

GUIA REF RAPIDA OCTAVE / MATLAB

SÍMBOLO		
;	x+y;	Ejecuta orden pero no la muestra
%	%Esto es una suma	Escribe un comentario

FUNCIONES DEFINIDAS		
Abs()	Abs(x)	Valor absoluto
Sqrt()	Sqrt(x)	Raiz cuadrada
Floor()	Floor(4.2)	Redondea a la baja
Ceil()	Ceil(4.7)	Redondea al alza
Exp()	Exp(x)	Exponencial base e
Log()	Log(x)	Logaritmo neperiano
Log10()	Log10(x)	Logaritmo base 10
Sin()	Sin(x)	Seno
Cos()	Cos(x)	Coseno
length(vector)	length(x)	Devuelve longitud del vector
size(matriz)	size(x)	Devuelve el tamaño de una matriz
Zeros(p1,p2)	Zeros(2,4)	Crea una matriz con dimensión rellena de ceros
Ones(p1,p2)	Ones(2,3)	Crea una matriz con dimensión rellena de unos
Max()	max(vector)	Devuelve el mayor elemento

FORMATO		
Format long	Format long	Formato largo
Format %	Format %	Formato estándar
Format rat	Format rat	Formato racional

ORDENES		
Pwd o dir o ls	Pwd o dir o ls	Directorio actual
Whos	Whos	Variables declaradas
Clc	Clc	Borrar pantalla
Clear	Clear o clear x	Borra variables declaradas

ESTRUCTURAS		
Vector[]	Vector=[1 2 3 4] o Vector=[1,2,3,4]	Declara un vector con los valores separados por espacio o coma
Matriz[]	Matriz=[1 2 3 ; 4 5 6]	Declara una matriz con los valores separados por espacio o coma, separando filas por ;
Vector()	Vector(x)	Muestra la posición x del vector
Matriz()	Matriz(x,y)	Muestra la posición x,y de la matriz

BUCLES		
For p1: p2: p3	For i=1: 2: 6 ... *break End	Genera bucle con contador i comenzando en 1 e incrementando mientras que sea menor o igual que 6. Si se omite el parámetro 2 incrementara de 1 en 1 Break rompe ejecución
While(p1 condicion p2)	While (x<=22) ... End	Repite mientras se cumpla la condición
If (p1 condicion p2)	If condicion else end	Si se cumple la condición ejecuta, si no ejecuta else. Luego acaba

ESCRITURA		
Disp()	Disp(matriz)	Imprime por pantalla variable
Fprintf()	fprintf("el valor es %d",x)	Imprime por pantalla

OPERADORES		
==	X == Y	Igualdad
<	X < Y	Menor que
<=	X <= Y	Menor o igual que
>	X > Y	Mayor que
>=	X >= Y	Mayor o igual que
~=	X ~= Y	Distinto

FUNCIONES		
Funcion	Function[retorno]=nombre(x,y) retorno=x+y	Devuelve el valor en retorno y se le pasan los parámetros a la función. El archivo donde se guarde se ha de llamar igual que la funcion.m
Llamada a Funcion	[a]=nombre(3, 5)	Llama a la función y devuelve el resultado de sumar los parámetros en las variables de la izquierda
Numeros aleatorios	x=ceil(6*rand(1));	Redondea al alza el numero aleatorio desde 0 hasta 6