



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет
имени Н. Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н. Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ «Информатика и системы управления»

КАФЕДРА «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии»

ОТЧЕТ

по лабораторной работе № 2
по курсу «Анализ алгоритмов»
на тему: «Умножение матриц»

Студент ИУ7-54Б
(Группа)

(Подпись, дата)

Булдаков М.
(И. О. Фамилия)

Преподаватель

(Подпись, дата)

Волкова Л. Л.
(И. О. Фамилия)

2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1 Аналитический раздел	4
1.1 Классический алгоритм	4
1.2 Алгоритм Винограда	4
1.3 Алгоритм Штрассена	6
2 Конструкторский раздел	8
2.1 Требования к программному обеспечению	8
2.2 Описание используемых типов данных	8
2.3 Разработка алгоритмов	9
2.4 Оценка трудоемкости алгоритмов	19
2.4.1 Трудоемкость классического алгоритма	19
2.4.2 Трудоемкость алгоритма Винограда	20
2.4.3 Трудоемкость оптимизированного алгоритма Винограда	21
2.4.4 Трудоемкость алгоритма Штрассена	22
3 Технологический раздел	24
3.1 Средства реализации	24
3.2 Сведения о модулях программы	24
3.3 Реализация алгоритмов	24
3.4 Функциональные тесты	28
4 Исследовательский раздел	29
4.1 Демонстрация работы программы	29
4.2 Технические характеристики	31
4.3 Время выполнения реализаций алгоритмов	31
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	37
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	38
ПРИЛОЖЕНИЕ А Реализация алгоритма Штрассена	39

ВВЕДЕНИЕ

Матрицы являются одним из основных инструментов линейной алгебры, они позволяют описывать и анализировать линейные отношения между различными объектами и явлениями. В настоящее время матрицы широко используются в науке, технике, экономике и других сферах человеческой деятельности.

Размеры матриц могут быть очень большими в зависимости от конкретной задачи, поэтому оптимизация алгоритмов обработки матриц является важной задачей программирования. Основной акцент будет сделан на оптимизации алгоритма умножения матриц.

Цель данной лабораторной работы — описать, реализовать и исследовать алгоритмы умножения матриц и их оптимизации. Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие задачи.

- 1) Описать алгоритмы умножения матриц:
 - классический алгоритм;
 - алгоритм Винограда;
 - алгоритм Штрассена.
- 2) Оптимизировать алгоритм Винограда.
- 3) Разработать программное обеспечение, реализующее алгоритмы умножения.
- 4) Выбрать инструменты для реализации и замера процессорного времени выполнения алгоритмов.
- 5) Проанализировать затраты реализаций алгоритмов по времени и по памяти.

1 Аналитический раздел

Матрицей называется прямоугольная таблица чисел, вида (1.1), состоящая из m строк и n столбцов [1].

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & \dots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \dots & a_{2n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{m1} & a_{m2} & \dots & a_{mn} \end{pmatrix}, \quad (1.1)$$

Пусть A — матрица, тогда a_{ij} — элемент этой матрицы, который находится на i -ой строке и j -ом столбце.

Если количество столбцов первой матрицы совпадает с количеством строк второй матрицы, то возможно выполнить их матричное умножение. В результате умножения получится матрица-произведение, количество строк в которой равно количеству строк первой матрицы, а количество столбцов равно количеству столбцов второй матрицы.

1.1 Классический алгоритм

Пусть даны две прямоугольные матрицы A и B размеров $[m \times n]$ и $[n \times k]$ соответственно. В результате произведение матриц A и B получим матрицу C размера $[m \times k]$, элементы которой вычисляются по (1.2).

$$c_{ij} = \sum_{l=1}^n a_{il}b_{lj} \quad (1.2)$$

Классический алгоритм умножения матриц, реализует формулу (1.2).

1.2 Алгоритм Винограда

Алгоритм Винограда — алгоритм умножения квадратных матриц с асимптотической сложностью $O(n^{2,373})$ [2].

Рассмотрим два вектора $V = (v_1, v_2, v_3, v_4)$ и $W = (w_1, w_2, w_3, w_4)$.

Их скалярное произведение равно (1.3).

$$V \cdot W = v_1 \cdot w_1 + v_2 \cdot w_2 + v_3 \cdot w_3 + v_4 \cdot w_4 \quad (1.3)$$

Равенство (1.3) можно переписать в виде (1.4)

$$V \cdot W = (v_1 + w_2) \cdot (v_2 + w_1) + (v_3 + w_4) \cdot (v_4 + w_3) - v_1 \cdot v_2 - v_3 \cdot v_4 - w_1 \cdot w_2 - w_3 \cdot w_4 \quad (1.4)$$

Теперь допустим, что у нас есть две матрицы A и B размерности $m \times n$ и $n \times p$ соответственно, и мы хотим найти их произведение $C = A \cdot B$. Тогда алгоритм будет состоять из следующих шагов.

- 1) Подготовительные вычисления. Сначала создаются два вспомогательных массива (1.5) и (1.6).

$$\text{rowFactor}[i] = \sum_{j=0}^{n/2-1} A[i][2j+1] \cdot A[i][2j] \quad (1.5)$$

для $0 \leq i < m$

$$\text{colFactor}[j] = \sum_{i=0}^{n/2-1} B[2i+1][j] \cdot B[2i][j] \quad (1.6)$$

для $0 \leq j < p$.

- 2) Умножение матриц. Вычисляем результирующую матрицу C по формуле (1.7).

$$C[i][j] = \sum_{k=0}^{n/2-1} (A[i][2k+1] + B[2k][j]) \cdot (A[i][2k] + B[2k+1][j]) - \text{rowFactor}[i] - \text{colFactor}[j] \quad (1.7)$$

для $0 \leq i < m$ и $0 \leq j < p$.

- 3) Коррекция. Если n нечетно, добавляем коррекцию, в соответствии с формулой (1.8).

$$C[i][j] += A[i][n] \cdot B[n][j] \quad (1.8)$$

для $0 \leq i < m$ и $0 \leq j < p$.

1.3 Алгоритм Штрассена

Алгоритм Штрассена — это алгоритм умножения квадратных матриц, который является более эффективным для больших матриц, чем классический метод умножения [3].

Если добавить к матрицам A и B одинаковые нулевые строки и столбцы, их произведение станет равно матрице C с теми же добавленными строками и столбцами. Поэтому в данном алгоритме рассматриваются матрицы порядка 2^{k+1} , где $k \in \mathbb{N}$, а все остальные матрицы, сводятся к этому размеру добавлением нулевых строк и столбцов.

Алгоритм состоит из следующих шагов.

1) Разбиение матриц (1.9).

$$A = \begin{bmatrix} A_{11} & A_{12} \\ A_{21} & A_{22} \end{bmatrix}, \quad B = \begin{bmatrix} B_{11} & B_{12} \\ B_{21} & B_{22} \end{bmatrix} \quad (1.9)$$

, где A_{ij} и B_{ij} — матрицы порядка 2^k

2) Вычисление вспомогательных матриц (1.10).

$$\begin{aligned} M_1 &= (A_{11} + A_{22})(B_{11} + B_{22}) \\ M_2 &= (A_{21} + A_{22})B_{11} \\ M_3 &= A_{11}(B_{12} - B_{22}) \\ M_4 &= A_{22}(B_{21} - B_{11}) \\ M_5 &= (A_{11} + A_{12})B_{22} \\ M_6 &= (A_{21} - A_{11})(B_{11} + B_{12}) \\ M_7 &= (A_{12} - A_{22})(B_{21} + B_{22}) \end{aligned} \quad (1.10)$$

3) Вычисление результирующих подматриц (1.11).

$$\begin{aligned} C_{11} &= M_1 + M_4 - M_5 + M_7 \\ C_{12} &= M_3 + M_5 \\ C_{21} &= M_2 + M_4 \\ C_{22} &= M_1 - M_2 + M_3 + M_6 \end{aligned} \quad (1.11)$$

Результирующая матрица состоит из C_{ij} (1.12).

$$AB = C = \begin{bmatrix} C_{11} & C_{12} \\ C_{21} & C_{22} \end{bmatrix} \quad (1.12)$$

Вывод

В данном разделе были описаны алгоритмы классического умножения матриц, алгоритм Штрассена и алгоритм Винограда.

