

1. Allgemeine Befehle

1.1. Standardbefehle

Befehl	Funktion
<code>save(filename, variable)</code>	speichert <i>variable</i> in matfile
<code>load(filename)</code>	lädt Variable aus matfile
<code>clear variable</code>	löscht <i>variable</i>
<code>clear all</code>	löscht alle Variablen im Workspace
<code>clc</code>	löscht Inhalt des Kommandofensters
<code>doc expression</code>	Hilfdatei zu <i>expression</i>
<code>help expression</code>	Kurzhilfe zu <i>expression</i>

1.2. Allgemeine Rechenoperationen

Befehl	Funktion
<code>mod(x,y)</code>	x modulo y (immer positiv)
<code>rem(x,y)</code>	x modulo y (vorzeichenabhängig)
<code>sqrt(x)</code>	\sqrt{x}
<code>exp(x)</code>	e^x
<code>log(x)</code>	Natürlicher Logarithmus $\ln(x)$
<code>floor(x)</code>	Abrunden auf Integer
<code>ceil(x)</code>	Aufrunden auf Integer
<code>sum(x)</code>	Summe über Werte des Vektors x
<code>prod(x)</code>	Produkt über Werte des Vektors x
<code>min(x)</code>	kleinster Wert des Vektors x
<code>max(x)</code>	größter Wert des Vektors x
<code>all(x)</code>	1 für keine 0 in Vektor x
<code>any(x)</code>	1 für eine Nicht-0 in Vektor x
<code>mean(x)</code>	Mittelwert des Vektors x
<code>sign(x)</code>	Vorzeichen von x (0 wenn $x=0$)
<code>abs(x)</code>	Betrag von x

1.3. Operatoren

Operator	Funktion
<code>a>b</code>	Gibt logisch 1 zurück wenn $a > b$, sonst 0
<code>a>=b</code>	Gibt logisch 1 zurück wenn $a \geq b$, sonst 0
<code>a==b</code>	Gibt logisch 1 zurück wenn $a = b$, sonst 0
<code>a~=b</code>	Gibt logisch 1 zurück wenn $a \neq b$, sonst 0
<code>a*b</code>	Matrix-Matrix-Multiplikation von a und b
<code>a.*b</code>	Elementenweise Multiplikation von a und b
<code>a(a>=0)</code>	Gibt Teilvektor von a zurück, wo der Wert ≥ 0

1.4. Komplexe Zahlen

Befehl	Funktion
<code>complex(a,b)</code>	$a + jb$
<code>real(z)</code>	Realteil von z
<code>imag(z)</code>	Imaginärteil von z
<code>abs(z)</code>	Betrag/Komplexe Amplitude von z
<code>angle(z)</code>	Phase von z
<code>conj(z)</code>	konjugiert komplex von z

1.5. Trigonometrische Funktionen

Befehl	Funktion
<code>sin(x)</code> , <code>cos(x)</code> , <code>tan(x)</code>	x in Bogenmaß
<code>sind(x)</code> , <code>cosd(x)</code> , <code>tand(x)</code>	x in Grad
<code>asin(x)</code> , <code>acos(x)</code> , <code>atan(x)</code>	Arcusfunktionen (Rad)
<code>asind(x)</code> , <code>acosd(x)</code> , <code>atansd(x)</code>	Arcusfunktionen (Grad)

