سه بار دستور $\mathbf{i p t}$ استفاده می کردیم .
حال سه عدد ورودی را با هم جمع کنیم و پاسخ برنامه را نمایش دهیم .

$\mathbf{d=a+b+c;}$

پس برنامه مان اینگونه می شود .

$\mathbf{f_0 t d = a (a,b,c)}$

$\mathbf{d=a+b+d}$

این دو سطر را $\mathbf{a t p . . . d t o r}$ کرده و \mathbf{a} نموده و اجرا کنید .

یادتان باشد تابع هایی را که می سازید در انتهای سطر ها ((;)) قرار دهید تا نتیجه اجرای سطر نمایش داده نشود (البته برای بار اول و خطایابی طبیعتاً اینگونه نیست) .

با اضافه کردن سطر دوم برنامه تابع جمع سه عدد تمام شد انرا با فشار دادن کلید $\mathbf{f e}$ در منوی ذخیره می کنیم اگر دقت کرده باشید می بینید که با فشار کلید \mathbf{a} پنجره ای برای دریافت نام و مسیر از شما می خواهد که مسیر را نباید تغییر داد (به این دلیل که اگر در خارج از مسیر اجرای متلب ذخیره نمایید به عنوان تابع شناخته نخواهد شد) و البته نام نمایش داده شده نیز نام وارد شده برای تابع است که گفتیم باید یکی باشد پس باید بدون هیچ تغییری ذخیره کنیم .

اگر $\mathbf{f_0 t_0}$ دارای ورودی نباشد میتوانیم از $\mathbf{m-f e}$ اجرا نماییم (با فشار دادن \mathbf{b}) .

برای اجرای یک تابع دارای ورودی ، به هیچ عنوان نمی توانیم مانند اجرا در $\mathbf{m-f e}$ عمل کنیم

بلکه باید نام و ورودی را در `main` وارد کنیم ((به این دلیل که ورودی را باید در دستور وارد کرد ولی اگر تابع ورودی نداشته باشد میتوان از داخل `main` اجرا نمود)).

```
> main (1,2,3)

A =

6
```

که با اجرای برنامه پاسخ نمایش داده می شود .

اگر توضیحاتی در مورد برنامه می خواهید بدهید باید پس از دستور `main` (خط اول) باشد .

```
main =main (a,b,c)

% this main is the total of b then r

d=a+b+c;
```

حال دستور `main` را برای این تابع بکار می بریم .

```
> main

this main is the total of b then r

>
```

گفتیم چگونه `main` و یا همان برنامه نوشته شده را به `main` تبدیل نماییم ؟

به نظر می رسد تا حدی با نحوه انجام کار آشنا شده باشید .

ولی د چند جمله کوتاه می گوئیم که :

همه ورودی ها (..... `input`) پاک شده و پارامتر مربوطه در ورودی تابع قرار داده شود .

همه خروجی ها و هر گونه چاپ و علائم و نوشته ها (..... `display`) باید حذف گردد .

پس از اجرای برنامه تغییر داده شده و بدون خطا ، در پایان هر خط علامت ؛ گذارده شود

کنترل‌ها در برنامه نویسی

این توابع برای تصمیم‌گیری برای انجام کاری و یا انجام به دفعات به کار می‌رود.

این توابع به چند دسته تقسیم می‌شوند:

توابع شرطی	
این تابع در صورت صادق بودن شرط وارد شده دستورات معین شده را یکبار اجرا میکند.	f
این تابع تا وقتی که شرط وارد شده برقرار است دستورات وارد شده انجام خواهد شد و تعداد تکرار مهم نیست.	w tw
این دستور تصمیم‌گیری در میان چندین موضوع همسان را بر عهده دارد تا حدی شبیه به دستور f می‌باشد.	ftw
توابع چرخه‌ای	
بوسیله این دستور می‌توانیم قسمتی از برنامه را به تعداد معلوم تکرار نماییم.	fof
توضیح این دستور در بالا داده شد که تکرار به دفعات نامتناهی را می‌توان انجام داد.	w tw

در پایان همه این دستورات دستور **■** استفاده می‌شود که نشان دهنده پایان چرخه می‌باشد.

گفتیم این تابع این تابع برای اجای قسمتی از برنامه در صورت صادق بودن شرط وارد شده به کار می رود .

شکل این دستور بدینصورت می باشد :

شرط تعیین شده **f**

دستورات وارد شده

:

:

:

■

اگر شرط صدق کند دستورات داخل این عبارت اجرا می شود .

ولی اگر شرط صدق نکند کل عبارت **f** نادیده گرفته می شود و اجرای دستورات به بعد از خط ■ منتقل می شود .

می توان چندین عبارت **f** را در داخل هم استفاده کرد .

به مثال زیر توجه فرمائید(در **m-f e** نوشته می شود):

```
a=ip t('ple ter f re ter');
```

```
f a= 2
```

```
dis ('p re terh r 2');
```

■

```

Ple      ter  r

```

2

```

r e ter  r

```

else در غیر این صورت

این دستور در داخل عبارت **f** استفاده می گردد و در صورتی که شرط وارد شده صدق نکند دستورات وارد شده اجرا می شوند .

به مثال زیر توجه فرمائید(در **m-f e** نوشته می شود):

```

a=ip t('ple      ter  r ');
f a = 2
    dis ('r e ter  r ');
else
    dis ('r e ter  r e t2');
d

```

```

Ple      ter  r

```

4

```

r e ter  r e t

```

ممکن است در یک زمان چند شرط را همزمان و پشت سر هم وارد کنیم این کار را بوسیله **else f** انجام می دهیم .

به مثال زیر توجه فرمائید(در **m-f e** نوشته می شود):

```
a=ip t('ple ter an r!')
f a = 2
    disp ('r e ter an i 2 ')
else f a = 3
    disp ('r e ter an i 3 ')
else f a = 4
    disp ('r e ter an i 4 ')
else
    disp ('r e ter an i e t 2 ')
end
```

که اجرای برنامه نیز مانند دو مثال قبل می باشد .

گفتیم که این دستور برای تصمیم گیری برای حالت های مختلف بکار می رود .

برای مثال آخرین مثال عبارت قبل را با استفاده از `switch` مینویسیم :

```

a=ip t('ple ter an r!);

switch

    case

        disp ('r e ter an r ! ')

    case

        disp ('r dnter an r ! ')

    case

        disp ('r e ter an r ! ')

otb rwie

        disp ('r e ter an r e t ! ')

end
    
```

این برنامه دقیقا برابر با آخرین برنامه ارائه شده برای `f` می باشد .

با مقایسه این دو برنامه می توانید به نحوه کاربرد این دو دستور پی ببرید .

فقط کافیست این مطلب را به خاطر داشته باشید که پارامتر و یا موضوع در `switch` و شرط و حالت های

مقایسه در `case` نوشته می شود .

این تابع برای تکرار عملیاتی به تعداد معین

برای تعیین تعداد این تابع باید یک ماتریس سطری با همان تعداد درایه معرفی کرد که این ماتریس را عموماً با (:) مشخص می کنند که ماتریسی با فاصله درایه های یک می سازد .

for =1:0

دستورات

۱۰

می بینید که در خط اول تعیین تعداد تکرار با تعریف ماتریس A انجام می شود .

هر بار تکرار مربوط به یک درایه می باشد و در آن مرحله پارامتر مشخص شده مقدار درایه را دارد .

مثلاً در مثال بالا در اولین مرحله مقدار A ، 1 می باشد و در دومین مرحله مقدار A ، 2 و

حال به این مثال توجه کنید :

```
for = [1,4,8,4,3]
```

```
    disp ( elem )
```

```
    disp {
```

```
    elem
```

```
elem t
```

```
1
```

```
elem t
```

```
4
```

```
elem t
```

```
8
```

```
elem t
```

```
4
```

```
elem t
```

```
3
```

```
>
```

که این برنامه در مرحله اول مقدار 1 را که در پارامتر A است چاپ می کند و در مرحله دوم مقدار دومین درایه را در داخل A قرار داده و در خط سوم چاپ می کند که 4 است و در مرحله سوم 8 و....

در این دستور دقیقاً مانند `for` شرطی وارد می شود ولی نحوه کنترل روند برنامه بدین صورت است که تا وقتی که شرط صادق باشد دستورات داخل عبارت `while` تکرار خواهند شد. (اگر برنامه اشتباهی داشته باشد که همیشه شرط برقرار باشد سیستم در شرط باقی خواهد ماند.)

```
a=ip t('please enter a number');
```

```
while (a < 10)
```

```
{
```

```
    a=a-1;
```

```
}
```

```
if (a < 10)
```

```
    a=a+1;
```

```
}
```

```
display (a);
```

```
end
```

برنامه ارائه شده را اجرا کنید و پس از دیدن پاسخ نحوه کار `while` را بررسی کنید.

برای اجرای برنامه هایی که در کادر سبز رنگ نمایش داده شده ، کافیست همه را کپی کرده و در `m-file` پیست کنید و `run` را بزنید.

این دستور در چرخه های تکرار استفاده می شود .

در مواقعی که می خواهیم مرحله ای از چرخه انجام نشود و مراحل بعدی انجام شود از این دستور انجام می کنیم .

```
for =1:5  
  
    i = 2  
  
    disp('i is le | w s j n )  
  
    o t e ;  
  
    ■  
  
i  
  
■
```

```
i=  
1  
i is le | w s j n  
i=  
3  
i=  
4  
i=  
5  
>
```

می بینید که مرحله دوم را نادیده گرفته و ادامه می دهد .

با اجرای این دستور مسیر برنامه در هر حالتی که باشد کاملاً از داخل حلقه خارج خواهد شد.

به این مثال توجه فرمایید:

```
for i = 1:5  
    i = 3  
    disp('In this loop I print a big number from state i')  
    break ;  
end
```

i

i=

1

i=

2

In this loop I print a big number from state i

>

می بینید که چاپ رشته تا 1 باید ادامه داشته باشد ولی در مرحله پنجم از حلقه بیرون می پرد.

منطق در شرط

گاهی اوقات ممکن است لازم باشد چندین شرط را ترکیب کنیم. این عمل با استفاده از عبارت های منطقی قابل انجام است.

اگر بخواهیم دو شرط در یک زمان برقرار باشد از (&) و در صورتی که بخواهیم یکی از دو یا چند شرط صدق کند از (|) استفاده می کنیم.

به مثال های زیر توجه فرمایید :

```
a=ip t('ple ter an ');
b=ip t('ple ter an ');

f a>0 & b>0

dis ('h r p t e ')

else f a<0 & b<0

dis ('h r g t e ')

else f a>0 | b<0

dis ('a ip t e r b ig t e ')

else f a<0 | b>0

dis ('a ig t e r b ip t e ')


```

این برنامه را اجرا کنید و جواب ارائه شده را با تحلیل خودتان از برنامه مقایسه کنید.

بوسیله این تابع می توانیم دقت پاسخ ارائه شده از طرف سیستم را تنظیم کرد .

این دستور بدین گونه استفاده می شود :

format k

که باید **format f** را بنویسیم و بر اساس دقت مربوطه نوع فرمت آن را مینویسیم .

format k نوع دقت معرفی شده می باشد .

format b t

این دستور مقادیر را تا چهار رقم اعشار نشان میدهد .

حال به انواع مختلف فرمت پردازیم .

نوع فرمت	نحوه تاثیر	مثال (تاثیر بر روی عدد پی)
format b	دو رقم اعشار	3.14
format sb f	چهار رقم اعشار	3.1415
format sb t e	چهار رقم اعشار ممیز شناور	3.1415e
format sb t g	بهترین حالت sb t	3.1415
format g	پانزده رقم اعشار	3.141592653589793
format g e	پانزده رقم اعشار ممیز شناور	3.141592653589793e
format g	بهترین حالت g	3.141592653589793
format l e	بر اساس هگزا دسیمال	3.141592653589793
format af	بصورت کسر منطقی	355 / 113
format +	بر اساس تابع علامت sig	+

نحوه کاربرد **form f** هم به این صورت است که فقط دستور را بنویسیم و **e ter** کنیم این دستور هیچ پاسخی ندارد ولی دستور اجرا شده است .

```
> form t g
```

```
> pi
```

```
Δ =
```

```
3.14
```

```
> form t b t
```

```
> pi
```

```
Δ =
```

```
3.14
```


بعضی اوقات لازم است که مقادیر را بر اساس مقادیر خاصی گرد کنیم .

در متلب جعبه ابزار تقریبا کاملی برای این کار تهیه شده است .

در پایین این توابع را می بینیم .

تابع	عملکرد تابع	عملکرد 2.4	عملکرد -2.4
fx	عدد را به سمت صفر گرد می کند	2	-2
f o f	عدد را به سمت منفی بینهایت گرد می کند	2	-3
e l	عدد را به سمت مثبت بینهایت گرد می کند	3	-2
rd	عدد را به سمت نز دیکترین همسایگی گرد	2	-2

مثال زیر نحوه استفاده از توابع بالا را نشان می دهد .

> fx(2.4)
A =
2

نوعی دیگر از این نوع توابع که مقدار باقیمانده از بالا وپایین را نشان می دهد .

⌈	$(x,y) = \text{floor}(x./y)$	باقیمانده تقسیم از بالا
⌊	$(x,y) = \text{fix}(x./y)$	باقیمانده تقسیم از پایین

```
> th (-5,3)
```

```
A =
```

```
1
```

```
> ren (-5,3)
```

```
A =
```

```
-2
```

پاسخ این دو دستور برابر است

```
> ren (5,3)
```

```
> th (5,3)
```

در صورتی که علامت دو متغیر ورودی برابر باشد پاسخ برای `th` و `ren` یکی است.

توابع عددی

اعداد اول `prn`

این تابع اعداد اول از صفر تا عدد وارد شده را ارائه میکند .

```
> prn (1 )
```

```
A =
```

```
2
```

تجزیه به اعداد اول `fa tor`

این تابع عدد وارد شده را به اعداد اول تجزیه می کند .

```
> fa tor(10 )
```

```
A =
```

```
2
```

مقدار فاکتوریل عدد وارد شده را می دهد .

> factorial(6)

A =

720

بزرگترین مقسوم علیه مشترک gcd

بزرگترین مقسوم علیه مشترک دو عدد وارد شده را ارائه می دهد .

> gcd (2 , 8)

A =

2

> gcd (2 , 4)

A =

2

کوچکترین مضرب مشترک lcm

کوچکترین مضرب مشترک دو عدد وارد شده را محاسبه می کند .

> lcm (6,2)

A =

6

> lcm(2,5)

A =

10

قدر مطلق

مقدار قدر مطلق (مثبت) مقدار ورودی را می دهد .

$$z = -2$$

$$|z| =$$

$$2$$

$$z = -i$$

$$|z| =$$

$$1$$

در مثال دوم منظور از $|z|$ همان ثابت موهومی است .

ساخت عدد مختلط

با وارد کردن دو عدد به عنوان عدد حقیقی و موهومی ، عدد مختلط مربوطه را می سازد .

$$z = 2 + 4i$$

$$z =$$

$$2.0 + 4.0 i$$

تعداد ممیز در مثال بالا فقط به f بستگی دارد .

قسمت موهومی عدد مختلط Im

با این دستور می توان به قسمت حقیقی عدد مختلط دست یافت .

```
> a>Im (2,3);
```

```
> Im (a)
```

```
3
```

در این مثال مقدار $a = 2+3i$ شد که قسمت موهومی آن 3 می باشد .

قسمت حقیقی عدد مختلط Re

این دستور قسمت حقیقی عدد مختلط را به ما نشان می دهد .

```
> Re (a)
```

```
2
```

مقدار زاویه قطبی مختلط Arg

این تابع مقدار زاویه قطبی را در دستگاه مختلط ارائه می دهد .

ورودی این تابع یک عدد مختلط است که زاویه بردار تشکیل شده بر اساس عدد وارد شده و مبدا را می دهد .

$$> \text{g } le(1+0)$$

$$\Delta =$$

0

$$> \text{g } le(-1+0)$$

$$\Delta =$$

3.8

$$> \text{g } le(1+)$$

$$\Delta =$$

0.8

ز • مزدوج مختلط

مقدار مزدوج مختلط را ارائه می کند .

$$> \text{o } j(2-4)$$

$$\Delta =$$

2.0 +4.0 i

ریشه دوم \sqrt{t}

مقدار ریشه دوم یا همان جذر مقدار وارد شده را می دهد .

```
> sqrt(9)
```

```
A =
```

```
3
```

ریشه دوم ماتریس \sqrt{a}

ریشه دوم ماتریس را محاسبه می کند .

```
> a=[1,2;1,2];
```

```
> sqrtm(a)
```

```
A =
```

```
1.5000    0.5000
```

```
1.5000    0.5000
```

```
> a=[2,2;2,2];
```

```
> sqrtm(a)
```

```
A =
```

```
1.0    .0
```

```
1.0    1.0
```

ریشه n ام عدد `nthroot`

ریشه n ام عدد را محاسبه می کند ..

```
> nthroot(8,3)
```

```
A =
```

```
2
```

توان `r`

مقدار اول را به توان مقدار دوم می رساند .

```
> 2^r(2,3)
```

```
A =
```

```
8
```

دو را به توان عدد وارد شده می کند .

> **2** (3)

8 =

8

مقدار تابع نمایی یا همان e^x به توان x را محاسبه می کند .

> **e** (1)

2.7 =

2.7

مقدار عدد نپر بدست آمد(همان e^1 را نوشتیم) .

لگاریتم

\lg \lg \lg

\lg همان لگاریتم طبیعی یا بر مبنای e است .

\lg لگاریتم بر مبنای دو است .

\lg لگاریتم بر مبنای ده است .

> $\lg(2.7)$

لگاریتم ماتریس را میدهد .

$a =$

1

همانند دیگر ابزارها در متلب یک جعبه ابزار خیلی قوی و کامل در مورد توابع مثلثاتی وجود دارد که رفته رفته کامل می شود .

توابع \sin \cos \tan مقادیر سینوس کسینوس تانژانت و کتانژانت مقدار را می دهد .

توابع \asin \acos \atan مقادیر معکوس توابع بالا را می دهد .

توابع \sinh \cosh \tanh مقادیر هیپربولیک توابع بالا را می دهد .

توابع \asinh \acosh \atanh مقادیر معکوس توابع هیپربولیک را میدهد .

نحوه استفاده از توابع مثلثاتی بدین گونه است که مقدار را بر حسب رادیان مقابل تابع مینویسیم .

```
> sin(pi/2)
```

```
ans =
```

```
1
```

```
> asin(1)
```

```
ans =
```

```
1.57
```

که دومین پاسخ همان $\pi/2$ است .

در متلب 7 و بالاتر توابع مربوط به درجه نیز گذاشته شده است که در ادامه دستور فقط حرف **d** می‌گذاریم.

```
> sid (0 )
```

```
A =
```

```
1
```

```
> a id (1)
```

```
A =
```

```
0
```

ip t خالی است یا نه ip t y

بیشتر اوقات از ip t برای انتخاب یکی از چند موضوع عنوان شده بکار میرود در این موارد باید چند عدد خاص را وارد کرد .

فرض کنید در برنامه ای روش بالا را بکار ببرید که با وارد کردن عددی به صفحه ای برود و اگر هیچ عددی وارد نشود و a ter شود یک عدد را خود به خود در نظر گیرد .

این نوشته ها پس از اجرای برنامه چاپ می شوند

1) g to f st

2) g te

3) a t

بنظر تا ن برنامه آن چگونه نوشته می شود

ple ter(1 3)

مثال بالا دستور اجرا شده را نشان میدهد که باید در ورودی یکی از سه عدد 1, 2, 3 را وارد کرد

در آخرین خط می بینید که [1] نوشته شده است این بدین معنی است که اگر بدون وارد کردن عددی {a ter} کردیم به عنوان ورودی شماره 1 را بر می دارد .

این کار با دستور ip t انجام می شود بدین گونه که دستور مقدار وارد شده را نگاه می کند اگر خالی باشد در پاسخ 1 و اگر خالی نباشد 0 خواهد داد .

```
> a=ip t('ple tet n r!);
```

```
ple tet n r
```

بدون وارد کردن عددی {a test} می کنیم .

```
> is.numeric(a)
```

```
a =
```

```
1
```

is.numeric عدد است یا نه

این دستور نیز مانند is.numeric می باشد فقط عدد بودن مقدار را بررسی می کند .

```
> a=8
```

```
> is.numeric(a)
```

```
a =
```

```
1
```

```
> a='a'
```

```
> is.numeric(a)
```

```
a =
```

```
0
```


برابر است یا نه

isra l

این دستور نیز مانند دو دستور قبل هستند ولی دو مقدار را مقایسه می کنند .

```
> a=3
```

```
> isra l(a,4)
```

```
A =
```

```
0
```

حقیقی است یا نه

isra l

حقیقی بودن ورودی را بررسی میکند

همه می دانیم یک عدد مختلط $x+iy$ است که اگر y یعنی قسمت موهومی 0 باشد عدد حقیقی میشود

```
> A=1
```

```
> isra l(a)
```

```
A =
```

```
1
```

عدد اول بودن isra l

با اجرای این فرمان عدد اول بودن مقدار وارد شده بررسی میشود .

```
> isra l(3)
```

```
A =
```

```
1
```

clear زمان جاری کامپیوتر را به صورت یک بردار نشان می دهد .

```
> clear

A =

1.0e+00 *
2.0    .0    .0    .0    .0    .0
```

date تاریخ را به صورت نوشتاری می دهد .

```
> date

A =

    1395  -11  -10
```

ticto گرفتن زمان در بازه مشخص .

از زمان شروع یعنی اجرای **tc** زمان گیری شروع می شود تا وقتی که **to** اجرا شود .

زمان بر حسب ثانیه است .

```
> tc
> ...
> to
. Elpl ten i@ .E
```

در مثال بالا یعنی می توان ما بین این دستورات **tc** .. **to** دستورات دیگری اجرا نمود .

مکت بر حسب ثانیه

```
> p (0)
```

بر حسب ثانیه وارد شده ادامه کار سیستم را به تعویق می اندازد .

تعداد اعضای آرایه

`length`

تعداد درایه های یک ماتریس را می دهد .

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

```
> length(a)
```

```
A =
```

```
6
```

طول بردار

`length`

تعداد ستونهای یک ماتریس را ارائه می کند .

```
> a=[1 2 3];
```

```
> length(a)
```

```
A =
```

```
3
```

```
> a=[1 5 ]
```

```
> length(a)
```

```
A =
```

```
3
```

fd درایه خاصی را در یک آرایه پیدا می کند .

```
[n,m]=fd (a= k)
```

```
n=fd (a= k)
```

دستورات فوق درایه خاصی را در آرایه پیدا می کند :

دستور اول درایه مساوی با **k** را در ماتریس **a** ، بر حسب سطر و ستون می دهد .

در حالی که دستور دوم دقیقا مانند دستور اول است با این تفاوت که اندیس ماتریس را بر حسب

شماره درایه می دهد (در اندیس گذاری توضیح داده شده است) .

```
> n=fd (s>3)
```

این دستور برای معلوم شدن تعداد سطر و ستون و لایه و.... بکار می رود .

با اجرای این دستور، در پاسخ یک ماتریس 1×2 تشکیل می شود که درایه اول آن تعداد سطر ماتریس معرفی شده و درایه دوم تعداد ستون و اگر لایه داشته باشد درایه سوم تعداد لایه می باشد و....

```
> s=[2 ;5 ];  
> size (s)  
  
A =  
2
```

و باز می توانیم دستور را اینگونه بکار ببریم :

```
> [n,m]=size (s)  
  
n=  
2  
  
m=  
3
```

اگر بخواهیم فقط انداز یک بعد از ماتریس را بدانیم بدین گونه پیش می رویم :

size (s,DIM)

DIM در اینجا همان بعد است که سطر بعداول ستون ، بعد دوم ، لایه بعد سوم و ...