2 Конструкторский раздел

В этом разделе будет представлено описание используемых типов данных, а также схематические изображения алгоритмов матричного умножения: стандартного, Штрассена, алгоритма Винограда и оптимизированного алгоритма Винограда.

2.1 Требования к программному обеспечению

Программа должна поддерживать два режима работы: режим массового замера времени и режим умножения матриц.

Режим массового замера времени должен обладать следующим функционалом:

- генерировать матрицы различного размера для проведения замеров;
- осуществлять массовый замер, используя сгенерированные данные;
- результаты массового замера должны быть представлены в виде таблицы и графика.

К режиму умножения матриц выдвигается ряд требований:

- возможность работать с матрицами разного размера, которые вводит пользователь;
- наличие интерфейса для выбора действий;
- проверять возможность умножения матриц.

2.2 Описание используемых типов данных

При реализации алгоритмов будут использованы следующие структуры и типы данных:

- количество строк — целое число;
- количество столбцов — целое число;
- матрица — двумерный список вещественных чисел.

2.3 Разработка алгоритмов

На рисунке 2.1 представлена схема классического алгоритма, выполняющего умножение двух матриц. На рисунках 2.2 – 2.4 изображены схемы алгоритма Винограда без оптимизаций. На рисунках 2.5 и 2.6 изображены схемы алгоритмов умножения матриц Штрассена. На рисунках 2.7 – 2.9 изображены схемы алгоритма Винограда с оптимизациями.