2. Matrizenrechnung

2.1. Rechenoperationen

Befehl	Funktion
<code>[a b c]</code>	Zeilenvektor (bzw. vertikales aneinanderreihen)
<code>[a; b; c]</code>	Spaltenvektor (bzw. horizontales aneinanderreihen)
<code>[a b c; d e f; g h i]</code>	3x3-Matrix
<code>[a b] = size(A)</code>	Dimensionen der Matrix (a Zeilen, b Spalten)
<code>inv(A)</code>	inverse Matrix von A
<code>A'</code>	A^T (transponiert konjugiert komplex)
<code>A.'</code>	A^T (transponiert)
<code>A \ b</code>	löst $Ax = b$
<code>A(m,n)</code>	Element $A_{m,n}$
<code>A(m,:)</code>	m -te Zeile
<code>A(:,n)</code>	n -te Spalte
<code>A(Bedingung)</code>	Alle Element in A , auf die die Bedingung zutrifft
<code>find(A)</code>	lokalisiert Nicht-Null-Elemente (Indizes)
<code>det(A)</code>	Determinante von A
<code>rank(A)</code>	Rang (Anzahl unabhängiger von A)
<code>[V,D]=eig(A)</code>	Eigenwerte (D) und Eigenvektoren (V) von A
<code>(a:b:c)</code>	Vektor von a bis c mit Schrittweite b
<code>linspace(a,b,n)</code>	n Werte im gleichen Abstand von a bis b
<code>norm(x)</code>	eukl. Norm des Vektors x
<code>sum(A)</code>	Summer der Werte über Spaltenwerte
<code>sum(A,2)</code>	Summer der Werte über Zeilenwerte
<code>mean(A)</code>	Mittelwert der Spaltenwerte
<code>mean(A,2)</code>	Mittelwert der Zeilenwerte
<code>numel(A)</code>	Anzahl der Elemente in A

Komponentenweises Rechnen durch einen Punkt vor einem Operator
Bsp: `A.^2` quadriert jedes Element der Matrix A
Inlinefunktion: `@(x)(f(x))`

2.2. Spezielle Matrizen

Befehl	Funktion
<code>eye(m,n)</code>	$m \times n$ Einheitsmatrix
<code>zeros(m,n)</code>	$m \times n$ 0-Matrix
<code>ones(m,n)</code>	$m \times n$ 1-Matrix
<code>diag(x)</code>	Diagonalmatrix mit den Werten von x
<code>rand(m,n)</code>	$m \times n$ Zufallsmatrix (Werte: 0-1)
<code>randi(imax,m,n)</code>	integer Zufallsmatrix mit max. $imax$
<code>magic(n)</code>	$n \times n$ magisches Quadrat

3. Schleiflab

while:	for:
<code>while expression</code>	<code>for i=0:1:20</code>
<code>statements</code>	<code>statements</code>
<code>end</code>	<code>end</code>

Schleife vorzeitig verlassen mit `break`

4. Plotten

Befehl	Funktion
<code>plot(x,y,'prop')</code>	Plottet x und y mit Farbe/Symbol 'prop'
<code>stem(y)</code>	Plottet diskrete y Werte (nicht verbunden)
<code>bar(x,y)</code>	Plottet x und y in einem Balkendiagramm
<code>xlim([a b])</code>	Begrenzt Bereich der x -Achse auf $[a,b]$
<code>ylim([c d])</code>	Begrenzt Bereich der y -Achse auf $[c,d]$
<code>axis([a b c d])</code>	Kombination aus <code>xlim</code> + <code>ylim</code>
<code>xlabel('Name')</code>	Benennt x -Achse
<code>ylabel('Name')</code>	Benennt y -Achse
<code>title('Titel')</code>	Tituliert den Plot
<code>subplot(H,B,Position)</code>	Selektiert Plot in Figure mit $H \times B$ Plots

Beispiel:

```
figure(1); % new figure
clf; % clear old figures
plot(x, y, 'k'); % plot y(x) in black 'k'
hold on; % more plots in same figure
plot(x, z, 'ro'); % plot z(x) in red circles
legend('y', 'z'); % names of plots
hold off;
```

5. Stochastische Zufallsvariablen

5.1. Realisierung von Standardmodellen

Befehl	$m \times n$ -Realisierung einer ...
<code>rand(m,n)</code>	gleichverteilte ZV (Werte: 0-1)
<code>randn(m,n)</code>	Standardnormalverteilung $\mathcal{N}(0, 1)$
<code>gamrnd(k,t,m,n)</code>	gammaverteile ZV, shape k , scale t
<code>binornd(n,p,m,n)</code>	Binomialverteilung mit Parameter n, p
<code>binornd(1,p,m,n)</code>	Bernoulliverteilung mit Wahrscheinlichkeit p
<code>geornd(p,m,n)</code>	Geometrische Verteilung mit Wahrsch. p
<code>exprnd(1/lambda,m,n)</code>	Exponentialverteilung mit Parameter λ

