

.....	57		225
.....	57		231
.....	62		239
.....	66		241
.....	69		248
.....	74		252
.....	76		256
.....	78		261
.....	83		270
.....	84		276
.....	92		281
.....	95		289
.....	98		297
.....	100		297
.....	103		302
.....	107		309
.....	110		309
.....	119		321
.....	120		345
.....	129		346
.....	133		355
.....	138		363
.....	141		373
.....	143		376
.....	148		379
.....	155		384
.....	157		399
.....	160		406
.....	164		413
.....	166		414
.....	169		420
.....	173		425
.....	180		438
.....	184		449
.....	189		453
.....	193		453
.....	194		454
.....	198		455
.....	206		455
.....	218		455

8.5	Die Bestimmung von Eigenwerten einer Matrix	225
8.6	Die Berechnung der Anzahl von Isomeren	231
9	Differentialgleichungen	239
9.1	Das Verfahren nach Euler-Cauchy	241
9.2	Das verbesserte Verfahren nach Euler	248
9.3	Das Verfahren nach Runge-Kutta	252
9.4	Systeme von Differentialgleichungen nach Euler	256
9.5	Systeme von Differentialgleichungen nach Runge-Kutta	261
9.6	Ein Randwertproblem	270
9.7	Der harmonische Oszillator – ein Eigenwertproblem	276
9.8	Partielle Differentialgleichungen	281
9.9	Stationäre Lösungen partieller DGL's	289
10	Interpolationen	297
10.1	Das Lagrange'sche Interpolationsverfahren	297
10.2	Interpolieren mit Splinefunktionen	302
11	Nichtlineare Systeme	309
11.1	Nichtlineare Gleichungssysteme	309
11.2	Die nichtlineare Regression	321
12	Nichtnumerische Datenverarbeitung	345
12.1	DGL-System aus einem Reaktionsmechanismus	346
12.2	Ein Computerspiel	355
12.3	Game of Life	363
13	Plotten	373
13.1	Graphische Spielereien	376
13.2	Lineare Regression mit Graphik	379
13.3	Differentialgleichungen mit Graphik	384
13.4	3-D-Graphik	399
13.5	Kontur-Plot	406
14	Datenerfassung	413
14.1	Meßwertfassung	414
14.2	Schnelles Sortieren	420
14.3	Regredierender Spline	425
14.4	Steife Differentialgleichungen	438
15	Literatur	449
16	Verzeichnisse	453
16.1	Programmverzeichnis	453
16.2	Verzeichnis der BASIC-Sprachelemente	454
	Register	455