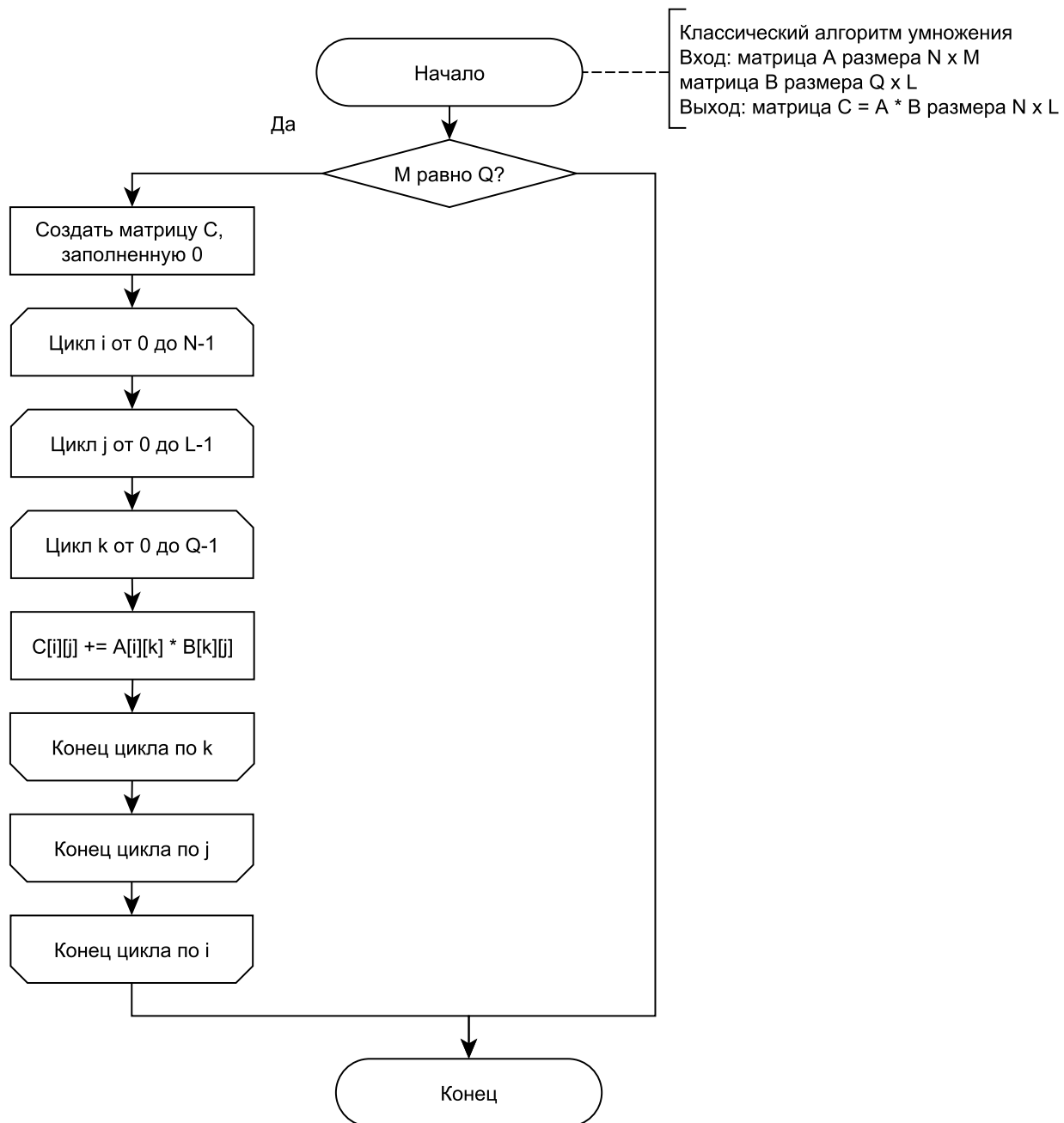


Рисунок 2.1 – Классический алгоритм умножения матриц

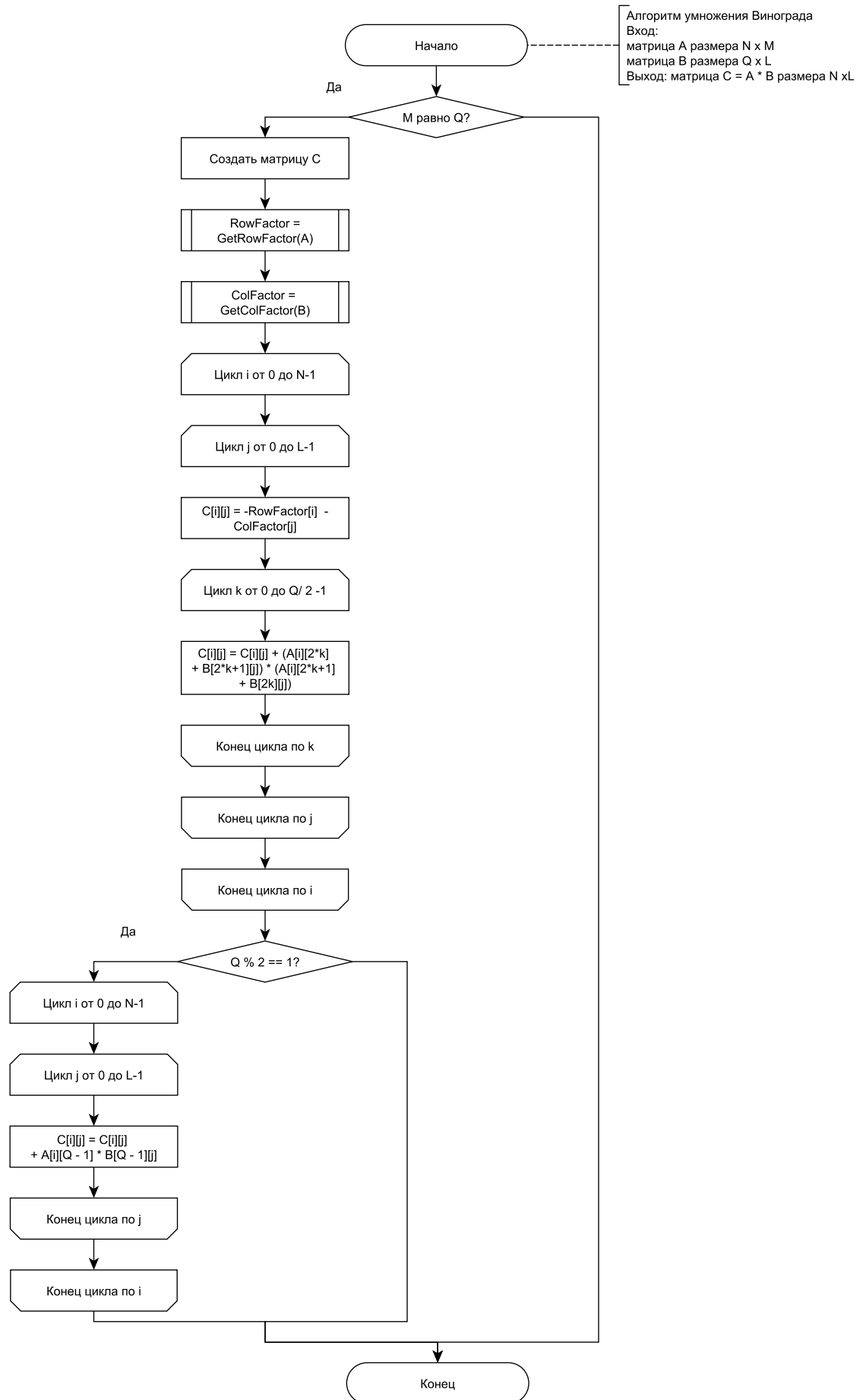


Рисунок 2.2 – Алгоритм умножения матриц Винограда

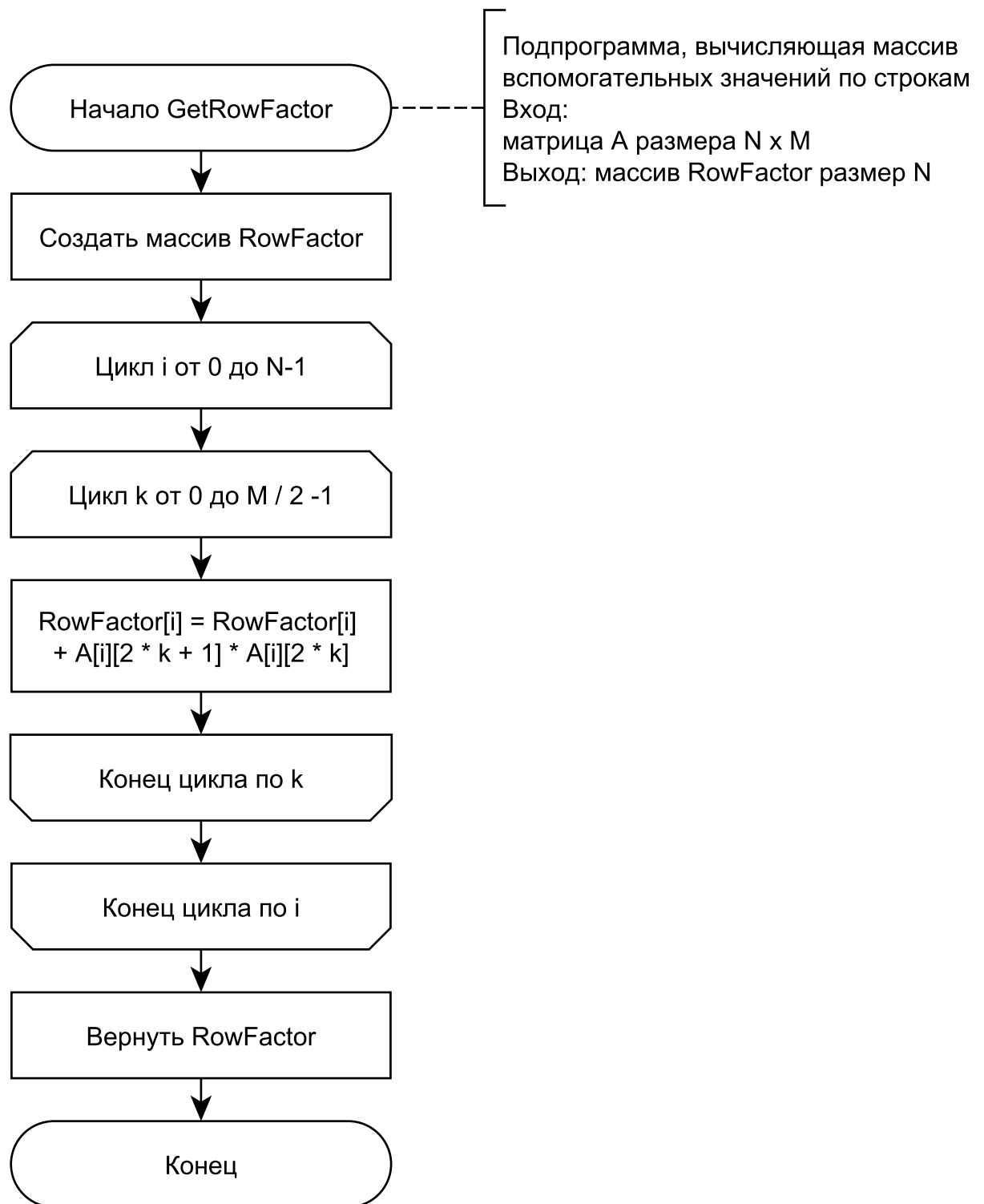


Рисунок 2.3 – Вспомогательная подпрограмма, вычисляющая массив вспомогательных значений по строкам