برای تعداد ستون :

```
> size (s,2)
```

```
A =
```

```
3
```

ماتریس جادویی $n \times n$

ماتریس مربع با درجه وارد شده می سازد به گونه ای که جمع درایه های سطر و ستون آن برابر باشد

```
> magic(4)

A =

    16     9     5     4
     6    14    15    10
     8    13    12    11
     3    10    14    16
```

ماتریس تصادفی rd

ماتریس تصادفی با درجه وارد شده می سازد .

```
rd (n,m)
```

این دستور ماتریس $n \times m$ را می سازد که درایه های آن تصادفی است .

```
rd (n)
```

این دستور ماتریس مربع n می سازد که درایه های آن تصادفی است .

```
> rd (5)
```


این دستور یک ماتریس همانی با درجه وارد شده میسازد .

☞ (n)

n درجه ماتریسی است که می خواهیم بسازیم .

> ☞ (3)

A =

0

0

0

اگر در این دستور دو پارامتر تعریف شود (سطر و ستون) ماتریسی با این درجه ساخته خواهد شد که همه درایه های آن صفر و درایه های موجود در قطر اصلی (و یا $n \times n$) یک می باشد .

> ☞ (3,4)

A =

0

0

0

ماتریسی با درایه های یک می سازد .

در صورتی که پارامتر تعریف شده یک عدد باشد ، ماتریس مربع با درجه همان عدد ساخته خواهد شد.

ولی در صورتی که دو عدد وارد شود ماتریس بر اساس درجه وارد شده تشکیل می شود .

```
> e (3)
A =
1
1
1
```

```
> e (3,2)
A =
1
1
1
```

ماتریسی با درایه های صفر می سازد .

عملکرد این دستور دقیقاً مانند **mi** می باشد .

```
> z re (2)
```

```
a =
```

```
0
```

```
0
```

بزرگترین درایه در ماتریس

این دستور بزرگترین درایه در یک ماتریس را در بعد خاصی (سطر یا ستون و...) پیدا می کند .

این دستور بدینگونه نوشته می شود :

ma (a,DIM)

این دستور ماکزیمم ماتریس **a** را در طول بعد **DIM** پیدا می کند .

اگر **DIM** وارد نشود یا بیشتر از بعد ماتریس باشد ...سیستم عدد یک را در نظر میگیرد که همان ماکزیمم در ستون می باشد .

```
> s=[2 ;5 ];
```

```
> ma (s,2)
```

```
A =
```

```
2
```

```
5
```

min کوچکترین درایه ماتریس

کوچکترین درایه ماتریس را می دهد .

نحوه استفاده از دستور دقیقاً مانند `min` است .

```
> s=[2 ;5 ];  
> min(s)  
  
A =  
2
```

در این دستور `min` وارد نشده و سیستم در ستون مینیمم را پیدا میکند .

sort مرتب کردن درایه ها

این تابع درایه های موجود بر روی سطر یا ستون و... را مرتب می کند .

نحوه بکارگیری این دستور مانند دستور های بالا میباشد .

```
> k=[2 ;3 ;8 ];  
> sort(k,2)  
  
A =  
2  
3  
8
```

دومین ابزاری که در این دستور گذارده شده است ، مکان در ماتریس اصلی است ،
یعنی پس از مرتب نمودن مکان درایه ها را در ماتریس اصلی نشان میدهد .

به این مثال توجه کنید :

```
> k=[2 ;3 ;0 ]
> [m,n]=opt(k,2)

r
2
3
0

m=
2
3
0

n=
2
3
0
```

در دستور بالا : منظور از m ماتریس مرتب شده است .

منظور از n ماتریس مکان است . بدینگونه که درایه متناظر در این ماتریس با
ماتریس مرتب شده شماره درایه را در ماتریس اصلی را نشان می دهد که جا به جا
شده است .

k ماتریس اصلی..... m ماتریس مرتب شده n ماتریس مکان

مجموع درایه ها `sm`

این دستور مجموع سطر ها یا ستونها و... را در یک ماتریس محاسبه می کند .

نحوه استفاده از این دستور بدینگونه است :

`sm (a,DIM)`

در صورتی که `DIM` وارد نشود و یا اشتباه باشد عدد `1` در نظر گرفته می شود .

```
> s [2 ;5 ]
> sm (s,2)

A s
6
s
```

دستور بالا مجموع درایه های واقع در سطر را باهم جمع می کند .

حاصلضرب درایه ها `prd`

این دستور درایه ها را در هم ضرب می کند .

`prd (a,DIM)`

کاربرد این دستور دقیقا مانند `sm` است

```
k =[2 3 ]
> prd (k,2)

A
6
k
```

■ میانگین درایه ها

■ (a, DIM) میانگین درایه ها را محاسبه میکند .
کاربرد دقیقا مانند ■ است .

```
> ■ (k,2)

A =

2

5
```

■ قطر اصلی dig

این دستور قطر اصلی ماتریس مربع را به صورت یک ماتریس ستونی می دهد والبته ماتریس مربع متناظر با ماتریس ستونی و یا سطری معرفی شده را نیز می دهد .

dig (a)

a می تواند یک ماتریس مربع و یا ستونی باشد .

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

> dig (a)

A =

1

5

9
```



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

```
> dig (b)
```

```
A =
```

```
1
```

```
2
```

```
0
```

در صورتی که ماتریس وارد شده غیر سطری و غیر ستونی و مربع نباشد ($m*m$).

پاسخ دستور درایه های واقع در مکان های ($n*n$) و یا ($m*m$) خواهد بود.

det دترمینان ماتریس

دترمینان ماتریس معرفی شده را ارائه می کند .

ماتریس معرفی شده باید مربع باشد .

```
> a=[2 ;5  ];
```

```
> det(a)
```

```
Error: Invalid operation.
```

```
Matrix must be square.
```

```
> a=[2 ;6 ;0 ];
```

```
> t e t(a)
```

```
A =
```

```
2
```

تريس ماتريس **tr**

مجموع درايه های واقع در قطر اصلی را محاسبه می کند .

```
> a=[2 ;6 ;0 ];
```

```
> t e (a)
```

```
A =
```

```
8
```

در صورتی که ماتریس مربع نباشد درایه های $(n*n)$ با هم جمع خواهد شد .

```
> a=[2 ;6 ];
```

```
> t e (a)
```

```
A =
```

```
8
```

مرتبه ماتریس یعنی بزرگترین درجه ای که ماتریس مستقل باشد(سطر یا ستون مضرب و یا مجموع با دیگری نباشد).

```
> a=[2 3 4];  
> rank(a)  
  
rank =  
2
```

```
> a=[2 3 4];  
> rank(a)  
  
rank =  
3
```

در مثال های بالا:

در اولین مثال سطر دوم دو برابر سطر اول است به همین دلیل در شمارش به حساب نیامده است.

در دومین مثال درایه دوم سطر دوم تغییر داده شده که دیگر سطر دوم و سوم وابسته نیست و در شمارش محاسبه شده است.

flip im چرخش ماتریس در بعد

ماتریس را حول بعد تعریف شده می چرخاند .

`flip im(a,DIM)`

A ماتریس مربوطه و **DIM** بعد تعریف شده است .

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

```
> flip im(a,2)
```

```
A =
```

```
8
```

```
4 5 6
```

```
■
```

flip ت چرخش چپ راست ماتریس

ماتریس را به صورت چپ و راست می چرخاند .

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

```
> flip t(a)
```

```
A =
```

```
8
```

```
4 5 6
```

```
7 8 9
```

میبینید که کارکرد دستور دقیقاً مانند `flip im(a,2)` میباشد .

چرخش ماتریس به صورت بالا پایین `flip`

ماتریس را به صورت بالا پایین می چرخاند .

کاملاً مانند `flip` است .

کارکرد آن مانند `flip(a,1)` می باشد .

```
> a=[2 ;5 ;0 ];  
> flip (a)  
  
A =  
0  
5  
2
```

چرخش ماتریس `rot90`

ماتریس را به اندازه 90° درجه می چرخاند .

```
> a=[2 ;5 ;0 ];  
> rot90 (a)  
  
A =  
0  
2  
5
```

برای چرخش در جهت های مختلف میتوان از دستور زیر استفاده کرد .

rotθ (a,k)

در اینجا a ماتریس مربوطه و k درجه بر حسب ضربی از θ میباشد که برای چرخش در جهت عکس آن را منفی می گیریم.

```
> a=[1  5  0  ];
```

```
> rotθ (a,-1)
```

```
A =
```

```
1
```

```
5
```

```
0
```

برای هر برنامه نویسی مهم است که بتواند برنامه خود را با هر نوع فایلی مرتبط سازد و بتواند با هر نوع فایلی کار کند .

در متلب ابزار قدرتمندی برای خواندن و نوشتن فایل‌های مختلف وجود دارد .

از این ابزارها می‌توان به توابع خواندن و نوشتن فایل‌های متنی ((که در اینجا به طور کامل توضیح داده خواهد شد)) و توابعی تخصصی برای خواندن و نوشتن فایل‌های صدا ، فیلم ، عکس و ... و حتی فایل‌های ذخیره شده توسط بعضی نرم‌افزارهای معروف و پرکاربرد ...

در متلب بعضی از دستورات **dos** (البته با کمی تغییر در نوشتن) اجرا می‌شود .

اجازه دهید این مطلب را با مثالی بهتر ارائه کنیم.

Dir

در **dos** دستور **dir** همه فایل‌های موجود در دایرکتوری حاضر را لیست می‌کند .

```
>>dir
.   ..   a t e .m   t e .m   t e .m
>>
```

در مثال بالا **current directory** در فولدر **work** متلب بود و در آن فقط چهار فایل بالا بود . البته در سیستم عامل بر اساس **unix** دستور **ls** این کار را انجام می‌دهد .

```
> ls
```

این دستور به چند طریق استفاده می شود .

این دستور به تنهایی میسر `a r e t d r e t o r y` را ارائه می دهد .

```
> d  
  
C:\Prgrn\I\  \  \w rlv  
  
>
```

دقیقا مانند `dos` دستور .. `cd` از فولدر جاری یکی به عقب بر می گردد

```
> d .  
  
> d  
  
C:\Prgrn\I\  \  
  
>
```

حال اگر بخواهیم مسیر را به دایر کنوری خاصی آدرس دهی کنیم مسیر را در داخل دستور قرار می دهیم

```
> p th=d  
  
P th=  
  
C:\h  t s  t gh \  \gh  tgh
```



```
> d (i n t a l \n t e l e h \c l a n t e r a l _ f e ')
```

```
> d
```

```
i n t a l \n t e l e h \c l a n t e r a l _ f e
```

```
>
```


```
> d (p th)
```

```
> d
```

```
C i e h t e t g h \c l a n t e r a l _ f e
```

اگر دقت کنید ابتدا مسیر را در داخل یک پارامتر به نام `p th` گذاشتیم و پس از آن مسیر را عوض نموده و دوباره مسیر را بوسیله پارامتر تعریف شده به حالت اول برگرداندیم.

let

دقیقا مانند ، پارامتر و فایل معرفی شده را حذف می کند.

```
> dr
```

```
. .. untitled.m untitled2.m untitled3.m
```

```
>>
```

```
> e let t e .m
```

```
> dr
```

```
. .. untitled2.m untitled3.m
```

```
>
```

این دستور یک دایرکتوری با نام وارد شده را می سازد .

```
> mkdir art
> dir
. ..  untitled.m  untitled2.m  untitled3.m  art
>>
```

حال برای حذف دایرکتوری از دستور `rmdir` استفاده می شود .

```
> rmdir art
```

توابع بیشتری نیز در مورد `attrib` و `move` و `copy` ... نیز وجود دارد که می توانید از `help` کمک بگیرید .

❌ ذخیره کردن متغیر

متغیر معرفی شده را در شاخه `attributes` ذخیره می کند .

```
> mkdir attributes
>
```

در مثال بالا به جای `attributes` نام متغیر نوشته می شود .

❌ دستور پاسخ ندارد .

پارامتر ذخیره شده توسط این دستور فقط با متلب قابل خواندن می باشد .

این تابع متغیر ذخیره شده را می خواند . همچنین می تواند فایل متنی که به صورت عددی (ماتریسی) نوشته شده بخواند

```
> la røn ter
```

```
>
```

که به جای `p røn ter` نام پارامتر مربوطه قرار داده می شود .

و در صورتی که بخواهیم از فایل بخوانیم :

```
> p røn ter=la ('øn ')
```

در این دستور `la` نام و فرمت فایل متنی است و `p røn ter` نامی است که به متغیر اختصاص می دهیم .

```
la røn ter=
```

```
....
```

```
....
```

بازکردن فایل در `la tor`

همان نام فایلی است که می خواهیم باز کنیم

```
> p ('øn ')
```

این تابع ماتریس مشخص شده را بر حسب تنظیمات مشخص شده در داخل یک فایل متنی می ریزد .

■ IE ('f et xt',M,'d l m t e r',\t','pre isio ','%.6f',■ l e ','p ')

خط بالا شکل کلی دستور می باشد .

در دستور :

F l e t x t نام فایل خروجی میباشد .

M نام ماتریسی است که می خواهیم در داخل فایل بریزیم .

'd l m t e r' نحوه جدا سازی درایه ها در یک ردیف را مشخص میکند که کلمه بعدی نیز همان را نشان میدهد .

اگر کلمه بعدی \t باشد(مانند این مثال) درایه ها با \t (جلو رفتن به تعداد هشت کاراکتر) جدا می شود .

و اگر کلمه بعدی حرف باشد (مانند ',') درایه ها با ویرگول از هم جدا می شوند .

'pre isio ' دقت ارائه شده و چاپ شده در فایل که باز نوع آن را کلمه بعدی معرفی میکند .

' % f ' یعنی تا شش رقم اعشار

'■ l e ' این قسمت طریقه تعریف سطر های دوم و سوم و.... را در ماتریس اصلی معلوم می کند که در صورت تعریف نشدن همه درایه ها به صورت پشت سر هم نوشته خواهند شد

'p ' نیز دقیقا با '■ l e ' میاید (در سیستم های بر اساس ■ i ■ به جای p ، ، ■ /■ نوشته می شود) .

با این دستور می توانیم هر گونه فایل متنی را بخوانیم .

دستور فوق بدینگونه مورد استفاده قرار می گیرد .

`dImrd ('f en ', 'e l m t e r')`

در دستور بالا به جای `f en` نام و فرمت فایل متنی مربوطه و به جای `e l m t e r` کاراکتری که در فایل متنی درایه ها را جدا میکند ، را باید وارد کنیم(در صورتی که در فایل متنی مابین اعداد هیچ کاراکتری وجود ندارد و فقط با فاصله جدا شده اند به جای `e l m t e r` نیز باید جای خالی گذاشت) .

این تابع می تواند فایل متنی را بخواند .

کابرد این دستور به صورت زیر می باشد :

`t e t e ('f en ')`

`[a,b,c,d,...] = t e t e ('f en ', 'for m t')`

دستور اول کاملاً بدیهی است یعنی فقط باید نام فایل را وارد کنیم .

ولی در دستور دوم . `d` . همه نام ماتریس های ستونی است که هر کدام از ستونهای فایل متنی به ترتیب از چپ به راست در ماتریس های متناظر ریخته می شود .

`format` بدین گونه تعریف می شود که به ازای هر ستون یک فرمت بدینگونه نوشته می شود

بدینگونه که هر کدام را با یک `%%` نشان می دهیم که `d` نوع عدد موجود در فایل متنی را نشان می دهد .

برای جا افتادن دستور بالا به مثالی ساده می پردازیم :

در شاخه `array` یک فایل متنی مینویسیم که هر سطر آن چهار عدد باشد و اعداد با فقط با یک جای خالی جدا شده باشد و با یک نام راحتی ذخیره می کنیم .

(تعداد اعداد در هر سطر باید حتما چهار باشد و گر نه سیستم پیغام خطا خواهد داد)

برای خواندن فایل فوق نام فایل را در دستور زیر وارد کنید دستور را به کار بگیرید .

```
[a,b,c,d]=text('f en ')'
```

توجه می کنید که در میان هر کدام از `%%` فضای خالی گذاشته شده است یعنی در میان اعداد در فایل متنی هر چیزی وجود دارد بای همان را در میان `%%` ها نوشته می شود .

..... یعنی اگر در فایل متنی به جای فضای خالی ویرگول بگذاریم دستور بالا به صورت زیر در می آید.

```
[a,b,c,d]=text('f en ','%','%','%','%')
```

این دستورمانند دستور **disp** برای چاپ عبارتی استفاده می شود با کمی تفاوت و آن هم این است که در دستور **fprintf** می توان همان عباراتی که در متلب چاپ می شود را در داخل فایلی ذخیره نماییم و همینطور می توانیم در این دستور ترکیب متغیر و رشته چاپ کنیم .

برای مثال این دستور را اجرا نمایید .

```
>>a=123;  
>>fprintf('this number is %3.1f ...\n do you want to change it ? ',a);
```

```
This number is 123.0  
do you want to change it ?  
>>
```

در مثال بالا ... همانطور که می بینید ترکیب پارامتر و رشته چاپ شده و همینطور در در حین چاپ نیز به سطر بعدی منتقل شده است .

می بینید که روش استفاده از دستور **fprintf** بدین صورت است که

```
fprintf('format ',parameter)
```

در رابطه بالا **format** رشته چاپ شده و **parameter** متغیر های استفاده شده در چاپ است .

اگر به مثال بالا دقت کنید **3.0f** را می بینید که مکان وارد شدن پارامتر وارد شده را مشخص می کند که اگر بخواهیم چند پارامتر را وارد کنیم برای هر کدام یک **%f** وارد می کنیم و پارامتر مربوط به آن را پشت سر هم وارد می کنیم . البته قبل از **f** عدد **۳.۲** نحوه نمایش عدد مربوطه است که در اینجا سه حرف صحیح و دو حرف اعشار می باشد .

به مثال زیر توجه فرمایید

```
> a=2 ;

> printf ( "this is %f \n"      "that %f \n"      "that %f a,a+1,a+10 )

this is 2.000000

      that 2.000000

      that 12.000000

>
```

در مثال بالا به نحوه وارد کردن دستور و همینطور تنظیم و تعیین مقدار اعشار دقت نمایید .

به جز این ویژگی ، این دستور اطلاعات وارد شده را دقیقا همان گونه که در **command** چاپ می کند در داخل یک فایل ذخیره می نماید .

این کار بدین گونه است که یک فایل را توسط دستور **fpopen** باز می کنیم - که در ادامه به صورت کامل توضیح داده خواهد شد - و در داخل آن سطر به سطر و لغت به لغت چاپ می شود و در انتها فایل بسته می شود .

لطفا به این مثال دقت فرمایید :

```
fid = fopen ( "txt.txt" , "w" )
```


می ببید که در سطر بالا فایل به نام **exp.txt** برای نوشتن **-wt-** باز شده است و در متغیری **-fid-** قرار داده شده است که می توانید با دستور **help fopen** تنظیمات مربوط به این دستور را ببینید .

حال اگر بخواهیم اطلاعات را در فایل ذخیره نماییم فایل مربوطه را به روش بالا باز کرده - البته در حالت نوشتن سپس بدین صورت سطر به سطر اطلاعات را در فایل مربوطه می نویسیم .

```
x=0:pi/10 :pi;  
y=[x*10 /pi;sin(x) ];  
fid=fopen ('plot.txt', 'w') ;  
fprintf (fd, '---\n le fof p r n f \n g re i p t \n\n) ;  
fprintf (fd, 'g r% .2f d ta ts i e i% .8f\n 'y);  
fclose (fd)
```

با اجرای برنامه بالا خواهید دید که فایل در **current directory** به نام **plot.txt** ساخته شده و متن آن سطر به سطر از عدد 0 تا 190 و در مقابل آن سینوس آن اعداد قرار دارند .

این دستور دقیقا مطابق اسم خود , فایلی را اسکن می کند .

به این مثال توجه فرمائید :

```
x=0:pi/10 :pi;  
y=[x*10 /pi;sin(x) ;  
fid=fopen ('p t 2t xt' w) ;  
fprintf (fd, '% .2f % .8f \n', y)  
fclose (fd);
```

با این برنامه یک فایل **text** که دارای دو ستون عدد است ساخته می شود . حال همین فایل را بوسیله **fscanf** می خوانیم.

```
fd=fopen ('p t x') ;  
a=fscanf (fd, '% [ 2i n]  
fclose (fd)
```

این برنامه دقیقا همان ما تریس نوشته شده در فایل را می خواند و ما تریس مربوطه را دوباره می سازد .

شاید بپرسیدخوب اگه فایلمون فقط عدد باشه که میتونیم با **textread** و یا **dlmread** استفاده می کنیم پر چرا سر مون رو درد بیاریم و **fscanf** و **fprintf** رو بکار ببریم که کار کردن با اون یه کمی پیچیده است .

باید ایجا بگویم که در مواقعی که می خواهید یک خروجی متنی - ترکیبی از عدد و نوشته - بسازید باید از `fprintf` استفاده نمایید .

و اگر می خواهید فایل متنی که به صورت ترکیبی از حرف و عدد است را بخوانید باید از این روش استفاده نمایید .

لطفا به این مثال توجه فرماید .

اگر به مثالی که فایل `export.txt` پاسخ آن بود را ببینید در آن برنامه . فایلی ساخته می شود که اولین سطر آن بدین گونه است .

Degree 0.00 and that's sine is 0.00000000

حال می خواهیم این فایل را بخوانیم

```
fid=fopen('export.txt')
```

```
a=fscanf(fid,'%[ \n]')
```

```
a=a';
```

```
fclose(fid)
```

با اجرای برنامه بالا اولین سطر پاسخ بدین صورت خواهد بود که یک ما تریس با ۲۳ ستون می سازد اگر دقت کنید در `fscanf` نیز در آخر دستور عدد ۲۳ وارد کرده ایم .

در اینجا هر حرفی خوانده می شود و کد اسکی آن در خانه ای از ما تریس ساخته شده می نشیند و وقتی به عدد بر میرسد خود عدد را قرارداده و ادامه می دهد .

در مثال بالا ابتدا شش حرف `degree` قرائت می شود سپس عدد + . که همان عدد درجه است و سپس چهار کلمه و سپس عدد پاسخ سینوس خوانده می شود .

در عبارت زیر اعداد با رنگ قرمز مشخص شده است و بقیه کد اسکی مربوط به حروفات می باشد .