Beispiele:

Befehl	Ergebnis
<code>2*rand+1</code>	gleichverteilte ZV im Bereich $[1,3]$
<code>plot(y,unifpdf((y-1)/2)/2)</code>	plottet PDF der oberen ZV
<code>plot(x,unifpdf(2*x)*2)</code>	PDF einer gv. ZV im Bereich $[0,0.5]$
<code>sigma*randn+mu</code>	Realisierung der Normalv. $\mathcal{N}(\mu, \sigma^2)$

5.2. Wahrscheinlichkeitsdichtefunktion (PDF) $f_X(x)$

Befehl	PDF an den Stellen x einer ...
<code>unifpdf(x,a,b)</code>	Gleichverteilung im Intervall $[a,b]$
<code>poisspdf(x,lambda)</code>	Poissonverteilung mit Parameter λ
<code>normpdf(x,mu,sigma)</code>	Normalverteilung mit Parameter μ und σ
<code>gampdf(x,k,t)</code>	Gammaverteilung mit shape k und scale t

5.3. Kommulative Verteilungsfunktion (CDF) $F_X(x)$

Befehl	CDF an den Stellen x einer ...
<code>unifcdf(x,a,b)</code>	Gleichverteilung im Intervall $[a,b]$
<code>poisscdf(X,lambda)</code>	Poissonverteilung mit Parameter λ
<code>normcdf(X,mu,sigma)</code>	Normalverteilung mit Parameter μ und σ
<code>cdfplot(X)</code>	Schätzt und plottet CDF von X

6. Analyse von Zufallsvariablen

6.1. Schätzung von Parametern einer Zufallsvariable X x ist ein Vektor von Realisierungen von X

Befehl	Funktion
<code>mean(x)</code>	Schätzt Erwartungswert μ der ZV X
<code>var(x)</code>	Schätzt Varianz $\text{Var}(X)$ der ZV X
<code>std(x)</code>	Schätzt die Standardabweichung σ der ZV X
<code>length(x)</code>	Anzahl der Realisierungen der ZV X
<code>mean(x.^3)</code>	Schätzung des 3. Moments der ZV X

6.2. Histogramm

Befehl	Funktion
<code>hist(A)</code>	Teilt A in 10 gleiche Bereiche (Bins) und zählt die Elemente im jeweiligen Bin
<code>hist(A,b)</code>	Teilt A in b gleiche Bereiche (Bins) und zählt die Elemente im jeweiligen Bin
<code>hist(A,centers)</code>	Zählt die Elemente in den Bins um den Einträgen in <code>centers</code>
<code>[n,centers]=hist(...)</code>	Gibt in Anzahl der Elemente in n zurück und die Position der Bins in <code>centers</code>
<code>bar(hist(...))</code>	Erstellt ein Balkendiagramm des Histogramms

7. Signalverarbeitung

7.1. Audiosignalverarbeitung

Befehl	Funktion
<code>[a,b]=audioread('...')</code>	Liest Audiodatei in Vektor a ein (Abtastrate b)
<code>sound(x,b)</code>	Spielt das Signal in Vektor x (Abtastrate b) ab
<code>buffer(x,n)</code>	Teilt Signalvektor x in nichtüberlappende Frames der Länge n
<code>buffer(x,n,p)</code>	Teilt Signalvektor x in Frames der Länge n die sich um p überlappen

Beispiel:

```
buffer(1:12,5,3)
%liefert ...
ans =
    0    0    2    4    6    8
    0    1    3    5    7    9
    0    2    4    6    8    10
    1    3    5    7    9    11
    2    4    6    8    10    12
```

7.1.1 Lineare Systeme

Befehl	Funktion
<code>conv(x,y)</code>	Faltung zwischen Vektor x und y
<code>conv(x,y)</code>	<code>conv(x,y)</code> gibt einen Vektor der Länge <code>length(x) + length(y) - 1</code> zurück

8. Begriffe

i.i.d.
Independent and identically distributed (unabhängig und gleichverteilt)

Ergodisch
Eine Zufallsfolge heißt ergodisch, wenn Mittelwerte über die Zeit (für eine einzelne gegebene Realisierung der Folge) zum gleichen Ergebnis führen wie Erwartungswertbildung (für einen einzelnen Zeitpunkt).