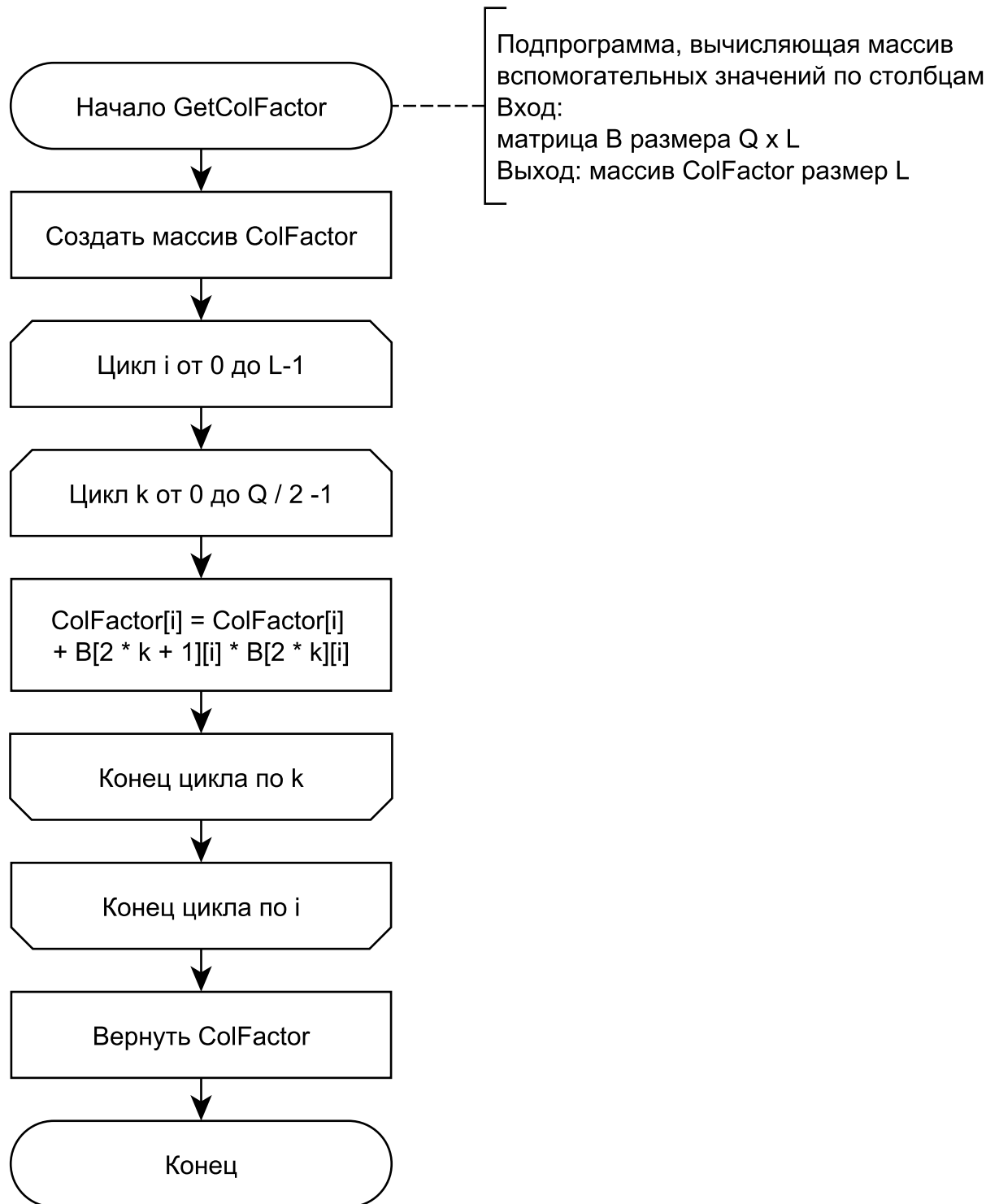


Рисунок 2.4 – Вспомогательная подпрограмма, вычисляющая массив вспомогательных значений по столбцам

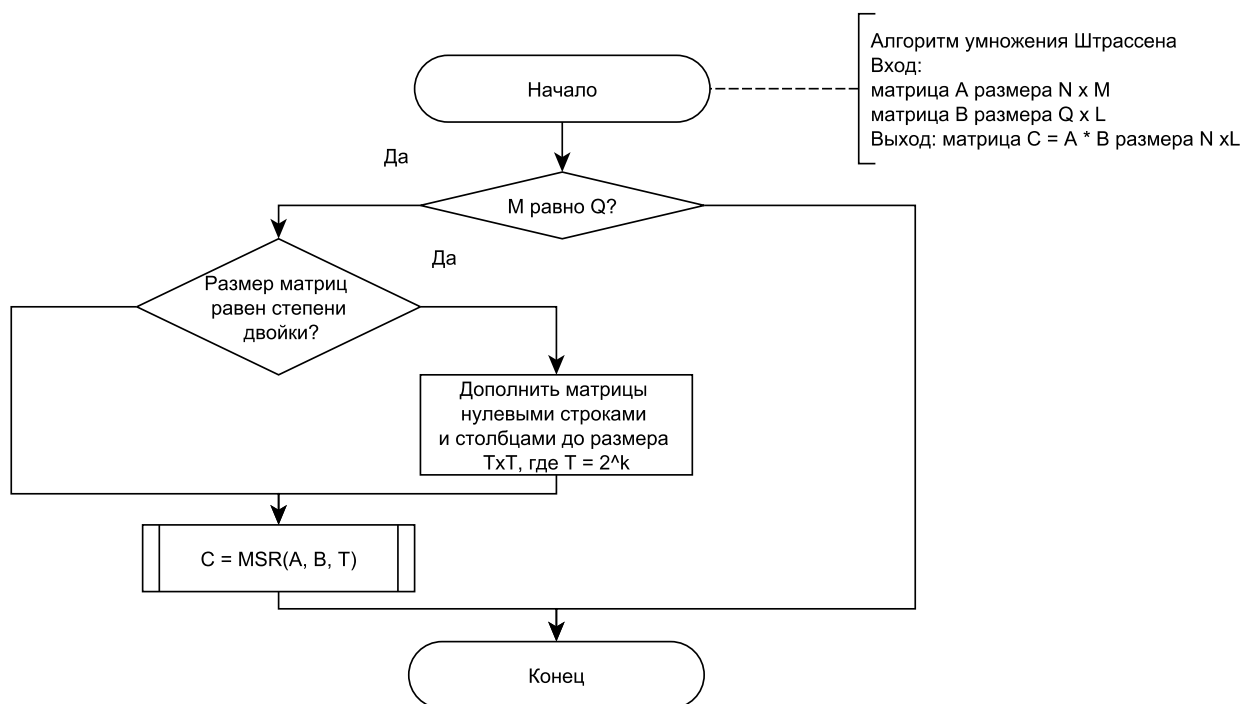


Рисунок 2.5 – Алгоритм умножения матриц Штрассена

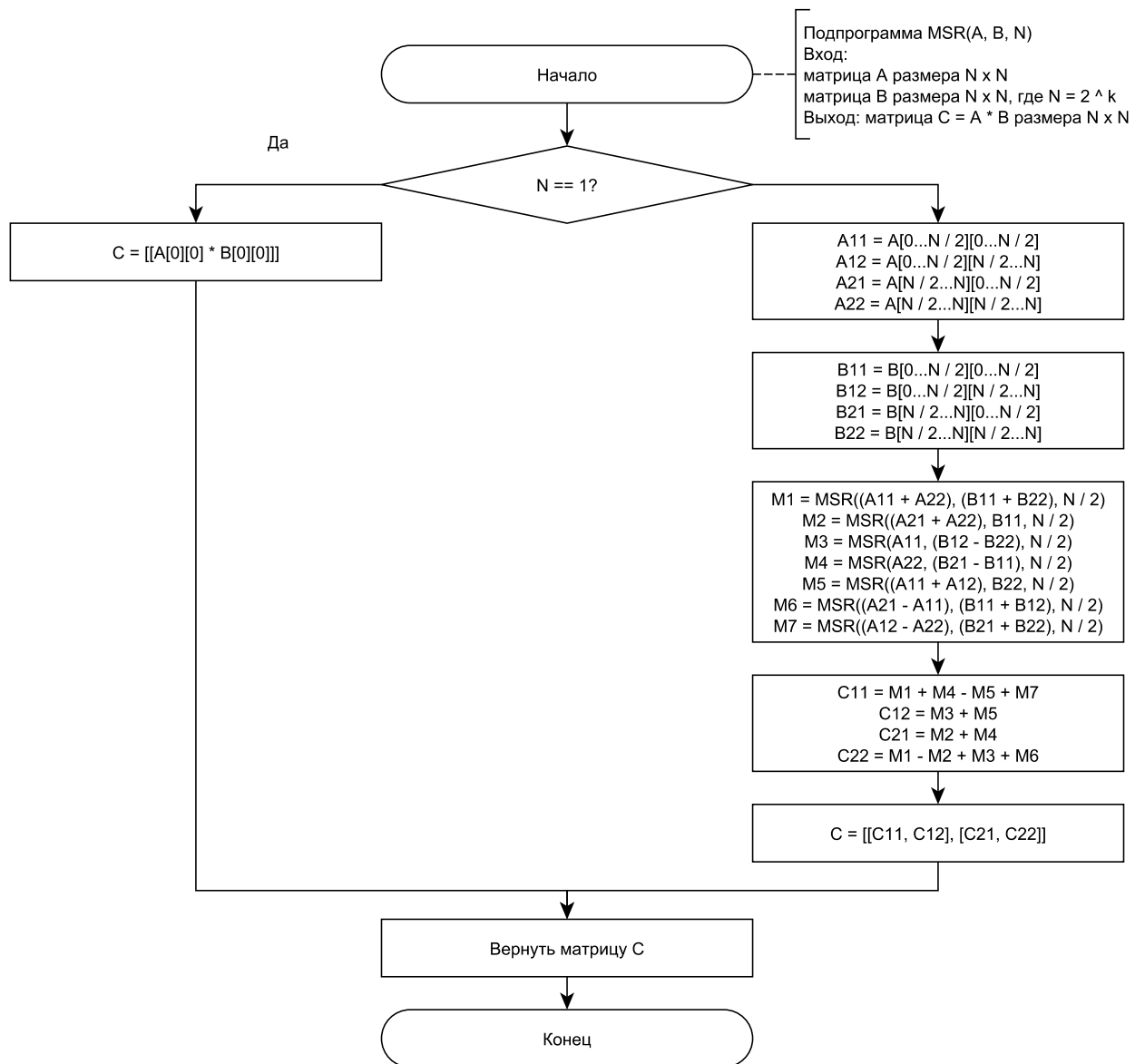


Рисунок 2.6 – Подпрограмма MSR, вычисляющая результат умножения матриц по алгоритму Штрассена