```
0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000 0.00000000
```

ترسیم د و بعدی

در متلب ابزار کاملی برای ترسیم نمودار های مختلف وجود دارد .

این ابزار شامل نمودار های دو بعدی و سه بعدی و انواع نمودار های فراوانی میباشد .

plot رسم دو بعدی

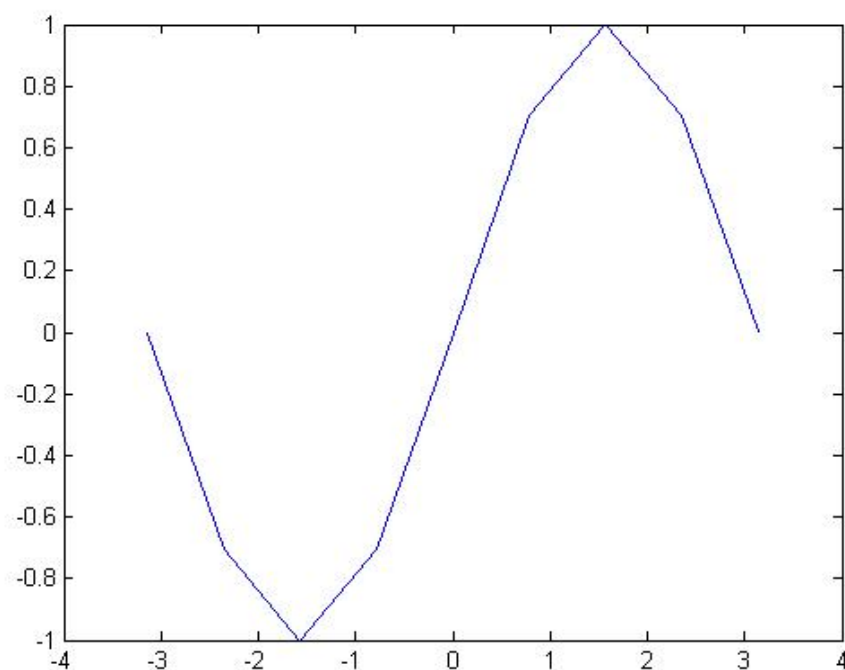
یکی از ابزار های رسم نمودارر توابع دو بعدی این دستور می باشد که نحوه ترسیم آن دقیقا مانند ترسیم دستی نمودار که خودمان انجام میدهیم بدینگونه که در بازه خاصی X را معرفی می کنیم و Y متناظر هر کدام را بدست آورده و در پایان بر اساس اعداد محاسبه شده نقاط مربوطه پیاده شده و نقاط به هم وصل می شود . طبیعتا هر چقدر فاصله نقاط کمتر باشد دقت ترسیم بهتر می شود .

به مثال زیر توجه کنید :

```
x=-pi:pi/4:pi;
```

```
y=sin(x);
```

```
plot(x,y)
```

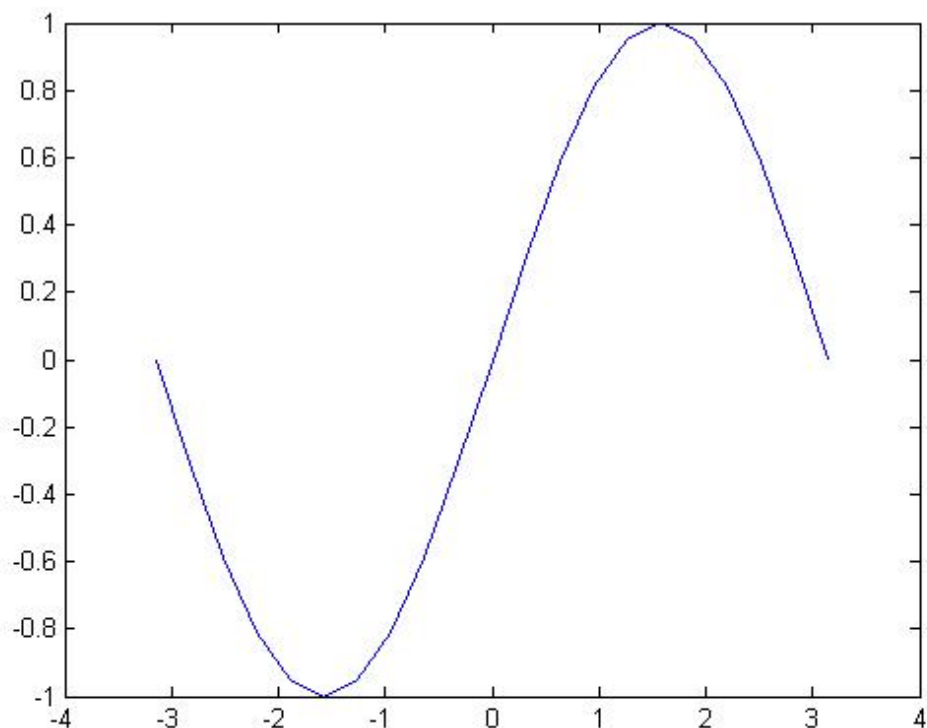


میبینید که نمودار با شکستگی های زیادی همراه است . حال دقت ترسیم را افزایش دهیم :

```
x=-pi:pi/10 :pi;{e te}
```

```
y=sin(x);{e te}
```

```
plot(x,y)
```



در دستورات بالا در خط اول یک بازه به تعداد مشخص تقسیم می کنیم (x ها را معرفی می کنیم)

پس از آن در خط دوم مقدار y را برای هر کدام از x ها پیدا می کنیم و در پایان در خط سوم نقاط پیاده شده و به هم وصل می شود .

حال اگر بخواهیم دو نمودار \sin , \cos را کنار هم رسم کنیم ، کافیست در دستور `plot` مقدار محاسبه شده برای \cos را نیز قرار دهیم .

این کار بدینگونه است ، هر ترسیمی را که افزایش می‌دهیم، در دستور `plot` دقیقاً مانند دستور ترسیم یک نمودار پارامترها را به پشت سردستور آن می‌افزاییم به گونه‌ای که هر جفت پارامتر برای کدام از ترسیمات پشت سر هم قرار گیرد .

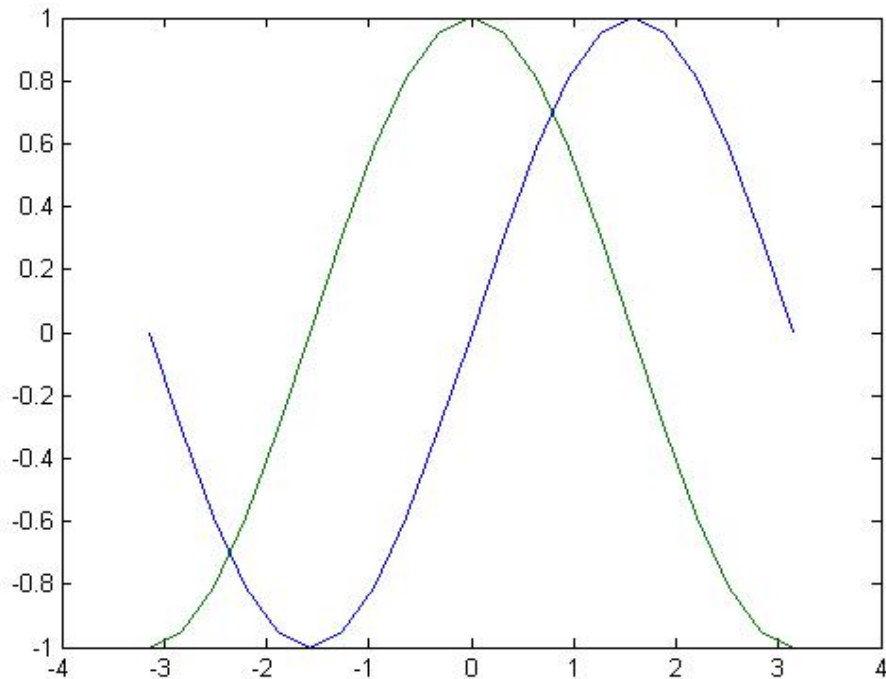
باز اگر بخواهیم ترسیم دیگری اضافه کنیم مثل روش بالا اضافه می‌کنیم .

```
x=-pi:pi/10 :pi;
```

```
y=sin(x);
```

```
z=cos(x);
```

```
plot(x,y,x,z)
```



لطفاً به آخرین سطر دستورات توجه فرمایید .

حال اگر بخواهیم ترسیمات را با رنگ و یا ... خاصی انجام دهیم بدینگونه پیش می‌رویم .

برای معرفی رنگ در ترسیم از حروفات کلیدی استفاده می شود که داخل کوتیشن در دستور `plot` نوشته می شود .

به مثال زیر توجه کنید :

`plot(x,y,'r')`

این دستور ترسیم را با رنگ قرمز انجام می دهد و به نوع ترسیم کاری ندارد .

`plot(x,y, '^')`

این دستور به رنگ کاری ندارد و فقط نقاط را با مثلث نشان می دهد .

`plot(x,y, ':')`

این دستور فقط ترسیم را به صورت خط چین انجام می دهد .

هر کدام از سه حرف کلیدی بالا از گروه خاصی هستند که می توان آنها را با هم ترکیب نمود .

`plot(x,y, 'r^')`

در این دستور سه حرف کلیدی بالا با هم ترکیب شده است .

حرف اول رنگ(قرمز) حرف دوم علامت(مثلث) و حرف سوم نوع خط(نقطه چین) را تعیین می کند .

حروفات رنگ در plot		حروفات ترسیم	
b	آبی	-	خط صاف
r	قرمز	:	نقطه چین
g	سبز	.-	خط نقطه
c	فیروزه ای	--	خط چین
m	بنفش	(خالی)	بدون ترسیم خط
y	زرد		
k	مشکی		

حروفات نمایش نقطه	
نقطه	.
دایره	o
ضربدر	x
علامت اضافه	+
ستاره	*
مربع	s
لوزی	d
مثلث (به طرف بالا)	^
مثلث (به طرف پایین)	v
مثلث (به طرف راست)	>
مثلث (به طرف چپ)	<
ستاره پنج راسی	p
ستاره شش راسی (داود)	h

گفتیم که می توان همه این حروفات را با هم ترکیب کرد بدینگونه که ('ترسیم ، نقطه ، رنگ')

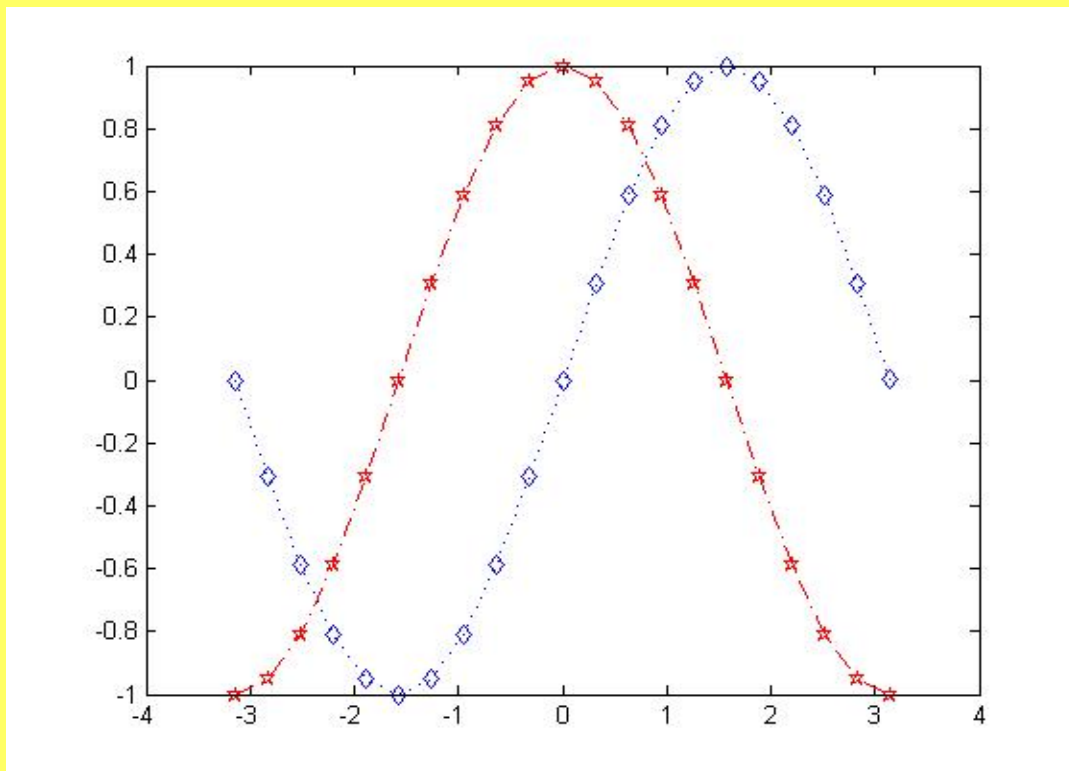
حال ترسیم بالایی را با تنظیمات جدید انجام می دهیم .


```
x=-pi:pi/10 :pi;
```

```
y=sin(x);
```

```
z=cos (x);
```

```
plot(x,y,'b:d',x,z,'rp-.')
```



در خط آخر فرمان مربوط به ترسیم و تنظیمات را می بینیم که تنظیمات مربوط به هر کدام از ترسیم بلافاصله پس از پارامترها می آید .

در خط آخر دستور مقابل را می بینیم :

```
> plot(x,y,'b:d',x,z,'rp-.')
```

پس از تعیین پارامترها (x,y) بلافاصله تنظیمات آن آمده است که 'b:d' می باشد که رنگ آن b آبی و نوع ترسیم آن : نقطه چین و نشان نقطه آن d لوزی است... و ترسیم دوم که پارامترهای آن (x,z) و تنظیمات آن با رنگ r قرمز و نوع خط - خط نقطه و نقطه p ستاره پنج راسی است .

در مواردی لازم است که برای نموداری که ترسیم نموده ایم نام و توضیحات خاصی ارائه کنیم .
این توضیحات ممکن است نام ترسیم نام محور ها نوشتن بر روی ترسیم و .. باشد .

چند نمونه از ترسیمات :

xlab | برچسب محور **x**

این دستور محور **x** را نامگذاری می کند .

xlab l('st g')

در دستور بالا به جای **st g** کلمه و حروفات مربوطه گذارده می شود .

ylab | برچسب محور **y**

این دستور محور **y** را نامگذاری می کند .

ylab l('st g')

در دستور بالا به جای **st g** کلمه و حروفات مربوطه گذارده می شود .

این دستور ترسیم را نامگذاری می کند .

t e('st g')

به جای **st g** نام مربوطه قرار می گیرد .

هر نامی که می نویسیم در بالای ترسیم نشان داده می شود .

معلوم کردن رسم ها **lg**

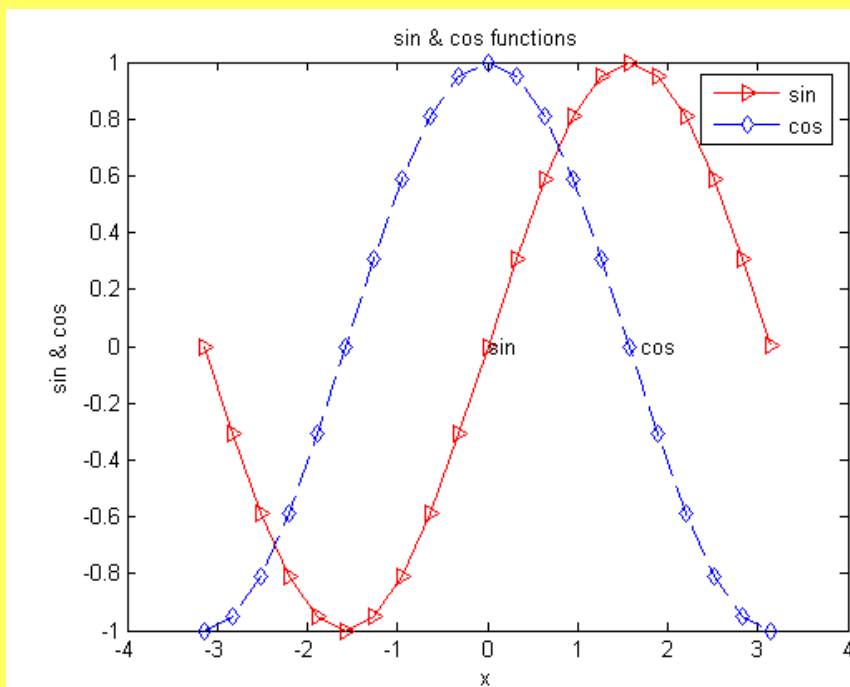
اگر چندین نمودار رسم کرده باشیم ممکن است نتوانیم تشخیص دهیم که کدام ترسیم مربوط به کدام نمودار است بوسیله دستور **lg** می توانیم بر حسب رنگ و نوع ترسیم نمودار ها را از هم تمیز دهیم .

lg ('st g ','st g')

ترتیب نوشتن نام ها بدینگونه است که در دستور **plot** هر کدام از نمودار ها ترسیم شده در اینجا نیز همانگونه عمل می شود .

به مثال زیر توجه فرمایید :

```
x=-pi pi/0 :pi
y= sin(x)
z=cos(x)
plot(x,y,'r>',x,z,'b<')
xlabel('x')
ylabel('sin & cos')
title('sin & cos functions')
legend('sin','cos')
axis([0,0,'sin'])
axis([1.7,0,'cos'])
```



در دستورات بالا \uparrow استفاده شده که برای نوشتن جمله ای در مکان خاصی (مختصات) بکار می‌رود.

```
axis([x,y,'st g'])
```

گفتیم که میتوان در دستور **plot** چندین ترسیم را یکجا انجام داد. ولی اگر نتوانیم بصورت یکجا ترسیم کنیم و یا نخواهیم ترسیمات بر روی هم بیافتند چه کار کنیم.

در دستور **plot** قبل از ترسیم صفحه پاک می شود (میتوان گفت دستور **cf** اجرا میشود) ولی وقتی بخواهیم بر روی ترسیم انجام شده یک نمودار دیگری رسم کنیم باید ترسیم قبلی پاک نشود.

دستور **lb b** این کار را انجام می دهد.

lb b نکه داشتن ترسیم

با استفاده از این دستور مانع پاک شدن صفحه نمایش می شویم تا نمودارهای بعدی بر روی نیز بر روی نمودار اولی بیافتند (در این نمودارها همه رنگها و نوع خط یکسان خواهند بود زیرا به طور جداگانه ترسیم می شوند و از رنگ و نوع خط اولیه استفاده می کنند).

این دستور به صورت روشن و خاموش استفاده می شود

lb b

lb b f

تا زمانی که **lb b** در حالت روشن است هیچ نموداری پاک نخواهد شد و همه بر روی هم خواهد افتاد.

ولی زمانی است که نمی خواهیم نمودارها بر روی هم بیافتند.

بوسیله دستور lot صفحه ترسیم را به تعداد مشخص تقسیم می کنیم .

بدینگونه که صفحه ترسیم را تقسیم کرده و قسمت مورد نظر را معلوم کرده و نمودار مربوطه را رسم میکنیم و سپس نام و تنظیمات را انجام می دهیم .

lot رسم چندین رسم در یک صفحه

بوسیله این دستور می توانیم صفحه ترسیم را به چندین قسمت تقسیم کنیم .

این دستور را بدین گونه استفاده میکنیم .

$\text{lot}(m,n,p)$

با این دستور صفحه به m سطر و n ستون تقسیم می شود و قسمت p ام را آدرس دهی میکند .

که شماره قسمت از ردیف اول از بالا شروع می شود .

به مثال زیر توجه کنید :

```
x=-pi:pi/10 :pi;
```

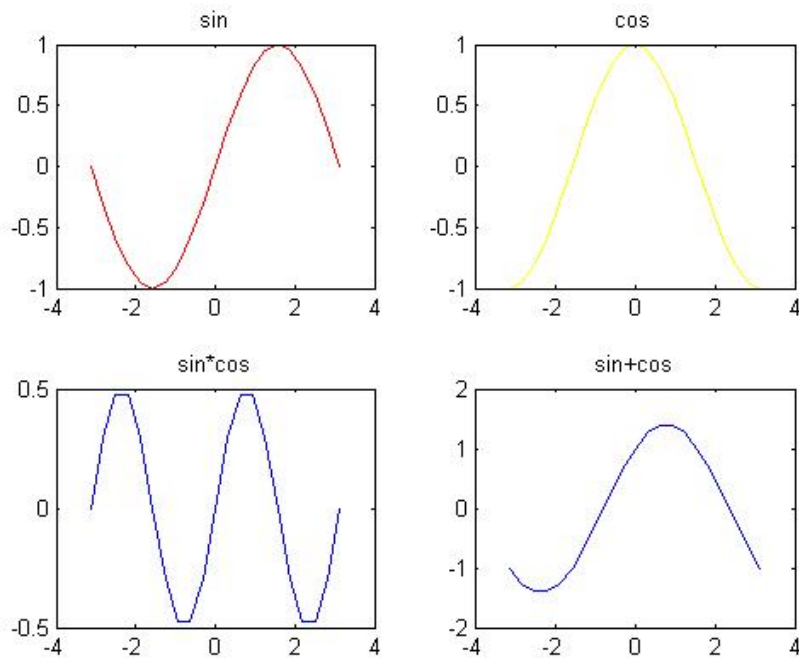
```
y=sin(x);z=e (x);t=sin(x) *e (x);
```

```
plot(2,2,1);plot(x,y,'r');t e('sin');
```

```
plot(2,2,2);plot(x,z,'y');t e('e ');
```

```
plot(2,2,3);plot(x) ;t e('sin*e ');
```

```
plot(2,2,4);plot(x,y+z);t e('sin+e ');
```



لطفا به نحوه کاربرد `plot` و نحوه تنظیم ترسیمات توجه فرمایید .

ترسیمات سه بعدی و سطوح

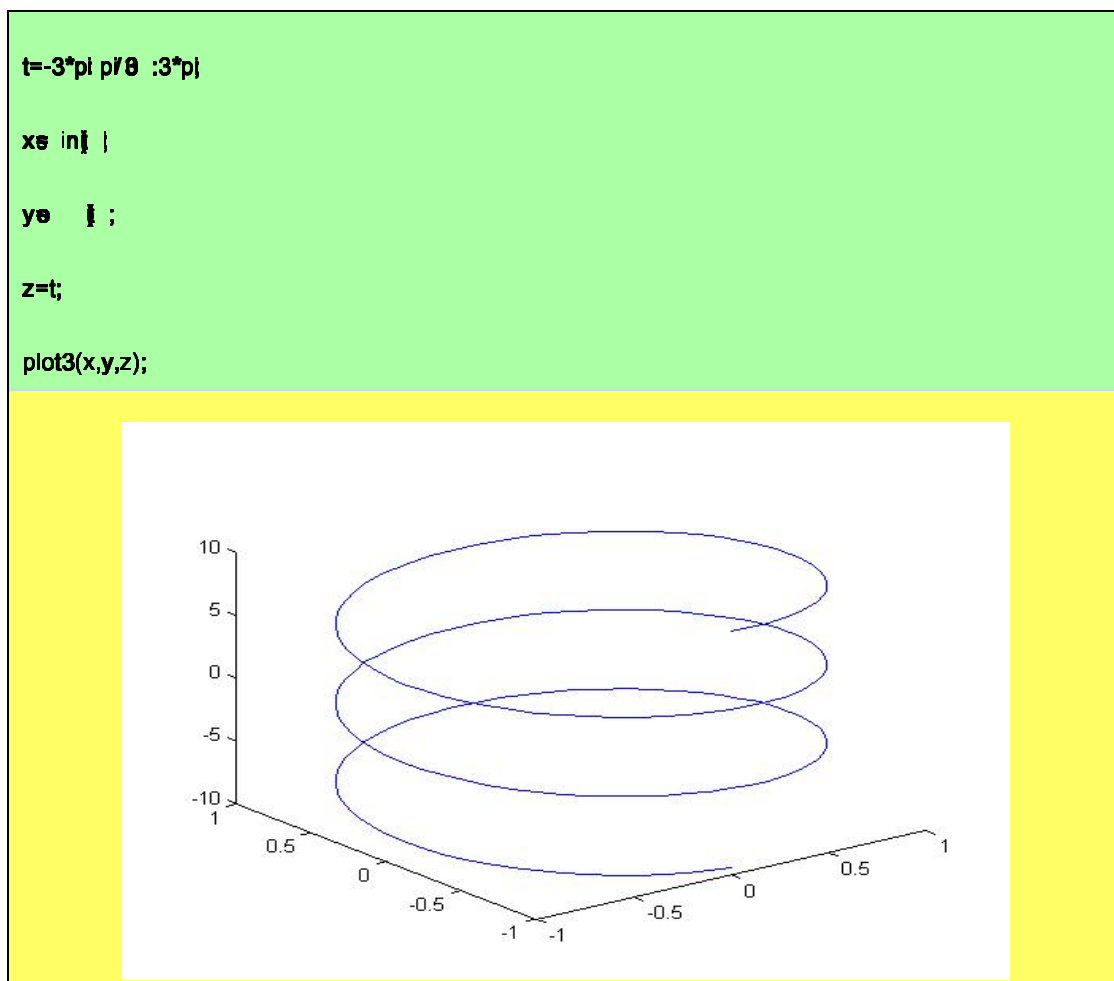
دیدیم که دستور **plot** ابزاری برای رسم نمودار های دو بعدی است ولی مواقعی که می خواهیم نمودار های سه بعدی را رسم نماییم چه کار باید بکنیم .

دستور **plot3** این کار را انجام می دهد .

plot3 رسم سه بعدی


این دستور تابع را در سه بعد رسم می کند .

به این مثال توجه فرمایید :



می بینید که نحوه ترسیم مانند دستور **plot** می باشد. البته میتوانیم بوسیله دستور **plot3** ، سطوح ولایه ها را ترسیم کنیم .

رسم لایه و سطح بانمودار یکسان نمی باشد ، نمودار یک منحنی و ... می باشد (در کل یک خط) ولی سطح اینگونه نمی باشد و یک فضای پیوسته (لایه) می باشد .


خودمان می توانیم هر سطحی که دلمان میخواهد بسازیم ولی برای راحتی کار ، یک تابع سطح ، در خود متلب قرار داده شده است که با دستور  می توان به این سطح دست یافت .

سطح نمونه


گفتیم که یک سطح پیش فرضی در متلب قرار داده شده که با این دستور میتوان به این سطح دست یافت .

$$[x,y,z]=\text{peaks}(n)$$

n دقت ترسیم را نشان میدهد (بازه مربوطه به عدد وارد شده تقسیم می شود و چقدر n بیشتر باشد قطعات کوچکتر و همینطور شکستگی نرم تر و رسم دقیقتر خواهد بود)

در صورتی که می خواهید یک سطح بسازید ، باید فاصله همه نقاط موجود بر روی سطح یکسان و به طور مساوی پخش شده باشد و البته  را نیز بر حسب توابع بیان میکنیم .

برای ساختن سطح باید شبکه ای کامل و همگن ساخته شود (منظور از شبکه خطوط خطوط عمود بر هم است که محل تقاطع مکان نقاط سطح را نشان می دهد) .

در متلب شبکه را با کمک دستور  i می سازیم .

این دستور یک شبکه برای ایجاد سطوح می سازد .

$[x,y]=rid(x) \rightarrow [x,y]=rid(x,x)$

$[x,y,z]=rid(x,y,z)$

اگر یک مثال کوچک برای این دستور بزنیم :

