

FONCTIONS À PROGRAMMER

SEMAINE 2

Pour cette semaine, je vous conseille de programmer les fonctions suivantes :

Obtention des projecteurs

- ⊙ Une fonction qui ne prend aucun argument et qui retourne les projecteurs isotropes \mathbf{J} et \mathbf{K} .
- ⊙ Une fonction qui ne prend aucun argument et qui retourne les projecteurs cubiques \mathbf{J} , \mathbf{K}_a et \mathbf{K}_b .
- ⊙ Une fonction qui prend comme argument l'axe d'isotropie transverse \mathbf{n} et qui retourne les projecteurs isotropes transverses \mathbf{E}_L , \mathbf{J}_T , \mathbf{F} , \mathbf{K}_T et \mathbf{K}_L .

Obtention des coefficients

- ⊙ Une fonction qui prend comme argument un tenseur isotrope d'ordre 4 et qui retourne les coefficients α et β .
- ⊙ Une fonction qui prend comme argument un tenseur cubique d'ordre 4 et qui retourne les coefficients α , β et γ .
- ⊙ Une fonction qui prend comme argument un tenseur isotrope transverse d'ordre 4 et qui retourne les coefficients α , β , γ , γ' , δ et δ' . Utilisez l'équation (86) des transparents pour calculer ces coefficients. Votre fonction doit automatiquement déduire l'axe d'isotropie transverse à partir du tenseur d'ordre 4. L'axe d'isotropie transverse n'est donc pas un argument pour cette fonction.