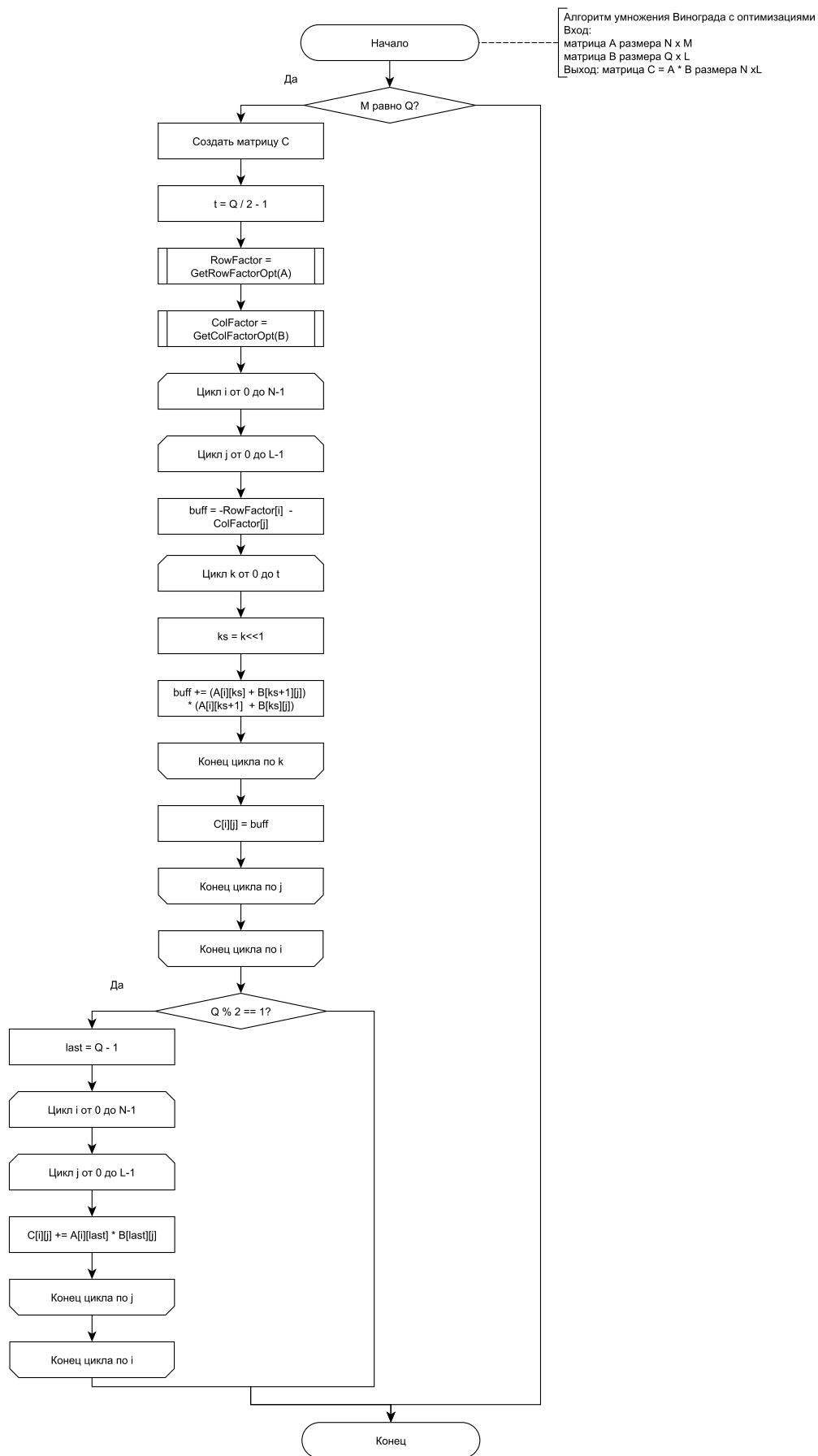


Рисунок 2.7 – Алгоритм умножения матриц Винограда с оптимизациями

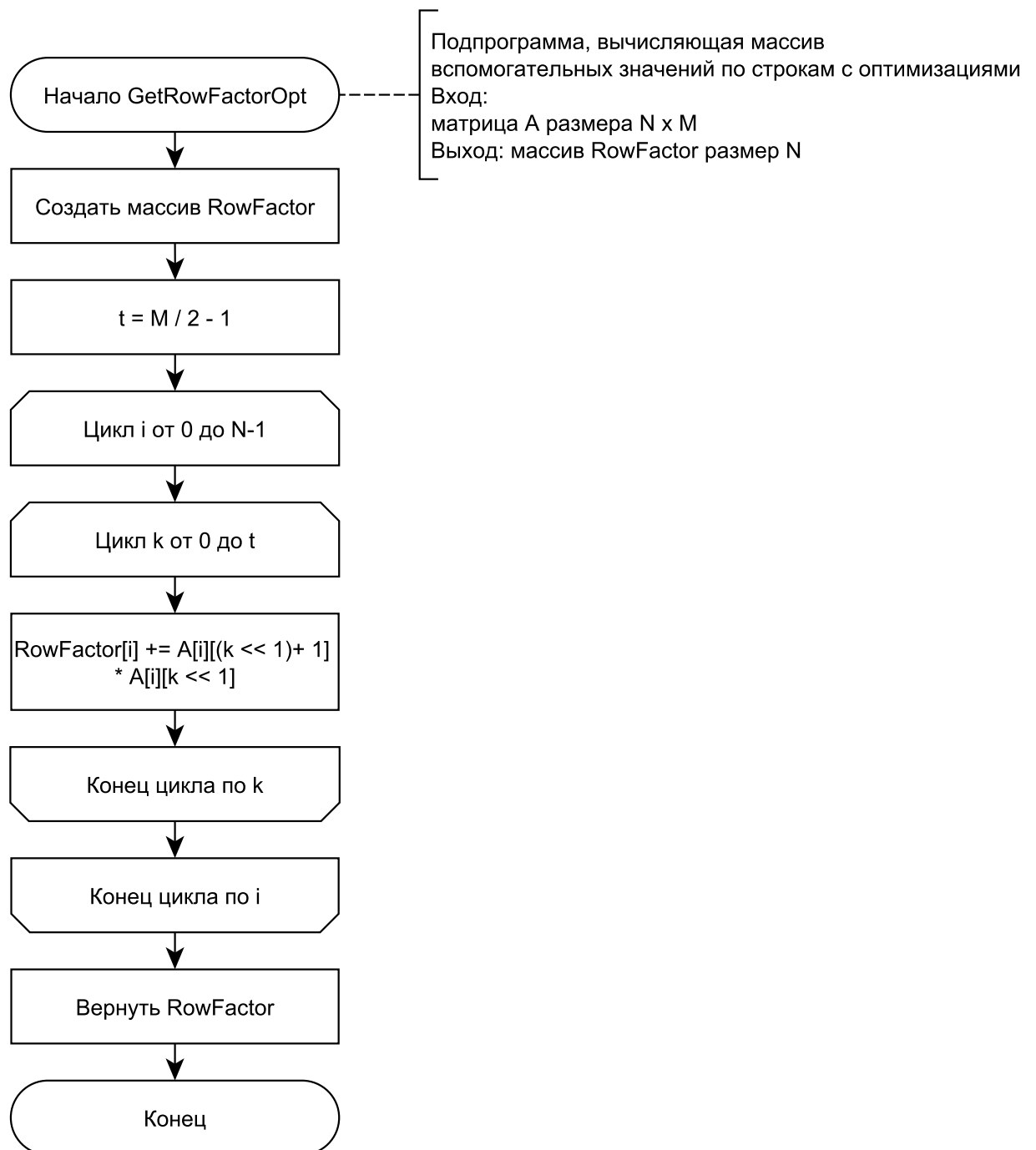


Рисунок 2.8 – Вспомогательная подпрограмма, вычисляющая массив
вспомогательных значений по строкам с оптимизациями