```
> [x,y]=rid(-2:2)

x

 2  1  0  1 -2-
 2  1  0  1 -2-
 2  1  0  1 -2-
 2  1  0  1 -2-
 2  1  0  1 -2-

y

 2 -2 -2 -2 -2-
 1 -1 -1 -1 -1-
 0  0  0  0  0
 1  1  1  1  1
 2  2  2  2  2
```

میبینید که این دستور ماتریس $2*2$ میسازد - واگر بیشتر دقت کنید می بینید که هر کدام از سطر y و یا ستون x می تواند معرف یک خط باشد (یک سری خط موازی عمودی و افقی) که با تعریف z می توان به سطح دست یافت .

$$z = x^2 + y^2$$

Z=

8 5 4 5 8

5 2 1 2 5

4 1 0 1 4

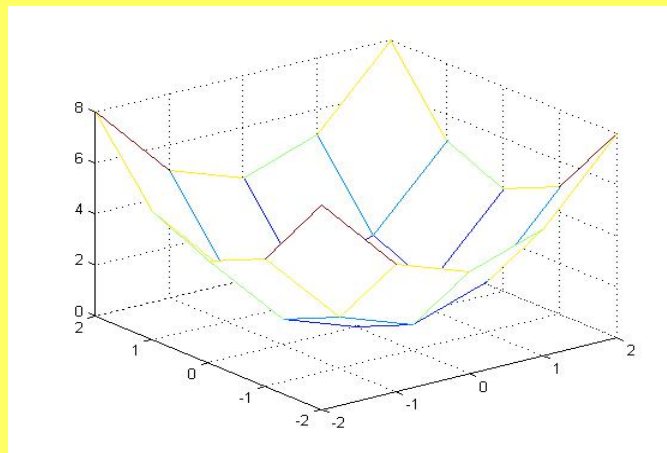
5 2 1 2 5

8 5 4 5 8

که Z را بر اساس مقادیر x و y بدست می آوریم ((می دانیم که x^2 یک تابع دو بعدی کاسه ای است و y^2 نیز همچنین و وقتی این دو در جهات x و y با هم ترکیب شوند یک کاسه سه بعدی ساخته خواهد شد)).

با کمک دستور  سطح مربوطه را رسم میکنیم .

>  (x,y,z)



می بینید که دقت ترسیم خیلی پایین است و آن هم به این دلیل است که تعداد تقسیمات کم بوده است

رسم شبکه تشکیل شده

این دستور شبکه تشکیل شده را ترسیم می کند .

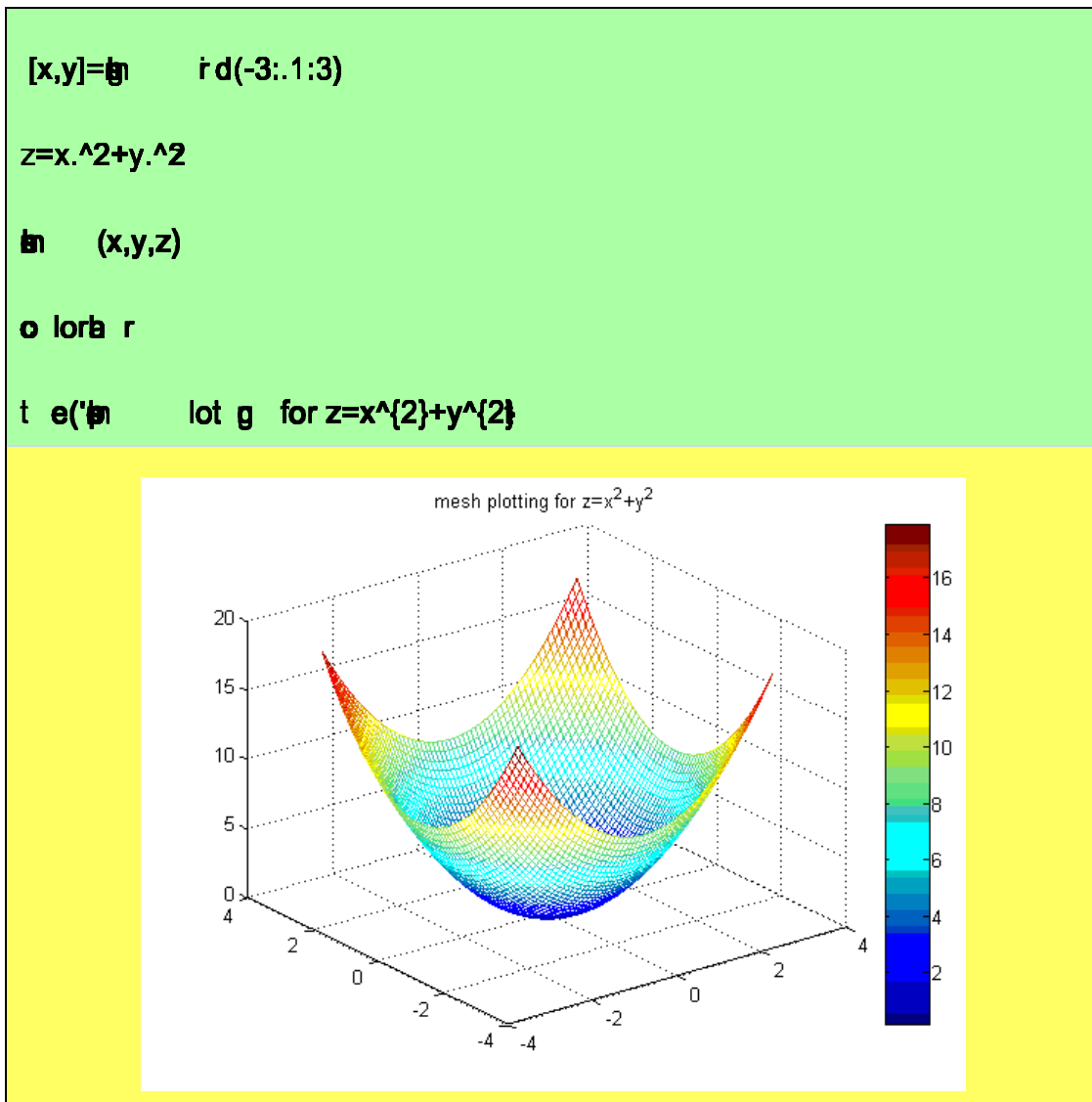
سطح نمایش داده شده توسط این دستور صرفاً یک شبکه است .

این دستور بدینگونه نوشته می شود:

`mesh(x,y,z)`

که x, y, z با `mesh` تعیین شده اند .

مثال این دستور در صفحه قبل ذکر شده است . که رسم دقیق آن به صورت زیر است .



در این مثال می بینیم در خط چهارم دستور `colorbar` استفاده شده که این دستور باعث ایجاد یک میله رنگی معرف ارتفاع می باشد و سطر آخر عنوان رسم را تشکیل می دهد .

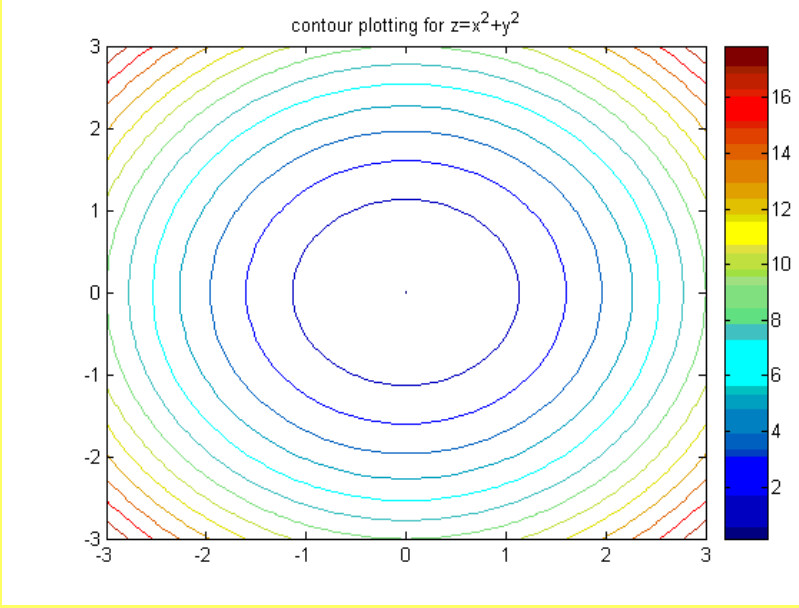
منحنی میزان منحنی است که همه نقاط هم ارتفاع زمین را به هم وصل میکند .

منحنی های میزان همدیگر را قطع نمی کند و کوچکترین محیط بسته ، بلند ترین نقطه است و یا پایین ترین نقطه .

```

[x,y]=meshgrid(-3:1:3)
z=x.^2+y.^2;
o to r(x,y,z,16);
o lorb r
t e('o to r plot g for z=x^{2}+y^{2}')

```



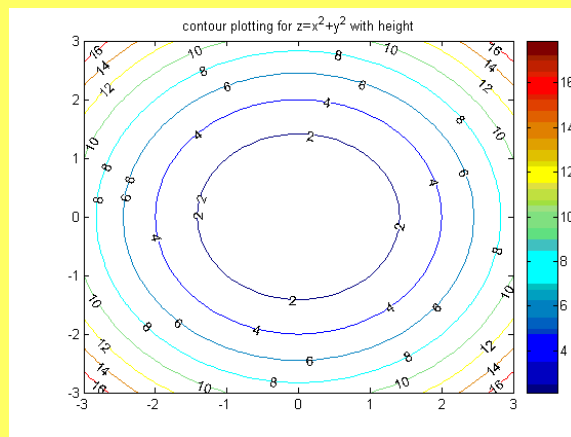
عدد **16** در دستور **o to r** دقت ترسیم را معین می کند .

می بینید که کوچکترین دایره با رنگ آبی یا همان رنگ ارتفاع **2** و یک نقطه نیز در مرکز به رنگ مشکی که ارتفاع **0** می باشد که پایینترین نقطه سطح می باشد .

که البته میتوان ارتفاع را بر روی منحنی میزان نوشت .

به خط پنجم **د** و مثال آخر توجه کنید و ببینید چگونه توان را در رشته چاپ نوشتیم .

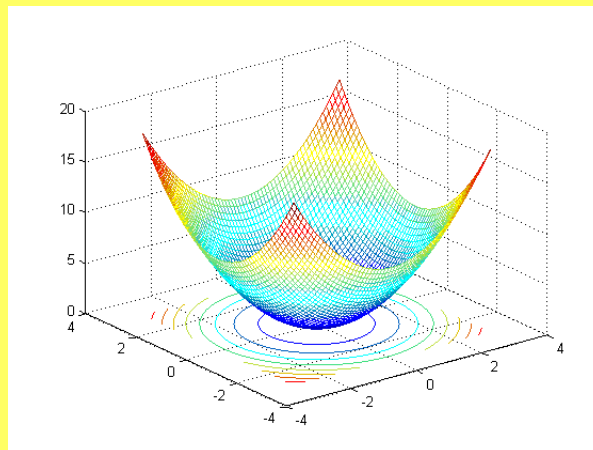
> $z = x^2 + y^2$ (Contour Plot)



ترسیم شبکه و منحنی میزان

این دستور $meshz$ و منحنی میزان را در یکجا رسم می کند. به طوریکه $meshz$ رسم می شود و منحنی میزان زیر آن ترسیم می گردد.

> $meshz(x,y,z)$



در این مثال می بینید که $meshz$ رسم شده و منحنی میزان زیر آن قرار دارد

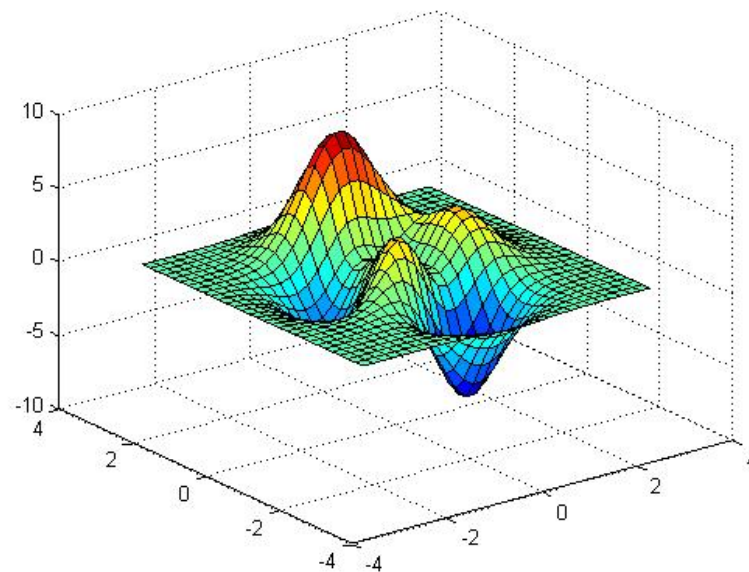
این دستور سطح را با رنگ و نور نمایش میدهد به گونه ای که می توان بوسیله نور پردازی به اشیا عمق داد .

به مثال صفحه بعد توجه کنید :

در این مثال برای تشکیل سطح از دستور **surf** استفاده شده است .

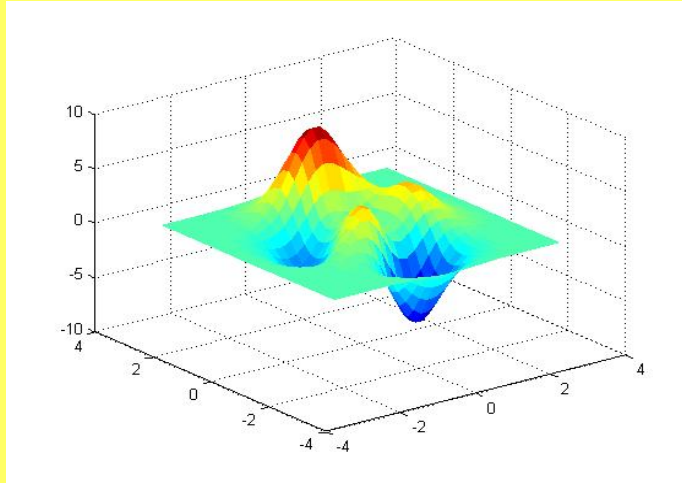
> $[x,y,z]=\text{surf}(z)$;

> $\text{surf}(x,y,z)$



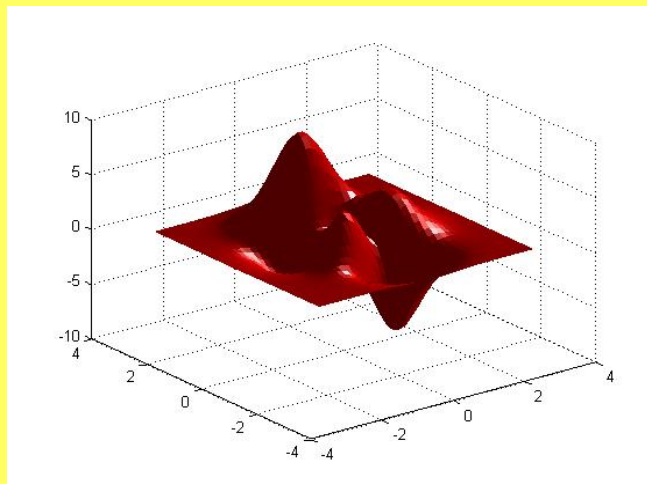
اگر بخواهیم خطوط دیده نشوند باید ویژگی **hold on** را خاموش کنیم .

> `surf(x,y,z,'g')`




همینطور می توانیم دیگر ویژگی ها را نیز تغییر دهیم که دقیقا مثل دستور قبل پیش می رویم .

> `surf(x,y,z,'r','g'); hold on; surf(x,y,z,'r')`

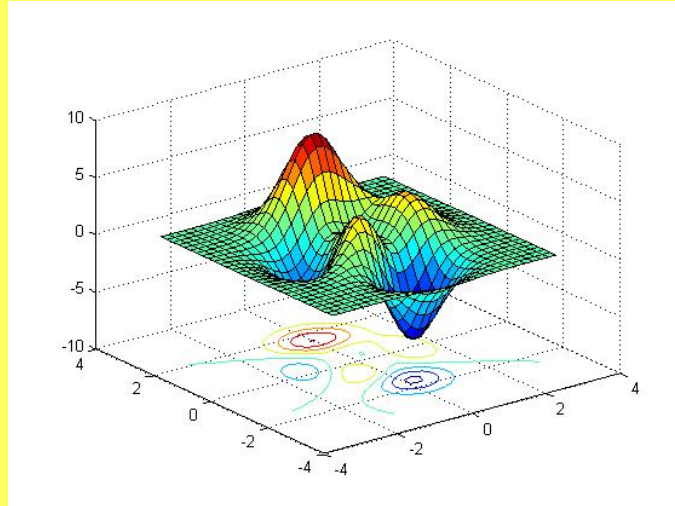


دستور `hold on` به سطح یک نوردهی مایل اضافه می کند تا رنگ سطح غیر یکسان و نا هموار دیده شود

سطح با منحنی میزان $z = f(x, y)$

این دستور مانند  است با این تفاوت که سطح را با منحنی میزان رسم می کند .

> $z = f(x, y, z)$

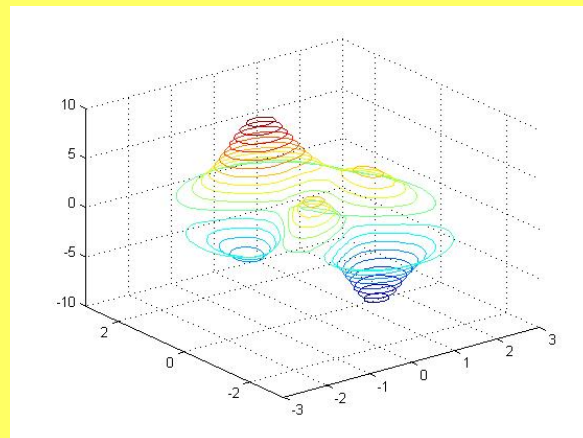


منحنی میزان سه بعدی $z = f(x, y, \theta)$

این دستور منحنی میزان سه بعدی رسم میکند . بطوریکه هر منحنی میزان در ارتفاع مربوط به خود نمایش داده می شود .

> $[x, y, z] = \text{meshgrid}(\theta);$

> $\text{surf}(x, y, z, \theta)$



این دستور مانند رسم دو بعدی است با این تفاوت که با کنار هم گذاشتن خطوط سطح را نشان می دهد .

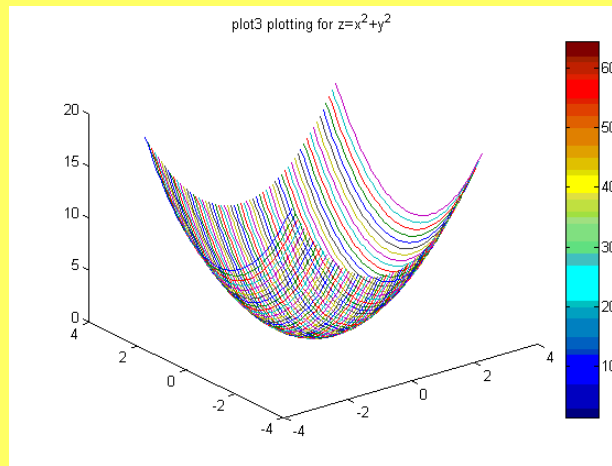
```
[x,y]=meshgrid(-3:1:3)
```

```
z=x^2+y^2
```

```
plot3(x,y,z)
```

```
colorbar
```

```
title('plot3 plotting for z=x^2+y^2')
```



می بینید که سطح با قرار گرفتن خطوط کنار هم نمایش داده می شود .

View جهت نمایش

> `[x,y,z]=meshgrid(θ);` مکان دوربین را برای نمایش ترسیمات سه بعدی را تعیین میکند .

که می توانید هر موقعیتی را برای دوربین وارد نمایید .

