

- if-rakenne. Kirjoita seuraava kolikonheittoa simuloiva skripti. (Tallenna esim. nimellä 'Kolikko.m')

```
kolikko = rand(1);  
if kolikko < 0.5  
    disp('Kruuna')  
else  
    disp('Klaava')  
end
```

- Perehdy for-silmukan toimintaan seuraavien esimerkkien avulla.

» Esimerkki 1

```
clear all;  
for a = 1:10  
    b = a^2;  
    disp([a,b])  
end
```

» Esimerkki 2

```
clear all;  
x = [5 6 -7.5 0 2 2 3.212];  
N = length(x);  
for a = 1:N  
    disp(x(a))  
end
```

- Perehdytään seuraavaksi omien funktioiden kirjoittamiseen. Avaa editori New -> Script (Tai suoraan New -> Function)

» Seuraava funktio piirtää yksiulotteisen Gaussin käyrän käyttäjän antamien parametrien (laskentapisteen x (vektori), maksimiarvo A (skalaari), odotusarvo x_0 (skalaari) ja keskihajonta σ (skalaari)) avulla.

» Kirjoita seuraavat rivit editori-ikkunaan ja tallenna tiedosto omaan kurssihakemistoosi nimellä 'piirra_Gauss.m'

```
% Funktion määrittely:  
% g = piirra_Gauss(x,A,x0,sigma)  
% Funktio laskee ja piirtää Gaussin käyrän seuraavilla syöttöparametreilla:  
% x: laskentapisteen (vektori)  
% A: funktion maksimi (skalaari)  
% x0: odotusarvo (skalaari)  
% sigma: keskihajonta (skalaari)  
% Funktio palauttaa:  
% g: lasketut käyrän arvot pisteissä x  
function g = piirra_Gauss(x,A,x0,sigma)  
  
% Funktion arvojen laskeminen
```

```
g = A*exp(-(x-x0).^2/(2*sigma));
```

```
% Funktion kuvaajan piirto  
figure(1); plot(x,g); grid
```

» Mitä tapahtuu, kun nyt pyydät Matlabilta 'help piirra_Gauss'?

- Oletetaan, ettei Matlabissa olisi valmiita komentoja 'dot' ja 'cross' vektorien piste- ja ristitulon laskemiseksi. Kirjoita omat funktiot

```
function c = pistetulo(a,b)  
ja  
function c = ristitulo(a,b)
```

jotka suorittavat nämä operaatiot. Funktion syöttöparametrit a ja b ovat 3-pituisia vektoreita. Funktio 'pistetulo' palauttaa skaalarin c, ja 'ristitulo' vektorin c.

- Kirjoita funktio `[kruunat,klaavat] = kolikko_pie(N)`, joka heittää noppaa käyttäjän määräämät N kertaa, ja palauttaa tiedon esiintyneiden kruunien (funktion arvo 'kruunat') ja klaavojen (funktion arvo 'klaavat') määrästä ja raportoi joka heitosta yksi kerrallaan kumpi tuli tulostamalla ruudulle joko tekstin 'Kruuna' tai 'Klaava'. Aseta heittojen välille 0.5 sekunnin viive ('help pause') jännitystä lisäämään! Lopuksi funktio piirtää piirakkadiagrammin ('help pie') kruunien ja klaavojen jakaumasta.
- Kirjoita funktio `even_odd(x)`, joka käy läpi käyttäjän antaman vektorin x sisältämät luvut yksi kerrallaan ja tutkii ja kertoo, ovatko syötetyt luvut kokonaislukuja, ja jos ovat, ovatko ne parillisia vai parittomia. Funktio raportoi jokaisesta vektorin alkioista x_n joko ' x_n ei ole kokonaisluku', ' x_n on pariton kokonaisluku', tai ' x_n on parillinen kokonaisluku'. Muuttujan x_n tilalle siis tietysti tulostuu kyseisen luvun arvo ('help disp', 'help num2str'). Onko luku kokonaisluku, kuten myös sen parillisuus/parittomuus voidaan selvittää funktion 'mod' (modulus eli jakojäännös) avulla ('help mod').