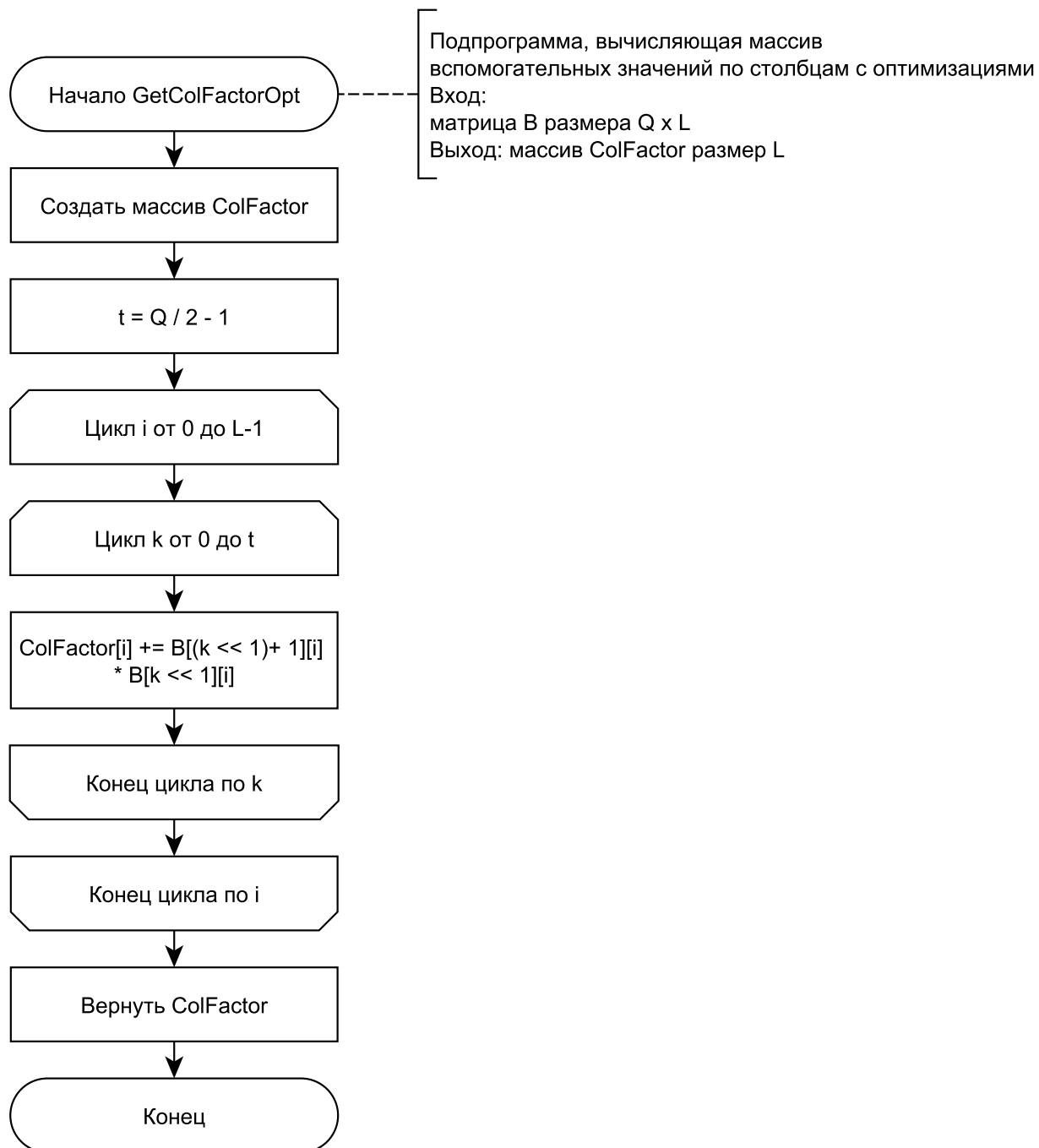


Рисунок 2.9 – Вспомогательная подпрограмма, вычисляющая массив
вспомогательных значений по столбцам с оптимизациями

2.4 Оценка трудоемкости алгоритмов

Введем модель для оценки трудоемкости алгоритмов.

- 1) $+, -, =, + =, - =, ==, ||, \&\&, <, >, <=, >=, <<, >>, []$ — считаем, что эти операции обладают трудоемкостью в 1 единицу.
- 2) $*, /, * =, / =, \%$ — считаем, что эти операции обладают трудоемкостью в 2 единицы.
- 3) Трудоемкость условного перехода примем за 0.
- 4) Трудоемкость условного оператора рассчитывается по формуле (2.1).

$$f_{if} = f_{\text{условия}} + \begin{cases} \min(f_1, f_2), & \text{лучший случай} \\ \max(f_1, f_2), & \text{худший случай} \end{cases} \quad (2.1)$$

- 5) Трудоемкость цикла рассчитывается по формуле (2.2).

$$f_{for} = f_{\text{инициализация}} + f_{\text{сравнения}} + M_{\text{итераций}} \cdot (f_{\text{тело}} + f_{\text{инкремент}} + f_{\text{сравнения}}) \quad (2.2)$$

- 6) Вызов подпрограмм и передачу параметров примем за 0.

2.4.1 Трудоемкость классического алгоритма

Трудоемкость классического алгоритма складывается из следующих слагаемых.

- 1) Внешний цикл по $i \in [0 \dots N)$, трудоёмкость которого: $f_i = 2 + N \cdot (2 + f_j)$.
- 2) Цикла по $j \in [0 \dots L)$, трудоёмкость которого: $f_j = 2 + L \cdot (2 + f_k)$.
- 3) Цикла по $k \in [0 \dots Q)$, трудоёмкость которого: $f_k = 2 + Q \cdot (2 + 2 + 1 + 2 + 2 + 2) = 2 + 11Q$.

Тогда в итоге, трудоемкость классического алгоритма рассчитывается по формуле (2.3).

$$f_{classic} = 2 + N \cdot (2 + 2 + L \cdot (2 + 2 + 11Q)) = 11NLQ + 4NL + 4N + 2 \quad (2.3)$$

2.4.2 Трудоемкость алгоритма Винограда

Трудоемкость алгоритма Винограда формируется из следующих частей.

- 1) Трудоемкости вычисления массива *RowFactor*, которая рассчитывается по формуле (2.4).

$$f_r = 2 + N \cdot (2 + 4 + \frac{M}{2} \cdot (3 + 1 + 15)) = \frac{19}{2}NM + 6N + 2 \quad (2.4)$$

- 2) Трудоемкости вычисления массива *ColFactor*, которая рассчитывается, аналогично пункту 1, по формуле (2.5).

$$f_c = \frac{19}{2}LQ + 6L + 2 \quad (2.5)$$

- 3) Трудоемкости основной части алгоритма, которая вычисляется по формуле (2.6).

$$\begin{aligned} f_{main} &= 2 + N \cdot (2 + 2 + L \cdot (2 + 7 + 4 + \frac{Q}{2} \cdot (4 + 28))) = \\ &= \frac{32}{2}NLQ + 13NL + 4N + 2 \end{aligned} \quad (2.6)$$

- 4) Трудоемкости поправки, вносимой для нечетного Q , рассчитываемой по формуле (2.7).

$$f_{err} = 3 + \begin{cases} 0, & \text{лучший случай} \\ 16LN + 4N + 2, & \text{худший случай} \end{cases} \quad (2.7)$$

В итоге, трудоемкость алгоритма Винограда, вычисляется по формуле (2.8).

$$f_{vinograd} = f_r + f_c + f_{main} + f_{err} = \frac{32}{2}NLQ + \frac{19}{2}LQ + \frac{19}{2}NM + \\ + 13NL + 10N + 6L + 9 + \begin{cases} 0, & \text{л. с.} \\ 16LN + 4N + 2, & \text{х. с.} \end{cases} \quad (2.8)$$

2.4.3 Трудоемкость оптимизированного алгоритма Винограда

Произведены следующие оптимизации алгоритма Винограда:

- заменим операцию $x = x + k$ на $x+ = k$;
- заменим умножение на 2 на побитовый сдвиг;
- будем предвычислять некоторые слагаемые для алгоритма.