```
> mesh(x,y,z);
```

```
> view([4,4,4]);
```

(در مثال هایی که تعریف پارامتر صورت نگرفته است از پارامتر مثال های قبلی استفاده کنید.)

در این مثال یک سطح را با چندین دستور رسم میکنیم تا خودتان آنها را با هم مقایسه

کنید .

$[x,y,z]=\theta$ ()

plot(2,3,1);plot3(x,y,z);t e('plot3')

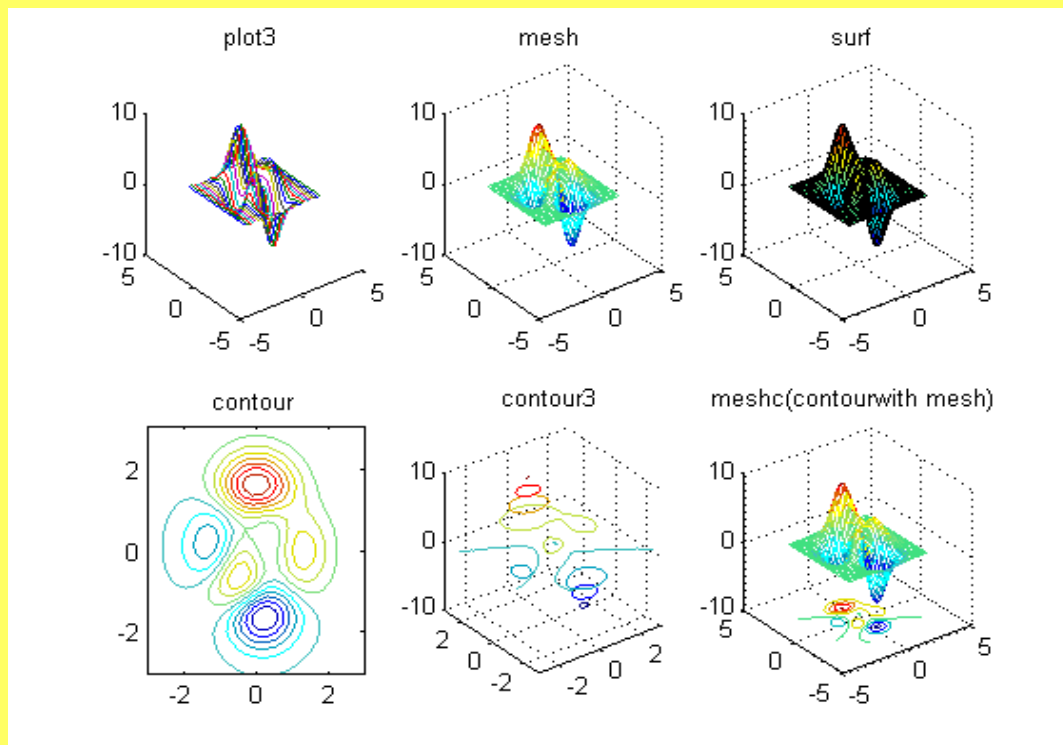
plot(2,3,2);mesh (x,y,z);t e('mesh')

plot(2,3,3);surf f(x,y,z);t e('surf')

plot(2,3,4);contour r(x,y,z,5);t e('contour')

plot(2,3,5);contour3 r3(x,y,z);t e('contour3')

plot(2,3,6);mesh (x,y,z);t e('mesh (contour with mesh)')

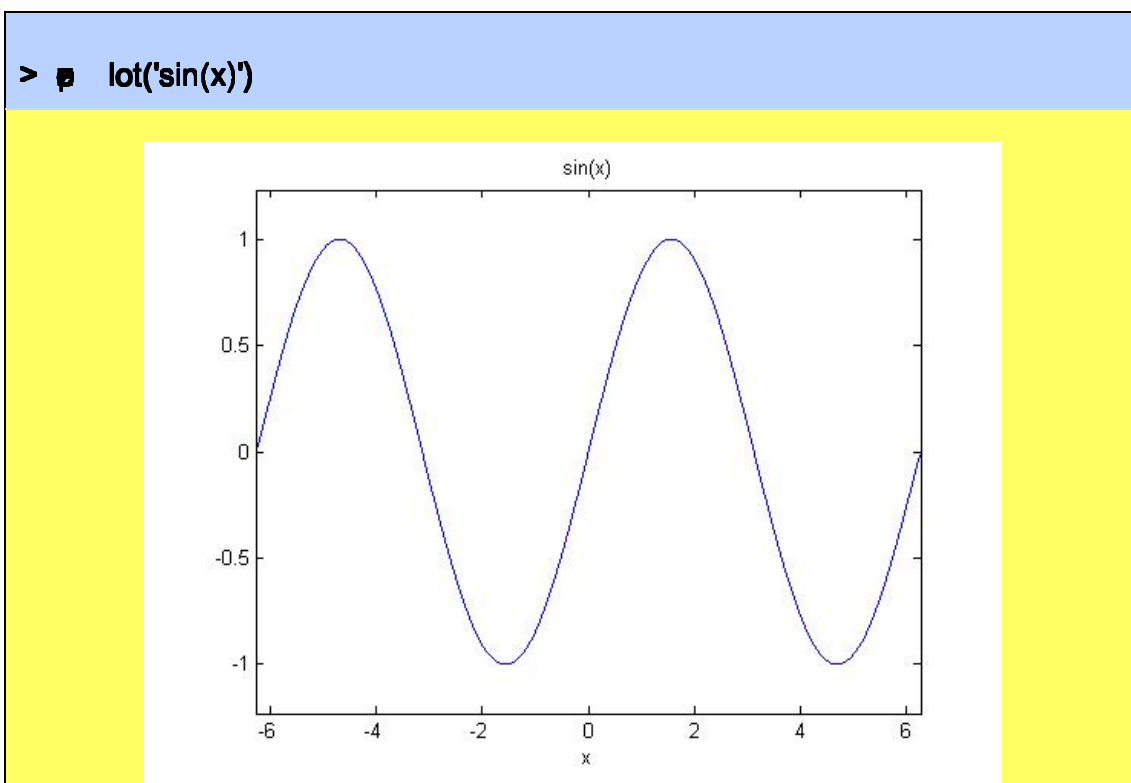


ترسیم توابع که در متلب به `lot` معروف است فقط با معرفی تابع نمودار آن را رسم می کند .

در اینجا به چند نمونه از دستورات اشاره می شود .

`plot` رسم تابع دو بعدی

به مثال زیر توجه کنید :

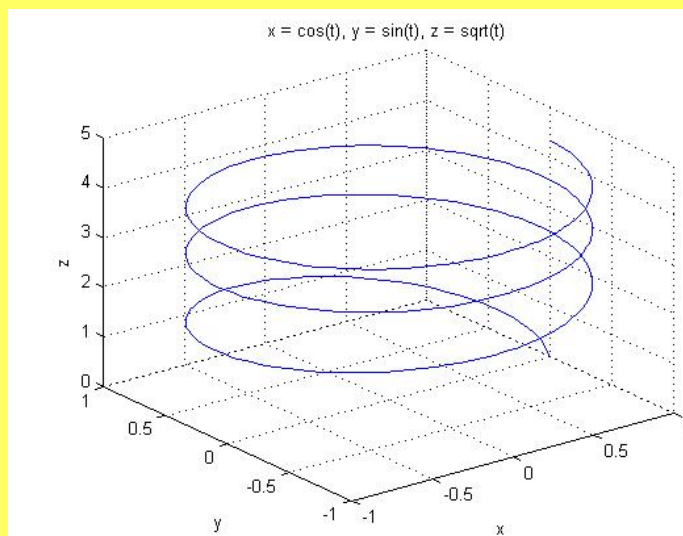


می بینید که برای رسم احتیاجی به تعریف بازه و یا متغیر نیست .

در این دستور باید هر سه مولفه را تعریف نمود (البته باز بر اساس تابع).

به این مثال توجه فرمایید :

> **lot3('cos(t)', 'sin(t)', 'sqrt(t)') [0,6*pi]**



در این دستور سه مولفه x, y, z بر اساس تابع تعریف می شوند و در پایان مقدار پیش فرض برای محاسبه (مقدار پیش روی رسم) معرفی می شود که اگر این مقدار را معرفی نکنیم سیستم خود عددی پیش فرض قرار خواهد داد .

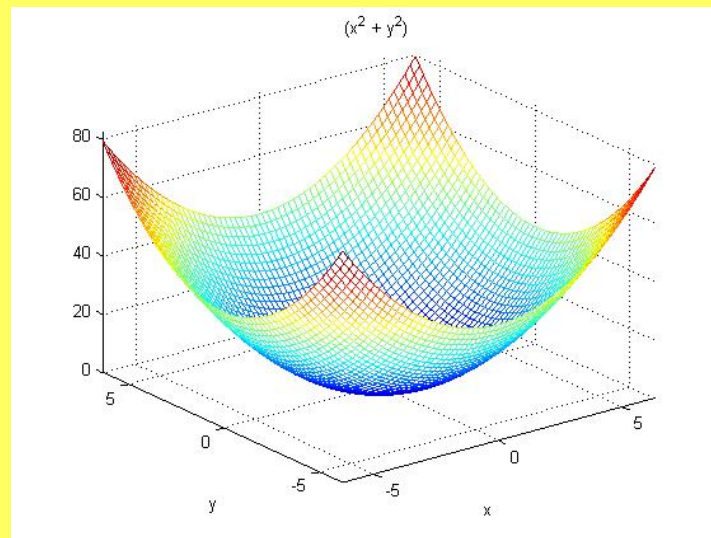
رسم شبکه برای تابع

این دستور یک شبکه برای یک تابع سه بعدی تعریف شده می سازد .

```
) > mesh (x^2 + y^2
```

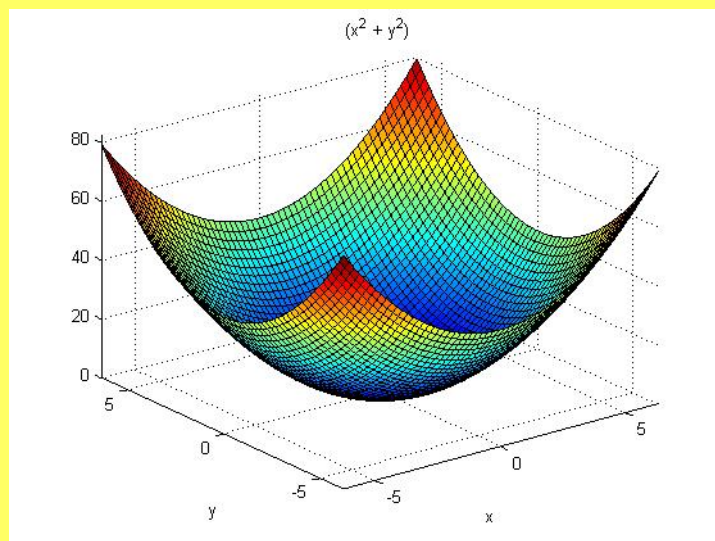
```
> o lora r
```

```
> t e('mesh lot g')
```



دقیقا مانند دستورات بالا ترسیم سطح را بصورت رنگ و سایه برای سطح را انجام می دهد .

```
> f('x^2 + y^2')  
> o lora r  
> t e('f plot g')
```



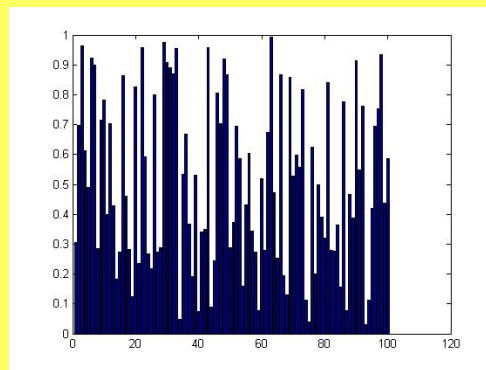
نمودار های آماری

B r نمودار میله ای

این دستور نمودار میله ای یک مجموعه را رسم می کند .

```
> a=rnd (1,10 );
```

```
> bar(a)
```

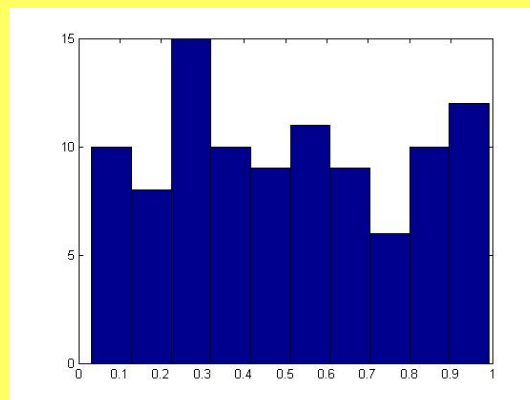


Hist نمودار فراوانی

نمودار هیستوگرام مربوط به مجموعه را رسم میکند .

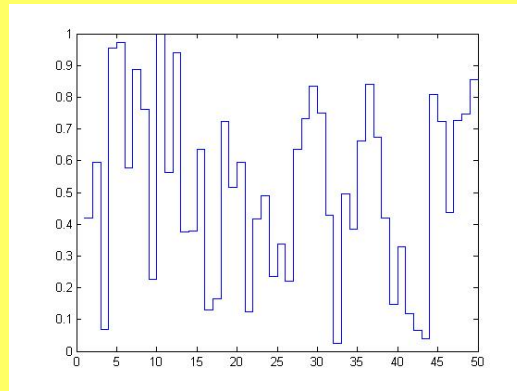
```
> a=rnd (1,10 );
```

```
> hist(a)
```




```
> a=rnd (0 ,1);
```

```
> stairs(a)
```



در متلب برای محاسبات چند جمله ای جعبه ابزاری تقریباً کامل قرار داده شده است .
در اینجا چند نمونه از دستورات و کاربرد آنها را می بینیم .

همه می دانیم چند جمله ای یا $p(x)$ توابعی یک متغیره هستند .

ضرایب چند جمله ای از بالا به پایین در یک ماتریس مرتب میشود که درایه اول بالاترین توان و درایه
آخر توان صفر یا همان عدد ثابت است .

به این مثال توجه کنید :

ماتریس مربوط به چند جمله ای x^2+2x+3 بدین گونه می شود :

[2] I

می بینید که فقط ضرایب نوشته شده اند .

حال اگر ضرایب چند جمله ای $3x^3+4x+3$ را بنویسیم به این صورت در خواهد آمد :

[3] I

این مثال میبینید که بدلیل نبودن x^2 در چند جمله ای ، در ماتریس مربوطه درایه دوم ک همان
ضریب x^2 میباشد را صفر قرار می دهیم .

از این به بعد چند جمله ای را با ماتریس مربوطه نشان می دهیم و در محاسبات چند جمله ای نیز از
ماتریس ها استفاده میکنیم .

پاسخ این دستور ریشه های چند جمله ای وارد شده می باشد که ممکن است مختلط نیز باشد .

```
> a=[2];
```

```
> roots(a)
```

```
ans =
```

```
-1.0000 + 1.0000i
```

```
-1.0000 - 1.0000i
```

می بینید که دو ریشه مختلط دارد .

این دستور چند جمله ای متناظر با ریشه های وارد شده را می سازد .

برای مثال ریشه های بدست آمده برای مثال قبل را وارد می کنیم :

```
> [-1+1.0i -1-1.0i];
```

```
> poly(r)
```

```
ans =
```

```
1.0000 0.0000 0.0000
```

بوسیله این دستور میتوانیم چند جمله ای را مقدار گذاری کنیم .

```
> a=[2 1];
```

```
> p = poly(a,2)
```

```
A =
```

```
1
```

معادله x^2+2x+8 به ازای $x=2$ محاسبه شده است .

لازم به ذکر است که `poly` نیز معادله را به ازای ماتریس محاسبه می کند .

polyfit بهترین برازش منحنی

نقاط وارد شده را با بهترین حالت بر روی منحنی (با درجه معلوم) برازش میدهد .

این دستور بدینگونه استفاده می شود :

`polyfit(x,y,n)`

در این دستور X, Y مختصات نقاط وارد شده و n درجه چند جمله ای برازش داده شده است .

برای این مثالی را میخواهیم ارائه کنیم که نخست لازم است دستور `polyfit` را فرا بگیریم .

گرفتن مختصات از موس `gip t`

با اجرای این دستور سیستم منتظر کلیک می ماند (فقط در فضای ترسیم) و وقتی کاربر کلیک میکند سیستم مختصات محل مکان نما را به صورت `X, Y` نگه می دارد .

این دستور به این روش بکار می رود :

`gip t(n)`

`n` در اینجا تعداد نقاطی است که می خواهیم بگیریم .

برگردیم به `p lyf` و ادامه مثال :

می خواهیم ده نقطه در یک امتداد مشخص کنیم و سپس یک منحنی درجه **3** به آن برازش دهیم .

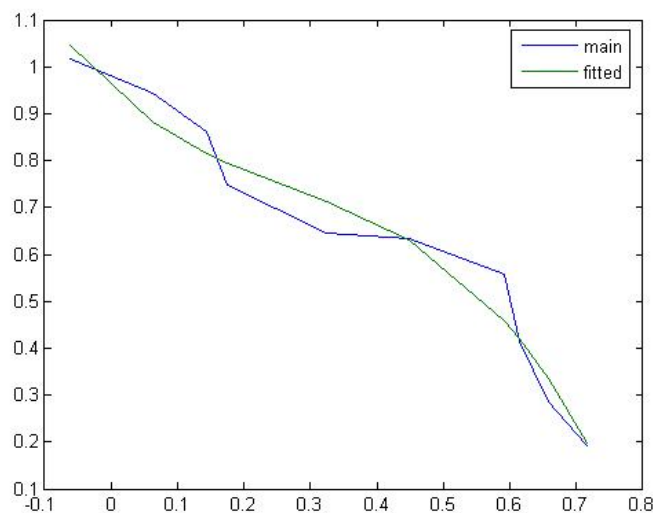
```
[x,y]=gip t(10);
```

```
f=p lyf (x,y,3);
```

```
z=p lyf (f,x);
```

```
plot(x,y,x,z);
```

```
lg ('main','f e');
```



در صورتی که شما این مثال را اجرا کنید به هیچ عنوان به این شکل نمی رسید به این دلیل که در موقع انتخاب نقاط ، نقاط دیگری انتخاب خواهید کرد .

در دستورات بالا سطر اول و دوم مربوط به دریافت نقاط و برازش منحنی است که توضیح داد شد .

پاسخ برازش یک ماتریس خواهد بود که ضریب چند جمله ای معادله f شده است

در سطر سوم مقدار معادله برازش شده را به ازای x محاسبه میکند .

سطر چهارم و پنجم نیز ترسیم و نمایش دو نمودار را انجام میدهند .

مشق چند جمله ای `poly`

این دستور مشتق چند جمله ای وارد شده را محاسبه می کند .

```
> a=[2 3 4];
```

```
> polyder(a)
```

```
A =
```

```
2 6 12
```

انتگرال چند جمله ای `polyint`

پاسخ این دستور انتگرال چند جمله ای براساس ثابت وارد شده است .

```
> a=[2 ];
```

```
> polyint(a)
```

```
A =
```

```
0.3    .0    .0
```

حال اگر بخواهیم ثابت 3 را نیز وارد کنیم :

```
> polyint(a,3)
```

```
A =
```

```
0.3    .0    .0    .0
```

■ ضرب چند جمله ای

بوسیله این دستور می توانیم دو چند جمله ای را ضرب کنیم .

```
> a=[2 ];
```

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

```
> c=conv(a,b)
```

```
c=
```

```
4
```

■ تقسیم نیز دقیقاً مانند ضرب است .

که در پاسخ این دستور معادله b نمای داده خواهد شد .

> (c,a)

تابع جمع و تفریق چند جمله ای را خودتان میتوانید بنویسید .

توابع سمبلیک

بعضی مواقع ممکن است تابع مورد نظر چند متغیر (سمبل) داشته باشد بدین دلیل نمی توانیم از روشهای چند جمله ای برای محاسبات استفاده کنیم .

این مشکل بوسیله توابع سمبلیک قابل حل است .

شاید نام تابع سمبلیک کمی برایتان نا آشنا باشد ولی باید بگوییم که همان تابع چند متغیره معمولی است مثلا :

$$y = \sin(x) \text{ و یا } y = 2*x + 3*y$$

که متلب این توابع را به صورت پارامتری می شناسد.

برای تعریف یک معادله اول باید پارامترهای آن مشخص شود .

بوسیله این دستور پارامتر های مورد استفاده در توابع را تعریف می کنیم .

```
> syms x z
>
```

همانطور که می بینید این دستور هیچ پاسخی ندارد .

البته میتوانیم یک معادله را با `syms` وارد کنیم .

```
> syms x^2
```

حال می توانیم تابع مورد نظر را تعریف کنیم :

```
> y=x^2+sin(z)
Y=
x^2+sin(z)
```

تابع تعریف شد .

مقدار گذاری تابع

این دستور مقدار گذاری تابع سمبلیک را انجام می دهد . به گونه ای که اول مقادیر را تعریف می کنیم وبعد دستور را به کار می بریم .

(تابع از مثال قبل ساخته شده است)

```
> x=2;z=pi/2; a I(y)
A =
D
```

حد \lim

این دستور حد معادله را در همسایگی وارد شده محاسبه می کند .

```
> n
```

```
> y=x^2;
```

```
> limit(y,2)
```

را محاسبه می کند . $x=2$ در نقطه y حد

```
A =
```

```
4
```

مشتق df

مشتق معادله را محاسبه می کند .

```
> df(y)
```

```
A =
```

```
2*x
```

البته مشتق مرتبه n ام به این روش محاسبه می شود .

$df(y,n)$

و اگر معادله چند متغیره باشد وبخواهیم بر اساس یکی مشتق بگیریم ان را داخل کوتیشن بعد از نام تابع می نویسیم.

$df(y,'x')$

$df(y,n,'x')$

انتگرال int

انتگرال تابع وارد شده را محاسبه می کند .

نحوه کاربرد و استفاده از دستور مانند **df** است .

`int(y,'x')`

`int(y,n,'x')`

`int(y,'x',a,b)` برای محاسبه انتگرال معین ابتدای و انتهای بازه را پس از این جملات می نویسیم .

ترکیب تابع

بوسیله این تابع می توان دو تابع را ترکیب کرد .

همان $f(g(x))$ یا همان $f \circ g(x)$ را محاسبه می کند .

```
> syms f g
```

```
> y=x^2;
```

```
> f=2*g+5;
```

```
> syms (y)
```

```
A =
```

```
(2*g+5)^2
```

مجموع یک سری

مجموع سری (تابع) وارد شده را محاسبه می کند.

`sum (y)`

مجموع سری به صورت تابع .

`sum (y,a,b)`

مجموع سری از **a** تا **b**

معکوس تابع

معکوس تابع وارد شده را محاسبه می کند.

```
> sum =sin(x)
```

```
> f = rs (y)
```

```
A =
```

```
A in(x)
```

ماتریس ژاکوبین ، ماتریسی است که هر سطر مربوط به یک تابع است و هر ستون در هر سطر مربوط به مشتق تابع مربوط به سطر نسبت به پارامتر مربوط به ستون است .

شاید توضیح ارائه شده کمی گنگ باشد . به مثال زیر توجه فرمائید تا درک موضوع راحت تر باشد .

```

>  $jb$ 
>  $y=a+2*b+4*d;$ 
>  $x=b+3*d+c;$ 
>  $z=a+d;$ 
>  $jb \quad ia \quad ([x;y;z] \quad a,b,c,d)$ 

A =

[0      1]
[1      3]
[1      1]

```

در دستورات :

خطوط اول تا چهارم صرفا تعریف تابع هستند .

خط پنجم دستور $jb \quad ia$ است که در ادامه توضیح می دهیم .

همانطور که می بینید در قسمت اول دستور $([x;y;z])$ نوشته شده و اگر دقت کنید می بینید که در وسط پارامترها ؛ گذاشته شده که این عملگر معرف جدا کننده سطر می باشد . این قسمت یعنی معادلات و هر کدام در هر سطر .

پس از آن قسمت دوم که $([a,b,c,d])$ یعنی مشتق گیری بر اساس این پارامترها انجام شود که این پارامترها نیز با ρ جدا شده اند که معرف جدا شدن ستون در یک سطر میباشد.

با این توضیحات باید جواب دریافت شده سه سطر (برای هر معادله یک سطر) و چهار ستون (برای هر پارامتر یک ستون) داشته باشیم.

برای ساختن این ماتریس به ترتیب عمل میکنیم که از معادلات (در سطر مربوطه) بر اساس پارامترها باز به ترتیب مشتق می گیریم و در مکان متناظر هر پارامتر قرار می دهیم.

به مثال ارائه شده در بالا رجوع کنید و شیوه ساختن ماتریس را مرور کنید.

بیشتر کتابها و جزوات توابعی برای جمع، تفریق، ضرب و ... از قبیل $\frac{d}{dx} \sin x = \cos x$ - $\frac{d}{dx} \cos x = -\sin x$ - $\frac{d}{dx} e^x = e^x$ - $\frac{d}{dx} a^x = a^x \ln a$ و چند تابع دیگر را برای کار با توابع ارائه کرده اند که بیشتر اوقات متلب خود با استفاده از عملگرها پاسخ می دهد و نیازی به این توابع نیست.

برنامه نویسی | G

رابط گرافیکی کاربر یا همان **gui** به مجموعه برنامه و ابزارهای گرافیکی گفته می شود (مانند دکمه و ...) که در برنامه گنجانده می شود تا استفاده از آن هر چه راحت تر و ساده تر شود که می توان به آنها برنامه های ویژوال نیز گفت .

یک سوال ؟

فرض کنید دو برنامه در اختیار دارید که یکی به صورت **script** یا همان برنامه نویسی معمولی **C** و یا **basic** و دیگری به صورت گرافیکی (دکمه و دستگیره و ...) اگر دو برنامه کاربرد کاملاً یکسانی داشته باشند کدامیک را انتخاب می کنید ؟

طبیعتاً برنامه ای را استفاده می کنید که راحت تر و زیبا تر باشد .

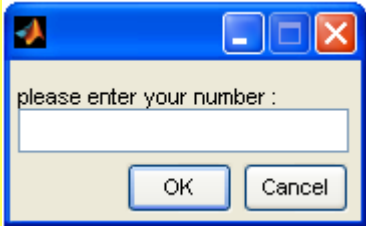
دو دستور `ip t(ple ter p r en)` و `ip tdlg(ple ip t p r en)` را اجرا نمایید تا تفاوت `script` و `via` را ببینید .