Klingonisch
Die klingonische Sprache ist die von Klingonen gesprochene Sprache. Sie ist im gesamten Klingonischen Imperium verbreitet.

9. Kapitel 1

9.1. Histogramm einer gleichverteilten ZV plotten

```
function x=hist_rand(N)
% Vektor x mit N Realisierungen von X (Gleichverteilung)
x=rand(N,1);
centers=0+1/40:1/20:1-1/40;
counts=hist(x,centers);
% Normierung von counts fuer eine PDF
counts = counts/N*20;
bar(centers,counts);
xlabel('x')
ylabel('h(x)')
title(sprintf('N = %01d',N));
```

10. Kapitel 2: Quantisierung und Transformation von ZV

10.1. Beispielaufgabe

Gegeben sei eine Zufallsvariable X , die im Intervall $[0, 1]$ gleichverteilt ist und eine Zufallsvariable $Y = g(X)$, deren WDF mit der folgenden Funktion ausgewertet werden kann:

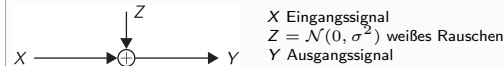
```
function f = mypdf(y)
f=unifpdf(exp(y)).*exp(y);
```

Folgerungen:

Die Funktion $g = g(x) = \ln(x)$
1000 Realisierungen von Y erzeugen: $y=\log(\text{rand}(1000,1))$;

11. Kapitel 3: Bedingte Verteilung

11.1. Histogramm eines AWGN-Kanals



```
function hist_out(N,p,sigma)
binwidth=0.025;
centers=-2+binwidth/2:binwidth:3-binwidth/2;
figure
subplot(311)
```

```
% X 0 oder 1, Y = X + normalverteiltes Rauschen
x=binornd(1,p,N,1);
y=awgn_channel(x,sigma);
```

```
counts=hist(y,centers);
bar(centers,counts/(binwidth*sum(counts)),1);
ylim([0 2])
xlabel('y')
ylabel('h(y)')
title(sprintf('N=%01d',N))
```

```
subplot(312)
% Fall X ist immer 1
x=ones(N,1);
y=awgn_channel(x,sigma);
```

```
counts=hist(y,centers);
bar(centers,counts/(binwidth*sum(counts)),1);
ylim([0 2])
xlabel('y')
ylabel('h(y|x=1)')
```

```
subplot(313)
% Fall X ist immer 0
x=zeros(N,1);
y=awgn_channel(x,sigma);
```

```
counts=hist(y,centers);
bar(centers,counts/(binwidth*sum(counts)),1);
ylim([0 2])
xlabel('y')
ylabel('h(y|x=0)')
```

11.2. Maximum-Likelihood-Detektion

$$\hat{x} \in \{0,1\} \max_{\hat{x}} f_Y | X(y|\hat{x})$$

In unserem Fall: $\hat{x} = \begin{cases} 0 & y \leq \frac{1}{2} \\ 1 & y > \frac{1}{2} \end{cases}$ **Nachteil:** Ignoriert das Wissen über die Eingangsverteilung.

```
function xhat = ml_detector(y)
xhat=(y>0.5);
```

Nachteil: Ignoriert Wissen über die Eingangsverteilung

11.3. Maximum-A-Posteriori-Detektion

$$\max_{\hat{x} \in \{0,1\}} p_X | Y(\hat{x}|y)$$

mit

$$p_X | Y(x|y) = \begin{cases} \frac{p f_Z(y-1)}{f_Y(y)} & x = 1 \\ \frac{(1-p) f_Z(y)}{f_Y(y)} & x = 0 \\ 0 & \text{sonst} \end{cases} = \frac{f_Y | X(y|x) p_X(x)}{f_Y(y)}$$

```
function xhat = map_detector(y,p,sigma)
xhat=(p*normpdf(y-1,0,sigma)>(1-p)*normpdf(y,0,sigma));
```