Трудоемкость оптимизированного алгоритма Винограда формируется из следующих частей.

- 1) Трудоемкости вычисления массива *RowFactor*, которая рассчитывается по формуле (2.9).

$$f_r = 3 + 2 + N \cdot (2 + 2 + \frac{M}{2} \cdot (2 + 11)) = \frac{13}{2}NM + 4N + 5 \quad (2.9)$$

- 2) Трудоемкости вычисления массива *ColFactor*, которая рассчитывается, аналогично пункту 1, по формуле (2.10).

$$f_c = \frac{13}{2}LQ + 4L + 5 \quad (2.10)$$

- 3) Трудоемкости основной части алгоритма, которая вычисляется по формуле (2.11).

$$\begin{aligned}
f_{main} &= 3 + 2 + N \cdot (2 + 2 + 3 + L \cdot (2 + 5 + 2 + \frac{Q}{2} \cdot (2 + 17))) = \\
&= \frac{21}{2}NLQ + 9NL + 7N + 5
\end{aligned} \tag{2.11}$$

4) Трудоемкости поправки, вносимой для нечетного Q , рассчитываемой по формуле (2.12).

$$f_{err} = 3 + \begin{cases} 0, & \text{лучший случай} \\ 11LN + 4N + 4, & \text{худший случай} \end{cases} \tag{2.12}$$

В итоге, трудоемкость оптимизированного алгоритма Винограда, вычисляется по формуле (2.13).

$$\begin{aligned}
f_{vinograd} = f_r + f_c + f_{main} + f_{err} &= \frac{21}{2}NLQ + \frac{13}{2}LQ + \frac{13}{2}NM + \\
&+ 9NL + 11N + 4L + 15 + \begin{cases} 0, & \text{л. с.} \\ 11LN + 4N + 4, & \text{х. с.} \end{cases}
\end{aligned} \tag{2.13}$$

2.4.4 Трудоемкость алгоритма Штрассена

Рассчитаем трудоемкость подпрограммы MSR, изображенной на рисунке 2.6. Будем считать затраты на расширение размера матрицы незначительными. Также будем считать, что стоимость срезов равна 1.

Трудоемкость сложения или вычитания двух матриц размера $N \times N$, рассчитывается по формуле (2.14).

$$f_{sum}(N) = 2 + N \cdot (2 + 2 + N \cdot (2 + 8)) = 10N^2 + 4N + 2 \tag{2.14}$$

Тогда трудоемкость описывается рекуррентной формулой (2.15).

$$T(n) = \begin{cases} 7, & n == 1 \\ 7T(\frac{n}{2}) + 18f_{sum}(\frac{n}{2}) + 65, & n > 1 \end{cases} \tag{2.15}$$

Тогда по формуле (2.16) возможно рассчитать трудоемкость для матриц

порядка n .

$$T(n) = 7^{\log_2 n} T(1) + \sum_{i=0}^{(\log_2 n)-1} (7^i (18 f_{sum}(\frac{n}{2^{i+1}}) + 65)) \quad (2.16)$$

Вывод

На основе теоретических данных, полученных из аналитического раздела были построены схемы требуемых алгоритмов. Была введена модель оценки трудоемкости алгоритма, были рассчитаны трудоемкости алгоритмов в соответствии с этой моделью.

3 Технологический раздел

В данном разделе будут приведены требования к программному обеспечению, средства реализации, листинг кода и функциональные тесты.

3.1 Средства реализации

Для реализации данной работы был выбран язык *Python* [4]. Такой выбор обусловлен опытом работы с этим языком программирования. Также данный язык позволяет замерять процессорное время с помощью модуля *time* и в нем присутствует библиотека **numpy** для удобной работы с матрицами.

Процессорное время было замерено с помощью функции *process_time()* из модуля *time* [5].

3.2 Сведения о модулях программы

Данная программа разбита на следующие модули:

- *main.py* — файл, содержащий функцию *main*;
- *algorithms.py* — файл, содержащий код реализаций всех алгоритмов умножения матриц;
- *compare_time.py* — файл, в котором содержатся функции для замера и вывода времени выполнения реализаций алгоритмов.

3.3 Реализация алгоритмов

В листингах 3.1 – 3.3 приведены реализации классического алгоритма, алгоритмов Винограда с оптимизацией и без. Реализация алгоритма Штрассена приведена на листинге в приложении А.1.

Листинг 3.1 – Функция умножения матриц по классическому алгоритму

```
1 import numpy as np
2
3
4 def classical_mult(A, B):
5     if len(A[0]) != len(B):
6         raise ValueError("Matrix shapes doesnt match")
7
8     c = np.zeros((len(A), len(B[0])))
9
10    for i in range(len(A)):
11        for j in range(len(B[0])):
12            for k in range(len(B)):
13                c[i][j] += A[i][k] * B[k][j]
14
15    return c
```

Листинг 3.2 – Функция умножения матриц по алгоритму Винограда

```

1 def get_row_factor(A):
2     row_factor = [0] * len(A)
3     for i in range(len(A)):
4         for k in range(len(A[0]) // 2):
5             row_factor[i] = row_factor[i] + A[i][2 * k + 1] *
6                 A[i][2 * k]
7
8
9 def get_col_factor(B):
10    col_factor = [0] * len(B[0])
11    for i in range(len(B[0])):
12        for k in range(len(B) // 2):
13            col_factor[i] = col_factor[i] + B[2 * k + 1][i] *
14                B[2 * k][i]
15
16
17 def vinograd(A, B):
18     if len(A[0]) != len(B):
19         raise ValueError("Matrix shapes doesnt match")
20     c = np.zeros((len(A), len(B[0])))
21     row_factor = get_row_factor(A)
22     col_factor = get_col_factor(B)
23     for i in range(len(A)):
24         for j in range(len(B[0])):
25             c[i][j] = -row_factor[i] - col_factor[j]
26             for k in range(len(B) // 2):
27                 c[i][j] = c[i][j] + (A[i][2 * k] + B[2 * k +
28                     1][j]) * (
29                     A[i][2 * k + 1] + B[2 * k][j]
30                 )
31     if len(B) % 2 == 1:
32         for i in range(len(A)):
33             for j in range(len(B[0])):
34                 c[i][j] = c[i][j] + A[i][len(B) - 1] * B[len(B)
35                     - 1][j]
36
37     return c

```

Листинг 3.3 – Функция умножения матриц по алгоритму Винограда с оптимизацией

```
1 def get_row_factor_opt(A):
2     row_factor = [0] * len(A)
3     temp = len(A[0]) // 2
4     for i in range(len(A)):
5         for k in range(temp):
6             row_factor[i] += A[i][(k << 1) + 1] * A[i][k << 1]
7     return row_factor
8
9
10 def get_col_factor_opt(B):
11     col_factor = [0] * len(B[0])
12     temp = len(B) // 2
13     for i in range(len(B[0])):
14         for k in range(temp):
15             col_factor[i] += B[(k << 1) + 1][i] * B[k << 1][i]
16     return col_factor
17
18
19 def vinograd_opt(A, B):
20     if len(A[0]) != len(B):
21         raise ValueError("Matrix shapes doesnt match")
22     c = np.zeros((len(A), len(B[0])))
23     row_factor = get_row_factor_opt(A)
24     col_factor = get_col_factor_opt(B)
25     temp = range(len(B) // 2)
26     for i in range(len(A)):
27         for j in range(len(B[0])):
28             buff = -row_factor[i] - col_factor[j]
29             for k in temp:
30                 ks = k << 1
31                 buff += (A[i][ks] + B[ks + 1][j]) * (A[i][ks +
32                     1] + B[ks][j])
33             c[i][j] = buff
34     if len(B) % 2 == 1:
35         for i in range(len(A)):
36             for j in range(len(B[0])):
37                 c[i][j] += A[i][-1] * B[-1][j]
38     return c
```

3.4 Функциональные тесты

В таблице 3.1 приведены функциональные тесты для разработанных алгоритмов умножения матриц. Все тесты пройдены успешно.