```
> ip t(ple ter p r en :)
```

ple ter p r en :

این متن را نوشته و منتظر عدد می ماند .

```
> ip tdlg(ple ter p r en r:)
```



حال نظر تان در مورد جواب هایی که کامپیوتر داده چیست .


برنامه های ویژوال به دلیل استقبال استفاده کنندگان و راحتی آن و قابل انعطاف بودن به گونه ای گسترش پیدا کرده که می توان گفت اکثریت افرادی که برنامه نویسی میکنند از برنامه نویسی ویژوال استفاده می کنند .

در این میان متلب هم بیکار ننشسته و ابزاری برای برنامه نویسی ویژوال بر روی نرم افزار خود قرار داده است . اگر از نسخه های پایین تر نیز استفاده می کنید **gui** قابل اجراست و همه برنامه نویسی ها یکی است و در ایجا از نسخه ای به نسخه بعد زیاد فرقی نمی کند .

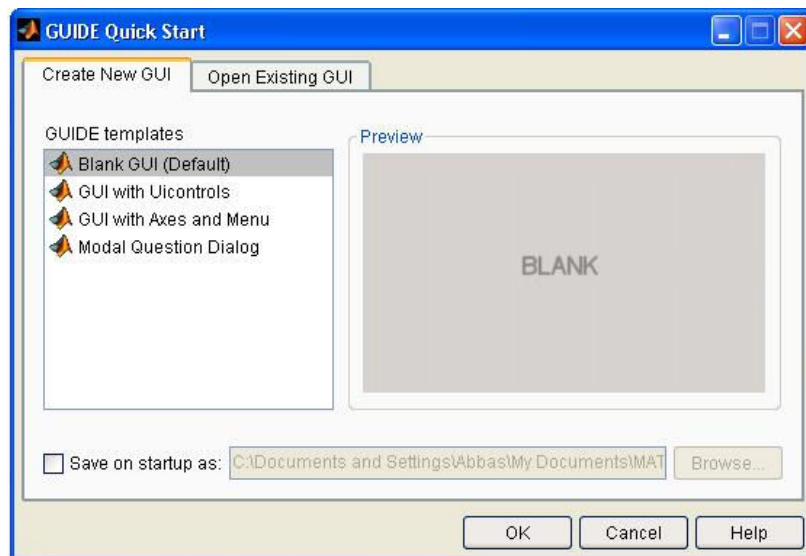
یکی از تفاوت هایی که ویژوال متلب با دیگر نرم افزارها دارد شاید به نحوه ترکیب **gui** و **script** بتوان اشاره کرد . بدین منظور که در هر نرم افزار **script** نویسی مانند **c** و **basic** و ... نرم افزار یک محیط ویرایش برنامه و محیطی دیگر برای اجرای برنامه دارد ... حال اگر به ویژوال آنها نگاه کنیم شاید نتوان ارتباط منطقی و ساده بین نرم افزار **script** و ویژوال تعریف نمود . . . البته نحوه نوشتن کدهای برنامه از دستورات و قوانین همان برنامه **script** تبعیت می کند ولی باز به این دلیل تغییر اندکی که در برنامه اعمال شده کمی آن را گنگ می کند . ولی در متلب بدین گونه نیست و ابزار برنامه نویسی ویژوال نیز جزئی از خود متلب است و در ادامه خواهیم دید که نحوه نوشتن دو نوع برنامه در متلب هیچ تفاوتی ندارد .

حال چگونه یک برنامه **gui** بنویسیم

برای اینکار چند برنامه ساده می نویسیم تا مرحله به مرحله با روش نوشتن **gui** آشنا شوید . نخست به معرفی ابزارها و جزئیات مورد لزوم می پردازیم .

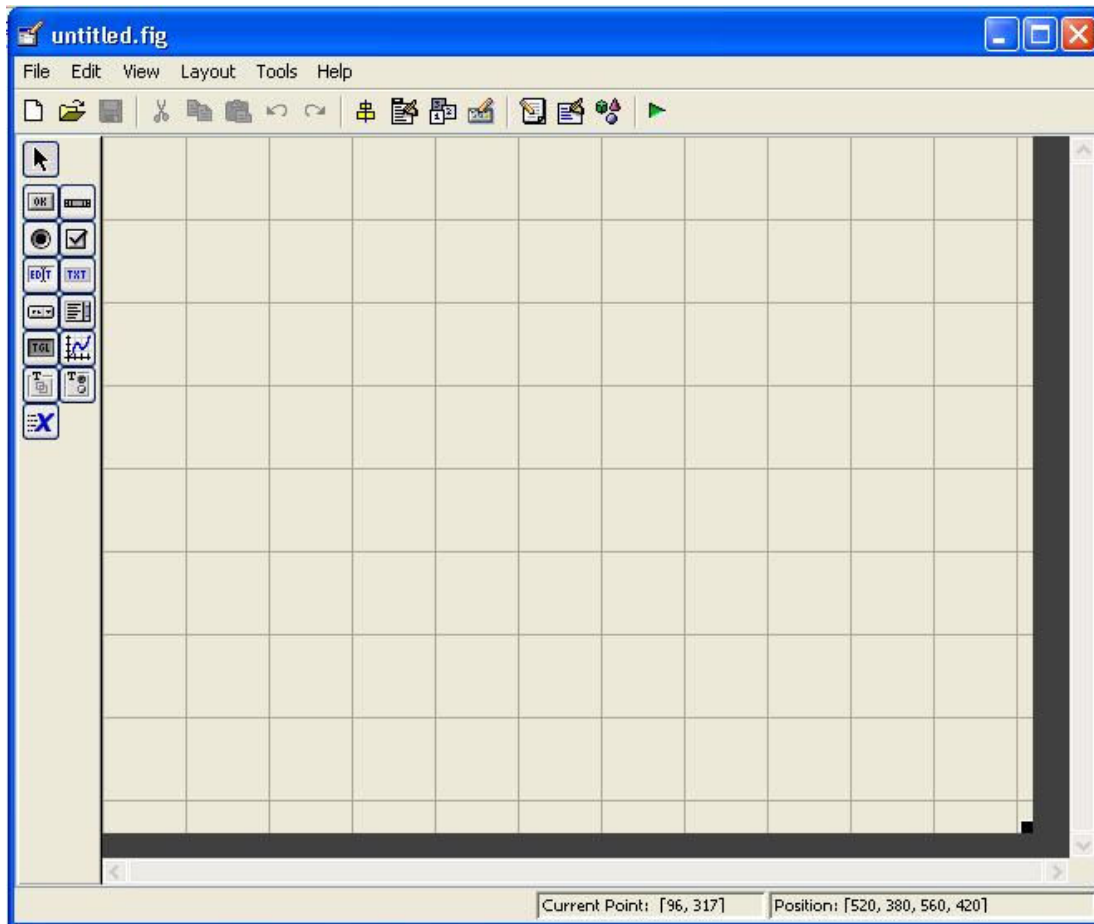
با تایپ دستور **guide** و یا فشردن کلید  در نوار ابزار می توان پنجره طراحی **gui** را اجرا نمود .

پس از اجرای دستور پنجره ذیل اجرا خواهد شد .



اگر به بالای پنجره دقت کنید می ببید که دو حالت کلی دارد . یکی برای ساختن فایل جدید است که چهار قالب دارد اولی خالی و بقیه سه قالب دارای دکمه و نمودار و جعبه سوال می باشد و دومین گزینه مربوط به فایل های **gui** ذخیره شده در کامپیوتر است که می توان استفاده نمود .

که ما در ابتدا از گزینه اول استفاده می کنیم بدین منظور که یک **gui** خالی می سازیم . باانتخاب اولین گزینه پنجره طراحی اجرا خواهد شد .



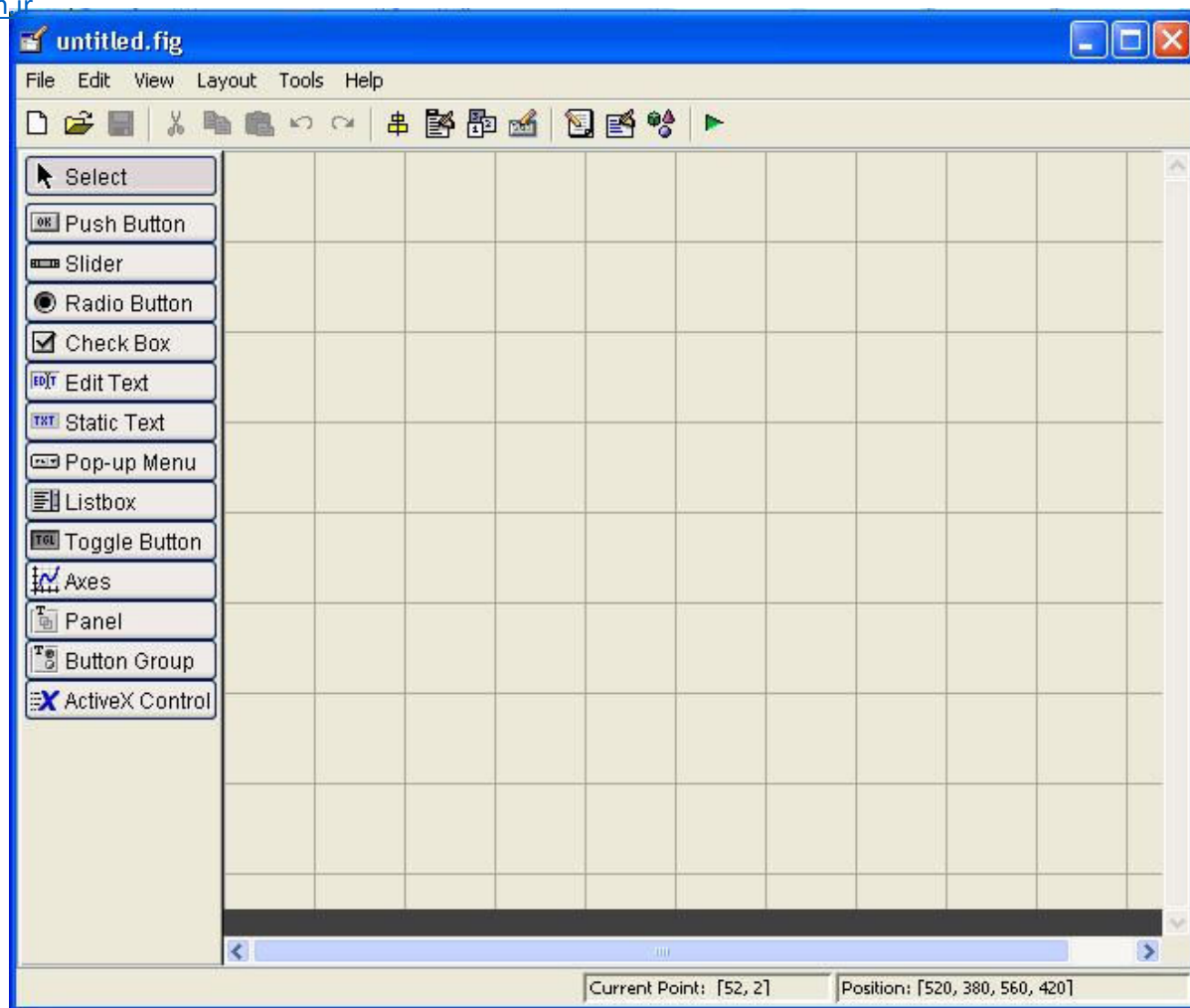
صفحه طراحی را که به صورت **grid** بندی (چهارخانه) است را می توانید بوسیله گرفتن و کشیدن مربع مشکی کوچک در گوشه پایین سمت راست تغییر دهید. اندازه پنجره نهایی ساخته شده به اندازه صفحه طراحی خواهد بود صفحه طراحی را می توانید از منوی **file/preference** تغییر دهید.

و در صورت لزوم می توانید از منوی **tools / GUI option** تنظیمات مربوط به **gui** را تغییر دهید.

در سمت چپ پنجره بالا چند دکمه دیده می شود که همان جزئیات مورد استفاده در برنامه هستند.

برای سهولت در نوار منو **file / preference** را زده و در پنجره اجرا شده دومین گزینه را ((علامت تیک ندارد)) را انتخاب نمایید (این گزینه مربوط به این است که نام کلیدها و ابزار نمایش داده شود).

((در بالا و همینطور در ادامه از کلمه جزء استفاده شده که منظور همان **t** و **sl** و **r** و **o** و **e** و **t** می باشد))
و یا اجزاء تشکیل دهنده برنامه مان است که دکمه و **t** و **sl** و **r** و **o** و **e** و **t** می باشد))



بدین گونه می توانید نام و تفاوت ابزارها را به راحتی فرا بگیرید.

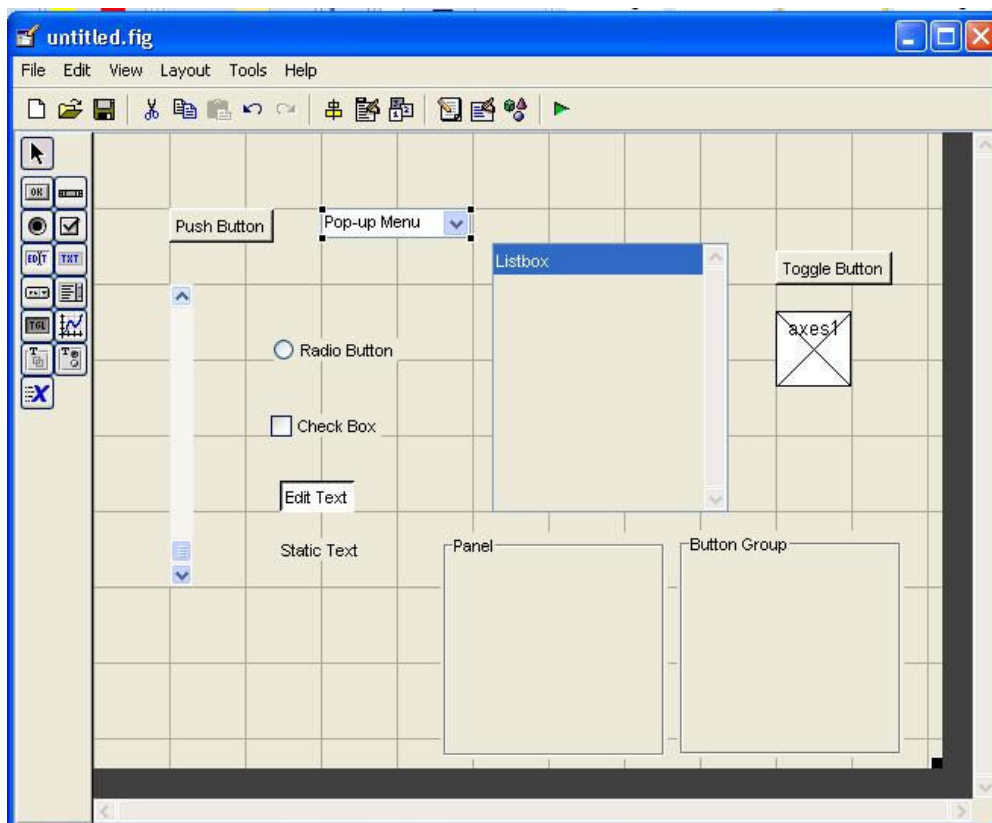
گزینه اول که همان **select** و در جا بجایی و انجام تنظیمات بکار می رود

که همان دکمه فشاری است و با فشردن آن عملیات مربوط به آن انجام می شود .	Push button
کلید کشویی است که با کشیدن آن به طرفین مقداری نسبت داده می شود .	Slider
این کلید به صورت گروهی مورد استفاده قرار می گیرد و در صورتی که یکی انتخاب شد دیگری از انتخاب خارج می شود .	Radio button
برای تیک زدن به کار می رود .	Check box
برای وارد کردن رشته و نوشتن مورد استفاده قرار می گیرد .	Edit box
برای نمایش و چاپ پاسخ از طرف سیستم مورد استفاده قرار می گیرد .	Static text
منوی کرکره ای که گزینه ای از داخل آن انتخاب می شود .	Pop-up menu
لیستی از انتخاب ها را نمایش می دهد .	List box
مانند push button است ولی با این تفاوت که وقتی toggle زده می شود تا وقتی برای بار دوم زده نشود غیر فعال نخواهد شد .	Toggle button
محل رسم نمودار و نمایش تصویر	Axes
صرفاً برای جدا کردن و دسته بندی اجزا می باشد .	Panel
محلی را برای گذاردن دسته کلید مهیا می کند که بیشتر در radio button استفاده می شود .	Button group
این ابزار مجموعه ابزار هایی که در سیستم وجود دارد و می توان استفاده نمود را فرا خوانی و استفاده می کند .	activex

برای کاربرد هر کدام بر روی هر کدام کلیک کنید و در صفحه طراحی در محل مورد نظر کلیک کنید تا ابزار مورد نظرتان در آنجا قرار داده شود البته اگر تمایل به تغییر اندازه هر کدام از ابزارها دارید می توانید در هنگام ساختن آن در هنگام کلیک که می خواهید مکان آن را نشان دهید دکمه ماوس را نگه داشته و در جایی که می خواهید رها کنید تا ابزار مورد نظرتان با اندازه دلخواه ساخته شود .

برای یادگیری اولیه چند مثال خیلی ساده می زنیم تا روش استفاده و همینطور کد نویسی **gui** برایتان روشن تر شود .


برای شروع همه ابزار ها را در یک صفحه خالی (**blw** **ilw**) ایجاد نمایید . (البته به جز



دقت کنید که فعلا **activex** را لازم نداریم .

پس از مرتب کردن ابزار... اگر به **tool bar** (نوار ابزار) پنجره نگاه کنید سمت راست یک کلید سبز رنگ مثلث شکلی وجود دارد (**play**) که اگر آن را فشار دهید قالبی که ساخته اید را به برنامه تبدیل می کند .

اگر برنامه را اجرا نمایید می بینید که در هنگام اجرای برنامه ، متلب یک **m.file** با نام برنامه ذخیره شده می سازد ، ، ، ، البته دقت فرمایید که در ساختن اولین **gui** متلب سوالی ((بدین شرح که آیا می خو اهید **m.file** ساخته شده و برنامه اجرا شده را نمایش دهم)) می پرسد که شما برای راحتی خودتان ، به گونه ای انتخاب نمایید که همه پنجره ها نمایش داده شود .

با فشار دادن کلید  و یا منوی **tools / RUN** برنامه مورد نظر ساخته می شود و برنامه نوشته شده اجرا می شود

```
function varargout = mygui(varargin)

% MYGUI M-file for mygui.fig

%     MYGUI, by itself, creates a new MYGUI or raises the existing
%     singleton*.

%
%     H = MYGUI returns the handle to a new MYGUI or the handle to
%     the existing singleton*.

%
%     MYGUI('CALLBACK', hObject,eventData,handles,...) calls the local
%     function named CALLBACK in MYGUI.M with the given input arguments.
%
%     MYGUI('Property','Value',...) creates a new MYGUI or raises the
%     existing singleton*. Starting from the left, property value pairs
are
%     applied to the GUI before mygui_OpeningFunction gets called. An
%     unrecognized property name or invalid value makes property
application
%     stop. All inputs are passed to mygui_OpeningFcn via varargin.
%
%     *See GUI Options on GUIDE's Tools menu. Choose "GUI allows only one
%     instance to run (singleton)".
%
% See also: GUIDE, GUIDATA, GUIHANDLES

% Edit the above text to modify the response to help mygui

% Last Modified by GUIDE v2.5 08-Jul-2008 21:32:06

% Begin initialization code - DO NOT EDIT

gui_Singleton = 1;

gui_State = struct('gui_Name',      mfilename, ...
```

```
        'gui_Singleton', gui_Singleton, ...
        'gui_OpeningFcn', @mygui_OpeningFcn, ...
        'gui_OutputFcn', @mygui_OutputFcn, ...
        'gui_LayoutFcn', [] , ...
        'gui_Callback', []);

if nargin && ischar(varargin{1})
    gui_State.gui_Callback = str2func(varargin{1});
end

if nargin
    [varargout{1:nargout}] = gui_mainfcn(gui_State, varargin{:});
else
    gui_mainfcn(gui_State, varargin{:});
end

% End initialization code - DO NOT EDIT

% --- Executes just before mygui is made visible.
function mygui_OpeningFcn(hObject, eventdata, handles, varargin)
% This function has no output args, see OutputFcn.
% hObject    handle to figure
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)
% varargin   command line arguments to mygui (see VARARGIN)

% Choose default command line output for mygui
handles.output = hObject;

% Update handles structure
guidata(hObject, handles);
```



```
% UIWAIT makes mygui wait for user response (see UIRESUME)

% uiwait(handles.figure1);

% --- Outputs from this function are returned to the command line.
function varargout = mygui_OutputFcn(hObject, eventdata, handles)
% varargout cell array for returning output args (see VARARGOUT);
% hObject handle to figure
% eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles structure with handles and user data (see GUIDATA)

% Get default command line output from handles structure
varargout{1} = handles.output;

% --- Executes on button press in pushbutton1.
function pushbutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)
% hObject handle to pushbutton1 (see GCBO)
% eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles structure with handles and user data (see GUIDATA)

% --- Executes on slider movement.
function slider1_Callback(hObject, eventdata, handles)
% hObject handle to slider1 (see GCBO)
% eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles structure with handles and user data (see GUIDATA)

% Hints: get(hObject,'Value') returns position of slider
% get(hObject,'Min') and get(hObject,'Max') to determine range of
slider
```



```
% --- Executes during object creation, after setting all properties.
function slider1_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)

% hObject    handle to slider1 (see GCBO)
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles    empty - handles not created until after all CreateFcns called

% Hint: slider controls usually have a light gray background.
if isequal(get(hObject,'BackgroundColor'),
get(0,'defaultUicontrolBackgroundColor'))
    set(hObject,'BackgroundColor',[.9 .9 .9]);
end

% --- Executes on selection change in popupmenu1.
function popupmenu1_Callback(hObject, eventdata, handles)

% hObject    handle to popupmenu1 (see GCBO)
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)

% Hints: contents = get(hObject,'String') returns popupmenu1 contents as
cell array
%         contents{get(hObject,'Value')} returns selected item from
popupmenu1

% --- Executes during object creation, after setting all properties.
function popupmenu1_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)

% hObject    handle to popupmenu1 (see GCBO)
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB
% handles    empty - handles not created until after all CreateFcns called
```

```
% Hint: popupmenu controls usually have a white background on Windows.