Nachteil: Die Verteilung der Zufallsvariable am Eingang muss bekannt sein

Spezialfall der diskreten Gleichverteilung $p_X(x) = \frac{1}{|\Omega_X|} \forall x \in \Omega_X$:
 p_X für alle x gleich \rightarrow kann aus der Entscheidungsregel gestrichen werden.
ML äquivalent zu MAP

11.4. Bitfehlerwahrscheinlichkeit

Wahrscheinlichkeit, dass der Detektor falsch entschieden hat.

```
p = mean(x ~ xhat);
```

12. Kapitel 4: Standardmodelle, Erwartungswert und Varianz

12.1. Modellierung für Mobilfunknetz

Überlagerung von Nutzern im Hotspot-Bereich (Normalverteilung) X_h, Y_h und anderen Nutzern (Gleichverteilung) X_u, Y_u mit der Bernoulli-verteilten ZV B .

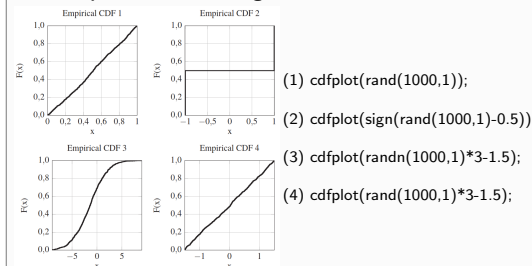
$$X_m = \begin{cases} X_h & \text{wenn } B = 1 \\ X_u & \text{wenn } B = 0 \end{cases} \quad Y_m = \begin{cases} Y_h & \text{wenn } B = 1 \\ Y_u & \text{wenn } B = 0 \end{cases}$$

```
function M=mixed_positions(N,L,muX,muY,sigma,q)
M=zeros(N,2); % Matrix initialisieren
```

```
H=hotspot_positions(N,L,muX,muY,sigma);
U=uniform_positions(N,L);
b=binornd(1,q,N,1);
```

```
M(b==1,:) = H(b==1,:);
M(b==0,:) = U(b==0,:);
```

12.2. Empirische Realisierung von CDFs



13. Kapitel 5: Zufallsfolgen

13.1. Realisierung einer Zufallsfolge

$X_{n+1} = X_n + V_n$ $Y_{n+1} = Y_n + W_n$
 V_n und W_n sind i.i.d. Gleichverteilung mit Intervall $[-\delta; \delta]$
Folgender Code aktualisiert die Positionen (x_i, y_i) im Vektor pos

```
function pos=update_positions(pos,delta)
pos=pos+2*delta*(rand(size(pos))-0.5);
```

14. Kapitel 6: Zufallsfolgen und lineare System

14.1. Signalgenerierung

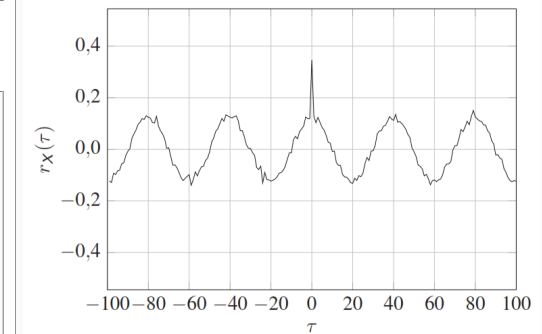
```
%Erstellt Sinussignal der Frequenz f1 mit der Amplitude A1,
%überlagert mit weissen Rauschen mit Parameter sigma
function x=create_signal(fS,T,f1,A1,sigma)
t=1:T*fS;
x=A1*sin(2*pi*f1/fS*t) + sigma*randn(1,fS*T);
```

14.2. Geschätzte Autokorrelationsfolge

Gegeben:

$$X_n = A_1 \sin\left(2\pi \frac{f}{f_s} n + \varphi_0\right) + Z_n$$

wobei φ_0 im Intervall $[0, 2\pi]$ stetig gleichverteilt ist.



Geschätzte Autokorrelationsfolge von X_n

Folgerung

- Schätzung der Frequenz: $f = \frac{f_s}{40}$
- Der Peak bei $\tau = 0$ ist auf Z_n zurückzuführen
- $E[Z_k Z_l] = 0$ für $k \neq l$