%       See ISPC and COMPUTER.

if      ispc      &&      isequal(get(hObject,'BackgroundColor'),
get(0,'defaultUicontrolBackgroundColor'))

    set(hObject,'BackgroundColor','white');

end

% --- Executes on selection change in listbox1.

function listbox1_Callback(hObject, eventdata, handles)

% hObject    handle to listbox1 (see GCBO)

% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB

% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)

% Hints: contents = get(hObject,'String') returns listbox1 contents as cell
array

%       contents{get(hObject,'Value')} returns selected item from listbox1

% --- Executes during object creation, after setting all properties.

function listbox1_CreateFcn(hObject, eventdata, handles)

% hObject    handle to listbox1 (see GCBO)

% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB

% handles    empty - handles not created until after all CreateFcns called

% Hint: listbox controls usually have a white background on Windows.

%       See ISPC and COMPUTER.

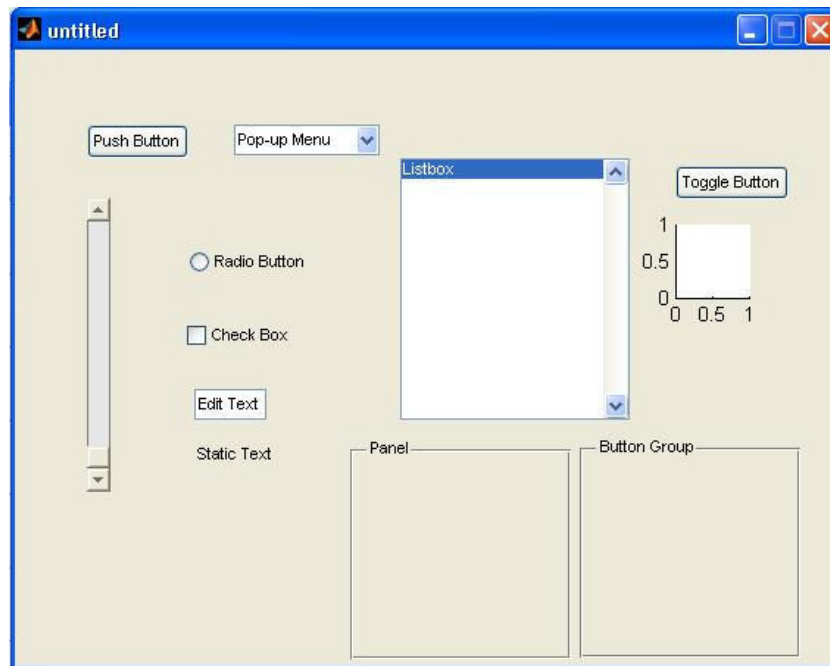
if      ispc      &&      isequal(get(hObject,'BackgroundColor'),
get(0,'defaultUicontrolBackgroundColor'))

    set(hObject,'BackgroundColor','white');

end
```

```
% --- Executes on button press in togglebutton1.  
  
function togglebutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)  
  
% hObject    handle to togglebutton1 (see GCBO)  
  
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB  
  
% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)  
  
  
% Hint: get(hObject,'Value') returns toggle state of togglebutton1  
  
  
  
  
% --- Executes on button press in checkbox2.  
  
function checkbox2_Callback(hObject, eventdata, handles)  
  
% hObject    handle to checkbox2 (see GCBO)  
  
% eventdata  reserved - to be defined in a future version of MATLAB  
  
% handles    structure with handles and user data (see GUIDATA)  
  
  
% Hint: get(hObject,'Value') returns toggle state of checkbox2
```

این قسمت ((**m.file**)) را صرفاً برای آشنایی بیشتر قرار داده ایم و در مثال های بعدی دیگر کل **m.file** را نمی گذاریم و صرفاً نکات کلیدی را خواهیم نوشت .



این پنجره برنامه اجرا شده است که البته اجزاء آن هنوز کاربرد و عملکرد مورد نظر را ندارد به این دلیل که هنوز دستورات مربوط به عملکرد آنها نوشته نشده است .

برای افزودن دستورات و تعریف عملکرد برای هر کدام از جزئیات ، باید از **m.file** ساخته شده کمک بگیریم البته از داخل خود فایل طراحی (**.fig**) می توانیم این کار را انجام دهیم که در ادامه بحث خواهد شد .

حال به **m.file** ساخته شده نگاه کنید .

فعلا با دستورات ابتدای فایل کاری نداریم و نباید در آنها تغییری داد .

از اولین دستور **function** به بعد از توضیحات نگاه کنید ، اگر بیشتر دقت کنید می بینید که دو تابع نخست در مورد **opening** و **output** (اجرا و خروجی) می باشد ، ما در اینجا با توابع **callback** کار می کنیم و توابع دیگر را در ادامه بررسی خواهیم کرد

`((function pushbutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)))`

اگر به **m.file** و **.fig** بالا نگاه کنیم و آنها را مقایسه نماییم می بینیم که همه جزئیات به جز چند نوع خاص دارای **callback** می باشد ((در اینجا صرفا **callback** مهم است)) ، بدینگونه که **panel** هیچگاه نمی تواند دارای دستور و عملکرد خاصی باشد و همه تنظیمات در موقع طراحی انجام می شود ،


همیظور **axes** برای نمایش تصویر و نمودار است و نمی تواند دارای عملکرد باشد ، و **static text** که صرفا برای نمایش **text** می باشد و به هیچ عنوان دارای عملکرد نیست .

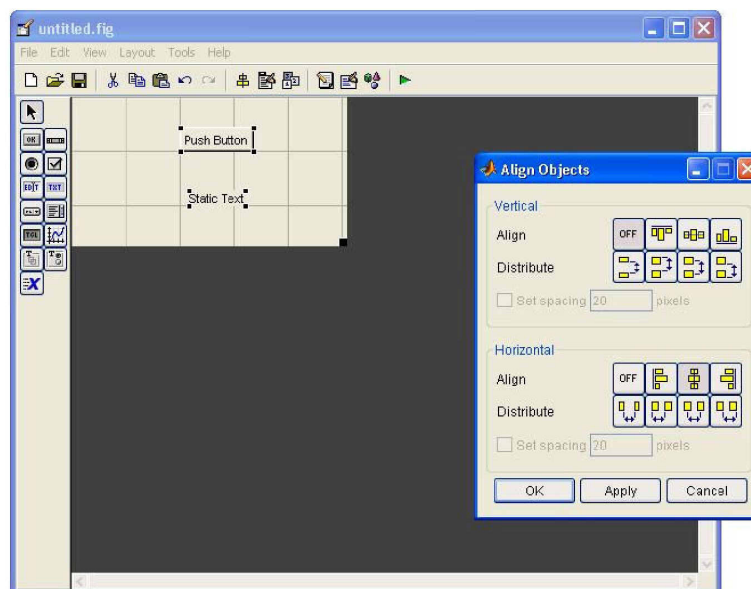
در برنامه هر چقدر ابزار داشته باشیم برای هر کدام یک **callback** ساخته می شود (البته به جز **static text** و **axes**) .

چگونه برای جزئیات ، کد نویسی کنیم .

برای این کار یک برنامه ساده می نویسیم .

یک **gui** جدید ((خالی)) ایجاد نموده و یک **push button** و یک **static text** قرار دهید .

برای تنظیم فاصله و مرتب کردن جزئیات کنار هم از **align object** استفاده نمایید که با فشار کلید  در نوار ابزار این پنجره نمایان می شود .



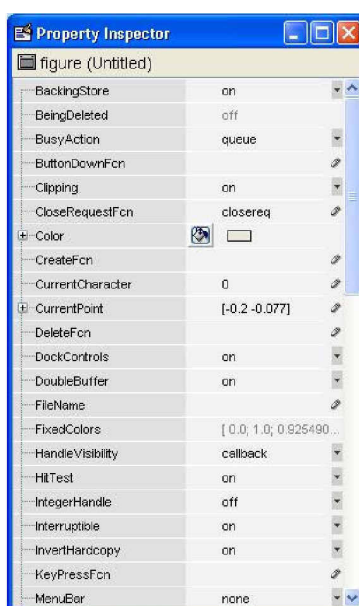
پنجره **align object** دارای دو قسمت می باشد (**horizontal** و **vertical**) که هر کدام بر اساس کلید هایی که در بر دارد می تواند جزئیات را به صورت افقی و عمودی تنظیم نماید و البته اگر کمی دقت نمایید می بینید که سطر اول کلید های هر کدام تنظیم در امتداد خاصی را ((به شکل روی کلید ها توجه

فرمائید. . خط ها و جزئیات)) در سطر دوم تنظیم با فاصله خاصی مد نظر است که می توان فاصله را بر حسب نقطه وارد کرد .

در این مرحله باید تنظیمات مربوط به **gui** طراحی شده را انجام دهیم (رنگ و حالت و ...)

اگر در صفحه طراحی بر روی ابزاری مانند **push button** دبل کلیک کنید صفحه ای به نام **property inspector** اجرا خواهد شد که می توان همه خصوصیات مربوط به جزء را تغییر داد .

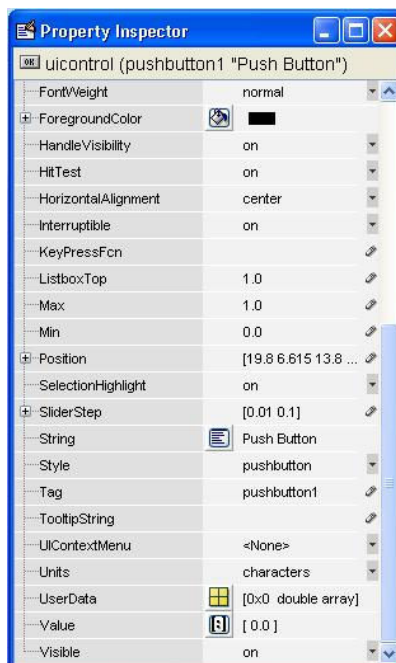
برای مثال اگر در فضای خالی طراحی **gui** دبل کلیک کنید صفحه **property inspector** اجرا خواهد شد و البته تنظیمات مربوط به خود صفحه اصلی **gui** را انجام می دهد .



اگر دقت کنید بالای پنجره نیز **figure** را نوشته و اگر بر روی اجزاء دیگری کلیک کنیم نام آن را نوشته و جزئیات مربوط به آن انجام می شود (رنگ و فونت و ...)

حال به **property** دو جزء ساخته شده یعنی **push button** و **static text** نگاه کنید

اگر کمی دقت کنید می بینید که در هر دو گزینه ای به نام **string** وجود دارد که حروفات نوشته شده در روی اجزاء در آن نوشته شده است برای سال در **push button**



slider را پایین بکشید و به **string** نگاه کنید .

حال در مقابل آن کلیک کرد. و کلمه ای بنویسید مانند **press**

و در مورد **static text** ، **string** آن را پاک کنید و همانطور بگذارید سپس صفحه را **save** نمایید .

اگر برنامه را دوباره اجرا نمایید خواهید دید که زشته های روی جزئیات تغییر یافته است البته در همان موقع نیز این موضوع دیده می شود و در صفحه طراحی تغییرات دیده می شود .



می ببید که دیگر **static text** نمایش داده نمی شود و آن هم به این دلیل است **string** آن را پاک نموده ایم و رنگ پشت زمینه آن با رنگ صفحه یکیست و دیده نمی شود .

حال اگر دوباره به **property inspector** هر دو جزء نگاه کنید چند سطر پایین تر از **string** ویژگی دیگری به نام **tag** می بینید در این قسمت اسمی به جزء مورد نظر داده می شود و در برنامه از این اسم استفاده می شود .

ممکن است در برنامه چندین جزء همسان استفاده کنیم مانند **text** و **push button** و ... تنها راه مجزا کردن آنها **tag** می باشد که البته اگر **tag** را هم عوض نکنیم خود متلب جزء همسان بعدی را با یک شماره بالاتر ثبت می کند یعنی اگر چند دکمه پشت سر هم بسازید و بعد به **tag** آنها نگاه کنید می بینید که ... **pushbutton1, pushbutton2** می باشد یعنی به ترتیب شماره

اگر به **property** مربوط به دکمه نگاه کنید ، خواهید دید که **tag** آن **pushbutton1** است و اگر به **mfile** مربوط به این برنامه نگاه کنید می بینید که فقط یک **callback** وجود دارد که برای **pushbutton1** است می بینید که در اینجا از **tag** استفاده نموده است

البته اگر **tag** را در **property** تغییر دهید در **mfile** نیز تغییر خواهد یافت .

اگر بخواهیم عملکردی را برای دکمه تعریف نماییم باید در قسمت **callback** مربوط به دکمه ، دستورات را بنویسیم ، برای مثال می خواهیم برای همین برنامه دستوری بنویسیم که با فشار دادن دکمه نوشته ای را نمایش دهد .

مهمترین دستورات و پر کاربردترین دستورات در **gui** دستورات **set** و **get** می باشند .

set همان طور که از نامش پیداست برای تنظیم کردن ویژگی جزئی به کار می رود

get برای خواندن مقدار و ویژگی جزء به کار می رود

حال می خواهیم دستور برنامه را بنویسیم

در این مرحله باید برای دکمه دستوری بنویسیم که **string** مربوط به **static text** را تغییر دهد و این کار همانطور که گفته شد توسط دستور **set** انجام خواهد شد بدین صورت که می نویسیم که ویژگی مربوط به **static text** را تغییر بده و ... قرار بده ...

همان طور که گفتیم این کار با استفاده از دستور **set** انجام خواهد شد

حال باید ببینیم چگونه ویژگی خاصی از یک جزء ((دکمه ، نوشته ، ...)) از برنامه را مشخص کنیم

در **gui** ویژگی هر چیزی با **handles** گفته می شود که در بعضی کتاب ها به دستگیره نیز ترجمه شده است ، ما در اینجا همان **handles** را استفاده می کنیم

اگر خاطرتان باشد گفتیم ، **tag** در **m.file** استفاده می شود

برای مثال در دکمه ای که ساختید **tag** آن **pushbutton1** است ، برای مشخص ساختن آن جزء در کل برنامه از **handles.pushbutton1** استفاده می کنیم .

دقت کنید که **tag** مربوط به جزء در ادامه **handles** قرار می گیرد

حال اگر بخواهیم **static text** را مشخص کنیم چه دستوری باید بنویسیم . . . بله **handles** را نوشته و سپس **tag** مربوط به **static text** را می نویسیم که دستور کامل آن بدینگونه می شود

handles.text1

حال می خواهیم در جزء مربوطه ویژگی خاصی را مشخص کنیم . برای اینکار پس از **handles.tag** نام ویژگی که در **property inspector** نوشته شد. است در داخل کوتیشن وارد می کنیم

مثلا برای مشخص نمودن **string** مربوط به **static text** استفاده شد در برنامه بدین گونه است

(handles.text1,'string')

توجه کنید **text1** نام **tag** مربوط به جزء است و **'string'** همان نوشته روی جزء می باشد .

پس برای اینکه در برنامه نوشته شده با فشار دکمه کلمه ای نوشته شود باید **callback** دکمه دستور مربوط به نوشتن کلمه در **static text** را بنویسیم ... بدینگونه :

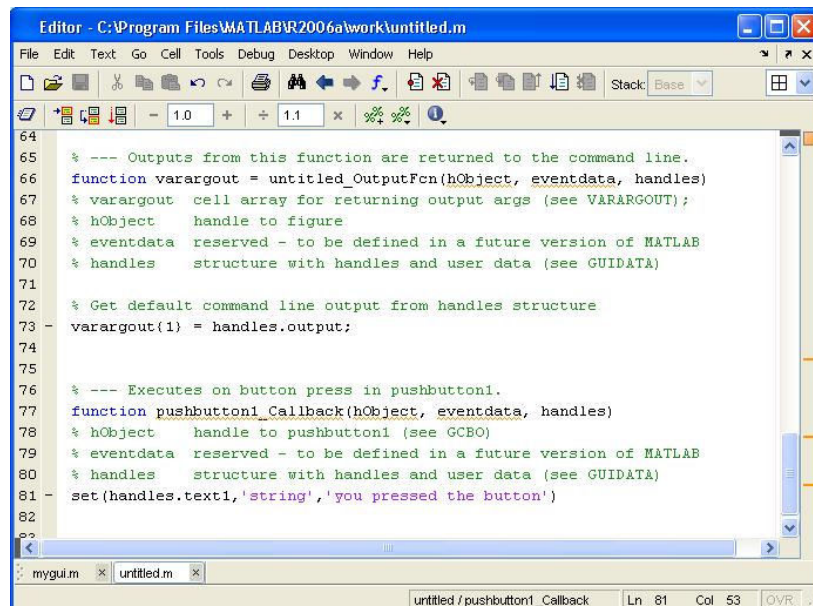
البته همانطور که گفتیم باید این ویژگی را **set** نماییم دستور بدین گونه می شود

Set(handles.text1,'string','you pressed the button')

شاید بگویید پس آن آخرین جمله داخل کوتیشن چیست ؟

باید بگوییم که وقتی از دستور **set** استفاده می کنید ، می خواهید ویژگی چیزی را تنظیم کنید و باید آن حالت را وارد کنید که به صورت بالا وارد می شود

در قسمت **callback** مربوط به **pushbutton1** در **m.file** دستور بالا را وارد کنید و برنامه را اجرا کنید ، با فشار دکمه نوشته نمایان می شود .



```

Editor - C:\Program Files\MATLAB\R2006a\work\untitled.m
File Edit Text Go Cell Tools Debug Desktop Window Help
[Icons] Stack: Base
- 1.0 + 1.1 x [Icons]
64
65 % --- Outputs from this function are returned to the command line.
66 function varargout = untitled_OutputFcn(hObject, eventdata, handles)
67 % varargout cell array for returning output args (see VARARGOUT);
68 % hObject handle to figure
69 % eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
70 % handles structure with handles and user data (see GUIDATA)
71
72 % Get default command line output from handles structure
73 varargout(1) = handles.output;
74
75
76 % --- Executes on button press in pushbutton1.
77 function pushbutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)
78 % hObject handle to pushbutton1 (see GCBO)
79 % eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
80 % handles structure with handles and user data (see GUIDATA)
81 set(handles.text1,'string','you pressed the button')
82
83
untitled / pushbutton1_Callback Ln 81 Col 53 OVR

```

و برنامه پس از اجرا و فشار کلید بدین گونه دیده می شود .



اگر کمی دقت کنید می بینید که همه جمله نمایش داده نمی شود این بدین دلیل است که در هنگام ساختن خود **static text** اندازه آن را کوچک انتخاب نمودیم و اگر بخواهیم نوشته طولانی در **text** بنویسیم باید اندازه آن را بزرگ انتخاب کنیم و آن هم با کشیدن گوشه جزء ساخته شده امکان پذیر است .

حال برای تسلط بیشتر یک (لأء) (ء به برنامه ساخته شد. بیافزایید و طوری برنامه تان را تغییر دهید که با فشار دکمه کلمات تایپ شده در **edit text** در **static text** نمایش داده شود.

برای این کار ابتدا دستور نوشته شده در **callback** مربوط به دکمه را پاک کنید . یک **edit text** به برنامه خود بیافزایید و **tag** آن را به خاطر بسپارید

حال باید کد مربوط به اینکار را در **callback** دکمه بنویسیم

برای این کار باید اول کلمات داخل **edit** را بخوانیم و سپس در داخل **static** قرار دهیم

گفتیم برای خواندن ویژگی ، از **get** استفاده می شود. . . بدین صورت (در اینجا **tag** مربوط به **edit** همان پیش فرض گرفته شده که همان **edit1** می باشد)

```
Get(handles.edit1,'string')
```

سپس این مقدار را در **string** مربوط به **static** قرار می دهیم که البته باید این دستور را در متغیری قرار دهیم

```
Str=get(handles.edit1,'string')
```

```
Set(handles.text1,'string',str)
```

e mf نوشته شده بدین گونه می باشد .

```

Editor - C:\Program Files\MATLAB\R2006a\work\untitled.m
File Edit Text Go Cell Tools Debug Desktop Window Help
- 1.0 + ÷ 1.1 x %>% %>% !
74
75
76 % --- Executes on button press in pushbutton1.
77 function pushbutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)
78 % hObject handle to pushbutton1 (see GCBO)
79 % eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
80 % handles structure with handles and user data (see GUIDATA)
81
82
83
84 - str=get(handles.edit1,'string')
85 - set(handles.text1,'string',str)
86
87
88 function edit1_Callback(hObject, eventdata, handles)
89 % hObject handle to edit1 (see GCBO)
90 % eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
91 % handles structure with handles and user data (see GUIDATA)
92
93 % Hints: get(hObject,'String') returns contents of edit1 as text
94 % str2double(get(hObject,'String')) returns contents of edit1 as a
untitled / pushbutton1_Callback Ln 85 Col 26 OVR

```

و برنامه اجرا شده بدینگونه است .

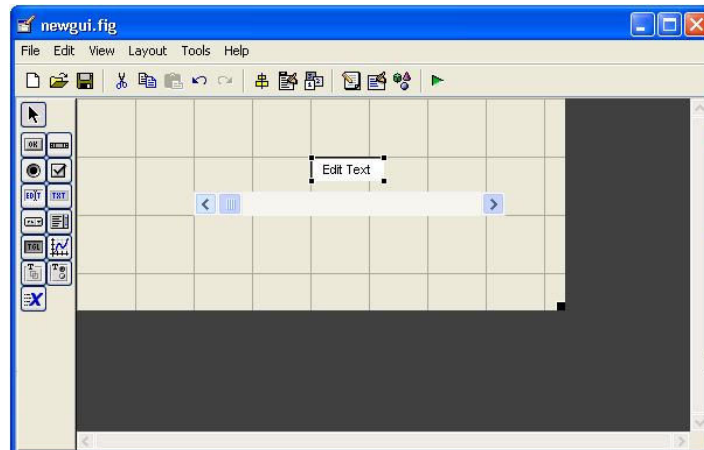


حال بیاید برنامه ای بنویسیم که یک slider (کلید کشویی) و یک edit text داشته باشد و موقعی که در یکی مقداری وارد شد آن یکی به طور خودکار تغییر کرده و مقدار را بگیرد .

slider یکی از ابزار های متلب هست و اینگونه عمل می کند که یک کلید کشویی است که در هنگام ساختن مقدار ماکزیمم و مینیمم تعریف می شود که با تغییر مکان دستگیره آن مقداری برآورد می شود

برای نوشتن برنامه اینگونه پیش می رویم که یک صفحه طراحی جدید باز کرده و یک **edit text** و یک **slider** در آن قرار می دهیم با اجرای برنامه **m.file** مربوطه ایجاد می شود که باید کدهای آن را بنویسیم

البته اگر به لیست ویژگی های **slider** در **property inspector** نگاه کنید می بینید که دو گزینه **min** و **max** وجود دارد که منظور از آنها ماکزیمم و مینیمم مقدار **slider** است . مقدار **max** به صورت پیش فرض بر روی ۱ قرار دارد که آن را طبق میلتان تغییر دهید .



اگر به **m.file** ساخته شده توجه کنید می بینید که برای هر دوی **slider** و **edit text** ... **callback** ساخته شده است .

Callback در هر دستوری بدین معنی است که اگر آن جزء ((دکمه - **slider** - **edit** و یا هر چیزی که برای آن **callback** ساخته می شود)) فعال شود و تغییری در آن بوجود آید دستورات داخل **callback** اجرا می شود .

در این برنامه باید در موقعی که **edit** وارد تغییر کند مقدار آن در **slider** اعمال شود و برعکس وقتی **slider** تغییر کند باید مقدار آن در **edit** نمایش داده شود

پس در **callback** مربوط به **edit** کدهای مربوط به قرائت اطلاعات خود **edit** و اعمال در **slider** را باید قرار دهیم و برای **slider** نیز همینگونه است .

پس در **callback** مربوط به **edit** می نویسیم

`N=get(handles.edit1,'string')`

`set(handles.slider1,'value',str2num(N))`

و در `align` مربوط به `slider` بنویسید

`N=get(handles.slider1,'value')`

`set(handles.edit1,'string',int(N))`

شاید دستورات بالا کمی گنگ و نا آشنا به نظر برسد

در `slider` که ویژگی `value` را به کار بردیم منظور مکان دسته کشویی است که جابجا می شود البته در مورد `list box` و `pop up menu` و `toggle button` و `checkbox` و `radio button` نیز از `value` استفاده می شود.

دستور `str2num` و `num2str` دستور هایی هستند که رشته اعداد (پند عدد پشت سر هم) را به مفهوم عددی کامل و یا عدد را به چند حرف عددی پشت سر هم تبدیل میکند.

برنامه `mfile` بدین گونه می شود

```

77 function edit1_Callback(hObject, eventdata, handles)
78 % hObject handle to edit1 (see GCBO)
79 % eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
80 % handles structure with handles and user data (see GUIDATA)
81
82 % Hints: get(hObject,'String') returns contents of edit1 as text
83 % str2double(get(hObject,'String')) returns contents of edit1 as a double
84
85 - N=get(handles.edit1,'string')
86 - set(handles.slider1,'value',str2num(N))
87
101 function slider1_Callback(hObject, eventdata, handles)
102 % hObject handle to slider1 (see GCBO)
103 % eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
104 % handles structure with handles and user data (see GUIDATA)
105
106 % Hints: get(hObject,'Value') returns position of slider
107 % get(hObject,'Min') and get(hObject,'Max') to determine range of slider
108
109 - N=get(handles.slider1,'value')
110 - set(handles.edit1,'string',num2str(N))
111

```

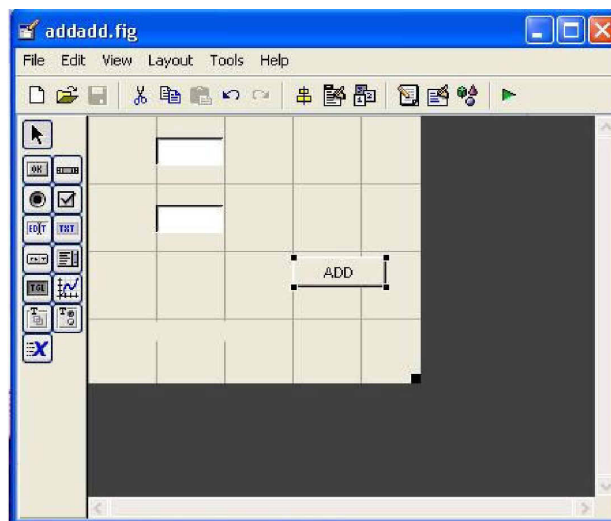
در اینجا فقط جاهایی از **m.file** را که تغییر کرده نمایش داده شده است

با تغییر دادن مکان دستگیره **slider** در **edit** مقدار تغییر یافته نمایش داده می شود و با وارد کردن مقداری در **edit** و فشار **enter** مقدار وارد شده به **slider** اعمال می شود

اگر در مقابل دستورات وارد شده در **m.file** برنامه بالا سمیکالن نگذارید ، در موقع اجرا خواهی دید که در **command** مقدار **n** نمایش داده می شود حال اگر **n** را در **command** استفاده کنید کامپیوتر پیغام خطا خواهد داد به این دلیل که پارامترهای استفاده شده و موجود در **gu** را نمی توان از **command** باز خوانی و استفاده نمود ، . . . **command** صرفاً در اینجا پاسخ را نمایش می دهد و نمی تواند عملی و یا دستوری انجام دهد .

حال برنامه ای بنویسید که دو عدد را بگیرد و با فشار دکمه ای دو عدد را جمع کرده و پاسخ را نمایش می دهد به این شرط که در دکمه دستور **get** استفاده نکنید .

در این برنامه باید دو **edit** و یک **static text** و یک دکمه بدین صورت ایجاد نمایید .



اگر دقت کنید در پایین دو **edit text** یک **static text** وجود دارد که به دلیل اینکه در **text** ویژگی **string** را خالی گذاشته ایم چیزی دیده نمی شود .

حال برای کدنویسی گفتیم که نباید در **callback** دکمه از **get** استفاده شود ، پس در موقع وارد کردن عدد در **edit** ، پارامتری تعریف شود و در دکمه از آن استفاده شود .

نخست سعی کنید که این کد را بنویسید . بعد به ادامه مطالب پردازید .

در این برنامه باید در **callback** مربوط به هر **edit** دستور **get** را نوشته و به عنوان پارامتر تعریف می کنیم و پارامترها را در دکمه بکار ببریم .

پس بدینگونه پیش می رویم که در **callback** هر کدام از **edit text** ها دستور باز خوانی **string** می نویسیم و در پارامتری قرار می دهیم .

در مرحله بعد باید از آنها در دکمه استفاده کنیم که اگر این کار را انجام دهید با مشکل مواجه خواهید شد که آن هم عبارتست از این است که پارامتر وارد شده وجود ندارد

باید بگوییم در **gui** تعریف پارامتر نکته کوچکی دارد که اگر رعایت نکنیم به هیچ عنوان نمی توانیم کاری انجام دهیم .

در هر کدام از **callback** ها که پارامتری ساخته شود نمی توان در **callback** دیگری استفاده نمود و تا وقتی که پارامتر تعریف شده عمومی نشده باشد این مشکل را خواهیم داشت

برای عمومی نمودن پارامترهای **gui** چندین روش و دستور وجود دارد که یکی از آنها دستور **guidata** است که پارامترهای تعرف شده را به اشتراک می گذارد

در کل کد این برنامه در جا هایی که تغییر کرده بدین گونه در می آید .


```

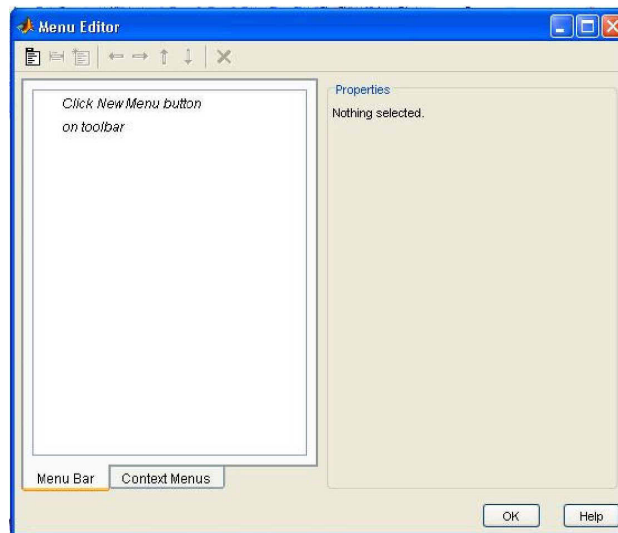
76
77 function edit1_Callback(hObject, eventdata, handles)
78 % hObject handle to edit1 (see GCBO)
79 % eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
80 % handles structure with handles and user data (see GUIDATA)
81
82 % Hints: get(hObject,'String') returns contents of edit1 as text
83 % str2double(get(hObject,'String')) returns contents of edit1 as a double
84
85
86 - s=get(handles.edit1,'string')
87 - ss=str2double(s)
88 - handles.s1=ss
89
90
91 - guidata(gcbo,handles)
92
93
94 % --- Executes during object creation, after setting all properties.
95
108 function edit2_Callback(hObject, eventdata, handles)
109 % hObject handle to edit2 (see GCBO)
110 % eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
111 % handles structure with handles and user data (see GUIDATA)
112
113 % Hints: get(hObject,'String') returns contents of edit2 as text
114 % str2double(get(hObject,'String')) returns contents of edit2 as a double
115
116
117 - s=get(handles.edit2,'string')
118 - ss=str2double(s)
119 - handles.s2=ss
120
121
122 - guidata(gcbo,handles)
123
124
125
126 % --- Executes during object creation, after setting all properties.
127
139 % --- Executes on button press in pushbutton1.
140 function pushbutton1_Callback(hObject, eventdata, handles)
141 % hObject handle to pushbutton1 (see GCBO)
142 % eventdata reserved - to be defined in a future version of MATLAB
143 % handles structure with handles and user data (see GUIDATA)
144
145 - s1=handles.s1
146 - s2=handles.s2
147 - s=s1+s2
148 - set(handles.text1,'string',s)
149

```

می ببید که در انتهای دستورات مربوط به **edit** ، **guidata** به کار برده شده است که در همه برنامه هایتان همان سطر را عینا بنویسید. البته باید پارامتر مورد نظر را به صورت **handles** معرفی نمود سپس از دستور **guidata** استفاده نمود (لطفا به آستورات نوشته شده توجه فرمایید)

دقیقا بدین صورت می تو انید ابزار های بیشتری در **gui** خود بکار ببرید

برای گذاردن منو در **g** طراحی شده منوی **tot** و یا کلید **to ls / m** در نوار ابزار استفاده کنید.



اگر به پنجره اجرا شده دقت فرمایید در پایین سمت چپ دو حالت دارد که یکی منوی معمولی (menu bar) و یکی منوی زمینه یا شناور (context menu) است.

از ابزارهای بالای پنجره می توان در طراحی و جابجایی منوهای ایجاد شده استفاده کرد.

با فشار اولین کلید از بالا سمت چپ، منوها را ایجاد کنید و بر روی آنها کلیک کرده و با کلید دوم زیر منوها را ایجاد نمایید.

با کلیک بر روی هر کدام از منوها و زیر منوها می تو انید ویژگی های مربوط به هر کدام را ویرایش نمایید و البته باید بگوییم که در هر منو **tag** معرفی می شود که با نام **tag** معرفی شده در **callback** **m.file** ساخته می شود که با فشار آن **callback** مربوط به منو اجرا می شود.

البته این را بگوییم که همه دستورات متلب در **gui** قابل اجرا می باشد و می تو انید همه اطلاعات ورودی خود را از فایلی خوانده و پس از محاسبه به فایلی بریزید.

در اینجا به دلیل کمبود زمان... از توضیح بیشتر خودداری شده است...

دستورات و نحوه برنامه نویسی حرفه ای در برنامه نویسی **gui** در آینده نزدیک ارائه خواهد شد.

کامپایل کردن و ساختن فایل **exe** از برنامه نوشته شده

هر برنامه نویسی می خواهد بر نامه خود را هر چه راحت تر در دسترس استفاده کنندگان قرار دهد .
و یا وقتی برنامه خود را در اختیار دیگران قرار می دهد ، نمی خواهد **source** دو یا همان کد برنامه را
در اختیار عموم قرار دهد تا مورد سوء استفاده قرار گیرد .


حال سوالی از خود پرسید ، ...

برنامه ای نوشته و به دوستان داده اید تا از آن استفاده کند ولی بر روی کامپیوتر خود زم افزار متلب را
ندارد..... چگونه می تواند از برنامه تان استفاده کند ؟

هر نرم افزاری ، ابزاری به نام کامپایلر دارد که وظیفه ترجمه برنامه به زبان ماشین را دارد . بدین معنا که
کامپایلر برنامه نوشته شده را به کد ماشین (کدی که توسط کامپیوتر قابل درک می باشد) تبدیل می
کند .

در اولین قدم می توانیم به افزایش سرعت پردازش پس از کامپایل اشاره کنیم

```
function d=numaad(a,b)
% this function is additional of 2 number
d=a+b;
```

پس از نوشتن این برنامه ، آن را با نام  ذخیره نمایید .

```
> %h (0 ,0 )

A =

■
```

```
> tic,%h (0 ,0 ) o

A =

■

Elapsed time =

.8 3
```

البته ممکن است این زمان با زمانی که شما محاسبه کرده اید متفاوت باشد و دلیل آن سرعت سیستم است

در مثال بالا ، زمان اجرای تابع نوشته شده توسط tic toc محاسبه می شود .

حال برای نصب و راه اندازی اولیه کامپایلر باید از دستور **mbuild -setup** استفاده نماییم .

البته اگر بدون استفاده از این دستور از کامپایلر استفاده نماییم این دستور خود به خود اجرا می شود .

```
> %h mbuild -s t

Please refer to the file 'mbuild -s t' for details :

What is the installation directory? %s
```

Selection:

[1] C:\Program Files\... \R20 6A\... .lic

[2] Microsoft Visual C++ 6.0 in C:\Program Files\Microsoft Visual Studio IM

[0]

Copy: 1

Please refer to:

Copy: C:\... .4.1

Path: C:\Program Files\... \R20 6A\... .lic

Are there any errors? (y/n):

Try to copy the file: C:\Documents and Settings\... \R20 6A\... .ts.b.t

From the path: C:\Program Files\... \R20 6A\... \win32\... .b.t

Done.

-> "C:\Program Files\... \R20 6A\... \win32\... rg r" C:\Program Files\... \R20 6A\... \win32\... .t.d"

Directory Structure in C:\Program Files\... \R20 6A\... \win32\... .t.d

-> "C:\Program Files\... \R20 6A\... \win32\... rg r" C:\Program Files\... \R20 6A\... \win32\... .r.d"

Directory Structure in C:\Program Files\... \R20 6A\... \win32\... .r.d

>

در هر مرحله ای سوالی در مورد نوع و چگونگی سیستم و مسیر می پرسد که با شماره و یا y/n باید پاسخ داد. البته اگر در سیستم کامپایلر های دیگری مانند $C++$ و ... نصب باشد متلب خود آنها را شنا سایی کرده و در لیستی ارائه داده و می پرسد که از کدام کامپایلر استفاده کند.

البته ممکن است این مرحله کمی طول بکشد.

```
> M -m
> tc,sh (D ,D ) o
A =
●
Elg t sh =
0
```

دستور **mcc (matlab compiler)** دستور کامپایلر متلب است و m - هم مربوط به تنظیمات مربوط به کامپایلر را تعیین می کند که ساده ترین آن همان m - که منظور ساخت **stand alone application** است.

می ببید که بعد از کامپایلر آنقدر سرعت پردازش زیاد شده که زمان پردازش در حد صفر می باشد که پاسخ ارائه شده صفر می باشد.

اگر به شاخه **current directory** نگاه کنید چند فایل با پسوند های متفاوت با نام **numaad** وجود دارد که در هنگام اجرای دستور **mcc** ساخته شده است.

```
فایل های ساخته شده :
.mh .cf .pj .le .le
.mh .mh in.mh td ta.mh
reh txt
```

در بین این فایل ها یک فایل **exe** وجود دارد که ما می توانیم از آن در **command prompt** ویندوز استفاده نماییم .

البته استفاده از این تابع بدین روش مستلزم رعایت نکاتی است .

در برنامه کامپایل شده هر متغیری که وارد شود صرفا به صورت حرف شناخته می شود و در طول برنامه به عدد تبدیل می شود پس در داخل برنامه دستوری استفاده می کنیم که رشته را به عدد تبدیل کند که با دستور

Str2num این کار انجام می شود .

اگر به این برنامه توجه کنید نکته بالا را خواهید دید .

```
function c=numaadd(a,b)
% this function is additional of the 2 number
a=str2num(a)
b=str2num(b)
c=a+b
```

این برنامه را با نام **numaadd** ذخیره نمایید و سپس **compile** نمایید .

بدینگونه این عمل را انجام دهید .



و پس از آن در **windows command** در مسیر مربوطه دستور **numaadd 2 3** را وارد نمایید . عملیات انجام شده در **command prompt** بدین گونه است .

```
Command Prompt
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Abas>cd\
C:\>cd Program Files\MATLAB\R2006a\work
C:\Program Files\MATLAB\R2006a\work>numaadd 2 3
Extracting CTF archive. This may take a few seconds, depending on the
size of your application. Please wait...
...CTF archive extraction complete.

a =
    2

b =
    3

C:\Program Files\MATLAB\R2006a\work>_
```

اگر دقت نمایید در اولین اجرای فایل **compile** شده فایلی را از حالت فشرده در آورده و در داخل فولدری می ریزد .

شاید در مثال بالا بگویید چرا پس جواب چاپ نشده ... اگر می خواهید نتیجه چاپ شود دستور **disp** بکار ببرید.

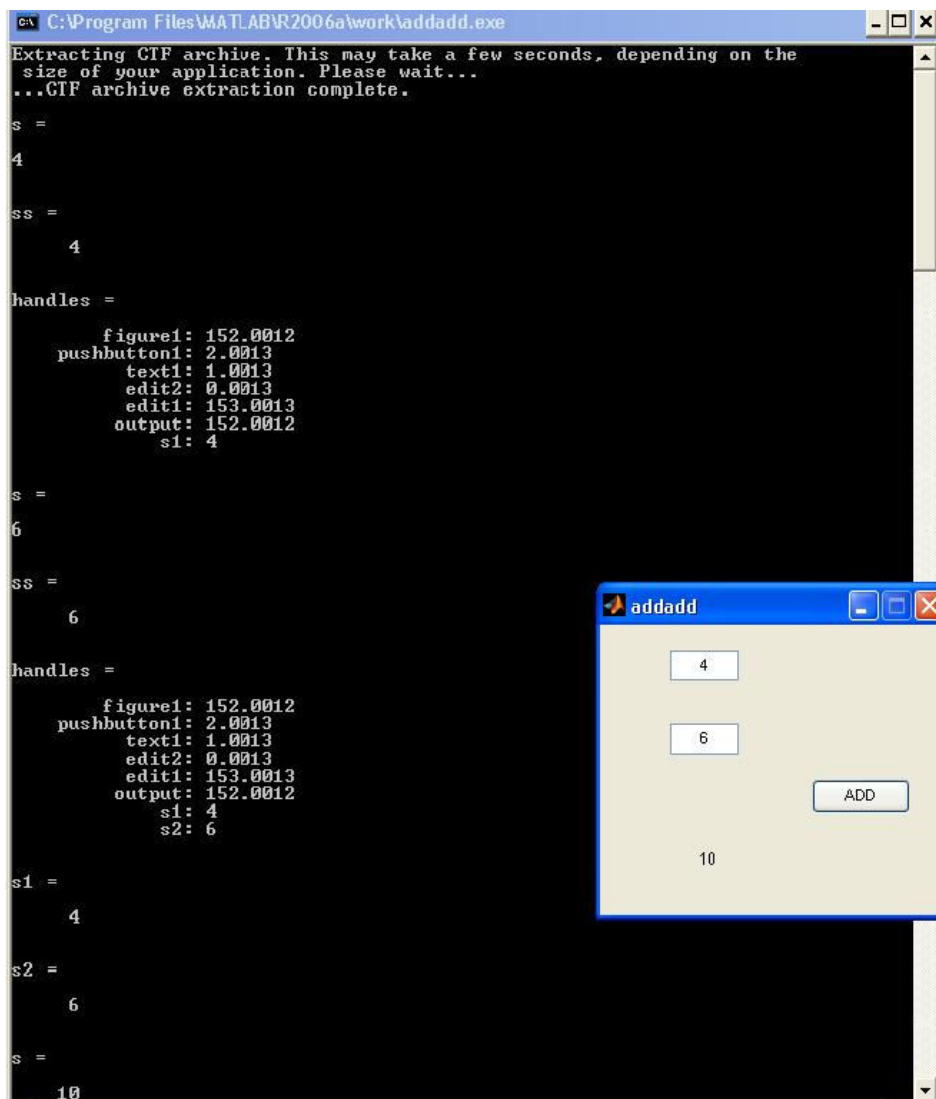
```
function c=numaadd(a,b)
% this function is additional of the 2 number
a=str2num(a)
b=str2num(b)
c=a+b;
disp(c)
```

بدین گونه می توانید هر برنامه ای که نوشته اید را کامپایل کنید .

حال بیایید و برنامه **gui** ی که نوشته اید را کامپایل کنید

دقیقتاً مانند روش بالا کامپایل کنید و به فولدر مربوطه رفته و بر روی آیکون **addadd.exe** دبل کلیک کنید می بیند که باز در اولین اجرا یک فایل فشرده باز شده و فولدر مربوطه ساخته شده و برنامه اجرا می شود.

در اولین اجرا پنجره **gui** و پنجره باز شده **gui** بدین گونه است



The screenshot shows a MATLAB command window with the following output:

```
C:\Program Files\MATLAB\R2006a\work\addadd.exe
Extracting CTF archive. This may take a few seconds, depending on the
size of your application. Please wait...
...CTF archive extraction complete.

s =
4

ss =
4

handles =
figure1: 152.0012
pushbutton1: 2.0013
text1: 1.0013
edit2: 0.0013
edit1: 153.0013
output: 152.0012
s1: 4

s =
6

ss =
6

handles =
figure1: 152.0012
pushbutton1: 2.0013
text1: 1.0013
edit2: 0.0013
edit1: 153.0013
output: 152.0012
s1: 4
s2: 6

s1 =
4

s2 =
6

s =
10
```

The GUI window, titled "addadd", displays two input fields with values 4 and 6, an "ADD" button, and an output field showing the result 10.

دقت کنید که همه اطلاعات چاپ شده در محیط **dos** همان اطلاعات چاپ شده در هنگام اجرا است.

در اینجا باید بگوییم که اگر این فایل (کامپایل شده) را به کسی دهید تا از آن استفاده کند . برنامه در آن کامپیوتر اجرا نخواهد شد به این دلیل که بعضی فایل ها و **component** ها در کامپیوتر مقصد وجود ندارد و این مشکل را با نصب بسته **mcrinstaller** که در هنگام نصب در کامپیوتر ذخیره می شود و از مسیر **c:\program files\matlab\r2006a\toolbox\compiler\deploy\win32** می توان به آن دست یافت .

با نصب این بسته نقایص سیستم رفع شده و می توانید بدون نصب متلب برنامه های کامپایل شده را استفاده نمایید.

نکته کوچک دیگر اینکه اگر با نرم افزار های دیگری مثل **delphi** و **basic** و هر نرم افزار **visual** دیگری برنامه نویسی کنید می توانید توابع پیچیده را در متلب نوشته ، کامپایل کنید و یک فایل **dll** ساخته و به داخل برنامه تان فراخوانی کرده و استفاده نمایید .

REFERENCE

1. m t a refer

R f b .p f

R f b .p f

R f b .p f

2. g t g tat w t l n t a

3. prg r n i g t l n t a

.n t a to l a i k refer

5. n t a i p

و اما در مورد این مجموعه :

تصمیم بر این است ، در آینده ای نه چندان دور مجموعه ای کامل و کاربردی تهیه و ارائه شود و به عنوان کتابی تقدیم گردد حال به صورت چند برگ کاغذ شیرازه شده و یا یک فایل pdf ...

این جزوه به این دلیل ارائه شده که تا کامل شدن مجموعه ... کاستی های ویرایش قبلی را جبران نماید .

سخن آخر :

این مطالب در وهله اول برای افراد مبتدی و کسانی که تمایل به یادگیری برنامه نویسی متلب را دارند تهیه شده است .

در طول جزوه سعی شده همه مطالب پله به پله از ابتدایی ترین دستورات شروع شود و جای سئوالی برای مخاطب نماند .

با این همه طبیعتاً کاستی هایی خواهد بود که جز بدون کمک شما رفع نخواهد شد و آن هم این است که ما را از کاستی ها و اشتباهات آگاه سازید .

منتظر نامه های شما هستیم

امید است این ویرایش مورد استفاده و مورد توجه عزیزان واقع شود .

برمکی

abas_barmaky@yahoo.commbbb