Таблица 3.1 – Функциональные тесты для умножения матриц по алгоритму Винограда

Входные данные		Результат для всех алгоритмов	
Матрица 1	Матрица 2	Ожидаемый результат	Фактический результат
$\begin{pmatrix} 1 & 5 & 7 \\ 2 & 6 & 8 \\ 3 & 7 & 9 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} & & \end{pmatrix}$	Сообщение об ошибке	Сообщение об ошибке
$\begin{pmatrix} 1 & 5 & 7 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \end{pmatrix}$	Сообщение об ошибке	Сообщение об ошибке
$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{pmatrix}$
$\begin{pmatrix} 3 & 5 \\ 2 & 1 \\ 9 & 7 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 23 & 31 & 39 \\ 6 & 9 & 12 \\ 37 & 53 & 69 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 23 & 31 & 39 \\ 6 & 9 & 12 \\ 37 & 53 & 69 \end{pmatrix}$
(10)	(35)	(350)	(350)
$\begin{pmatrix} 1 & 5 & 7 \\ 2 & 6 & 8 \\ 3 & 7 & 9 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 70 & 83 & 96 \\ 82 & 98 & 114 \\ 94 & 113 & 132 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 70 & 83 & 96 \\ 82 & 98 & 114 \\ 94 & 113 & 132 \end{pmatrix}$

Вывод

Были разработаны и протестированы спроектированные алгоритмы: классического умножения матриц, алгоритм Винограда, оптимизированный алгоритм Винограда, а также алгоритм Штрассена.

4 Исследовательский раздел

В данном разделе будут приведены примеры работы программ, постановка эксперимента и сравнительный анализ алгоритмов на основе полученных данных.

4.1 Демонстрация работы программы

На рисунке 4.1 представлена демонстрация работы разработанного программного обеспечения, а именно показаны результаты умножения матриц

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 4 & 5 & 6 \\ 7 & 8 & 9 \end{pmatrix} \text{ и } B = \begin{pmatrix} 3 & 6 & 7 \\ 2 & 5 & 8 \\ 1 & 4 & 9 \end{pmatrix}.$$

Меню:

- 1 - Умножить две матрицы всеми способами
- 2 - Провести замерный эксперимент
- 3 - Вывести функциональные тесты
- 0 - Выйти

Выберите пункт меню:

1

Введите n, m матрицы A через пробел: 3 3

Введите матрицу:

Строка 1: 1 2 3

Строка 2: 4 5 6

Строка 3: 7 8 9

Введите n, m матрицы B через пробел: 3 3

Введите матрицу:

Строка 1: 3 6 7

Строка 2: 2 5 8

Строка 3: 1 4 9

Результат умножения по классическому алгоритму:

```
[[ 10.  28.  50.]  
 [ 28.  73. 122.]  
 [ 46. 118. 194.]]
```

Результат умножения по алгоритму Винограда:

```
[[ 10.  28.  50.]  
 [ 28.  73. 122.]  
 [ 46. 118. 194.]]
```

Результат умножения по алгоритму Винограда с оптимизацией:

```
[[ 10.  28.  50.]  
 [ 28.  73. 122.]  
 [ 46. 118. 194.]]
```

Результат умножения по алгоритму Штрассена:

```
[[ 10.  28.  50.  0.]  
 [ 28.  73. 122.  0.]  
 [ 46. 118. 194.  0.]  
 [ 0.   0.   0.   0.]]
```

Меню:

Рисунок 4.1 – Демонстрация работы программы при умножении двух матриц

4.2 Технические характеристики

Технические характеристики устройства, на котором выполнялись замеры по времени.

- Процессор: AMD Ryzen 5 4600H 3 ГГц [6].
- Оперативная память: 16 ГБайт.
- Операционная система: Windows 10 Pro 64-разрядная система версии 22H2 [7].

При замерах времени ноутбук был включен в сеть электропитания и был нагружен только системными приложениями.

4.3 Время выполнения реализаций алгоритмов

Результаты замеров времени выполнения реализаций алгоритмов умножения матриц приведены в таблицах 4.1 – 4.3. Замеры времени проводились на квадратных матрицах одного порядка и усреднялись для каждого набора одинаковых экспериментов. В таблицах 4.1 – 4.3 используются следующие обозначения:

- К — реализация классического алгоритма умножения матриц;
- В — реализация алгоритма Винограда умножения матриц;
- ВО — реализация алгоритма Винограда с оптимизацией умножения матриц;
- Ш — реализация алгоритма Штрассена умножения матриц.

На рисунках 4.2 – 4.4 изображены графики сравнения реализаций алгоритмов по времени.

Таблица 4.1 – Время работы реализации алгоритмов (в с)

Порядок матриц	К	В	ВО	III
6	$1.875 * 10^{-4}$	$2.031 * 10^{-4}$	$1.719 * 10^{-4}$	$1.547 * 10^{-3}$
11	$1.047 * 10^{-3}$	$1.187 * 10^{-3}$	$8.750 * 10^{-4}$	$1.105 * 10^{-2}$
16	$3.203 * 10^{-3}$	$3.359 * 10^{-3}$	$2.578 * 10^{-3}$	$1.095 * 10^{-2}$
21	$7.328 * 10^{-3}$	$7.938 * 10^{-3}$	$5.656 * 10^{-3}$	$7.731 * 10^{-2}$
26	$1.366 * 10^{-2}$	$1.406 * 10^{-2}$	$1.034 * 10^{-2}$	$7.767 * 10^{-2}$
31	$2.289 * 10^{-2}$	$2.447 * 10^{-2}$	$1.772 * 10^{-2}$	$7.734 * 10^{-2}$
36	$3.605 * 10^{-2}$	$3.692 * 10^{-2}$	$2.680 * 10^{-2}$	$5.358 * 10^{-1}$
41	$5.269 * 10^{-2}$	$5.394 * 10^{-2}$	$4.081 * 10^{-2}$	$5.314 * 10^{-1}$
46	$7.452 * 10^{-2}$	$7.644 * 10^{-2}$	$5.633 * 10^{-2}$	$5.323 * 10^{-1}$
51	$1.003 * 10^{-1}$	$1.023 * 10^{-1}$	$7.473 * 10^{-2}$	$5.264 * 10^{-1}$

Таблица 4.2 – Время работы реализации алгоритмов для четных порядков матриц (в с)

Порядок матриц	К	В	ВО	III
6	$1.563 * 10^{-4}$	$2.188 * 10^{-4}$	$1.563 * 10^{-4}$	$1.531 * 10^{-3}$
10	$8.125 * 10^{-4}$	$8.750 * 10^{-4}$	$6.875 * 10^{-4}$	$1.066 * 10^{-2}$
14	$2.094 * 10^{-3}$	$2.250 * 10^{-3}$	$1.750 * 10^{-3}$	$1.097 * 10^{-2}$
18	$4.437 * 10^{-3}$	$4.687 * 10^{-3}$	$3.531 * 10^{-3}$	$7.587 * 10^{-2}$
22	$8.063 * 10^{-3}$	$8.406 * 10^{-3}$	$6.281 * 10^{-3}$	$7.444 * 10^{-2}$
26	$1.325 * 10^{-2}$	$1.394 * 10^{-2}$	$1.050 * 10^{-2}$	$7.503 * 10^{-2}$
30	$2.041 * 10^{-2}$	$2.125 * 10^{-2}$	$1.588 * 10^{-2}$	$7.553 * 10^{-2}$
34	$2.981 * 10^{-2}$	$3.041 * 10^{-2}$	$2.244 * 10^{-2}$	$5.243 * 10^{-1}$
38	$4.141 * 10^{-2}$	$4.216 * 10^{-2}$	$3.103 * 10^{-2}$	$5.255 * 10^{-1}$
42	$5.688 * 10^{-2}$	$5.719 * 10^{-2}$	$4.206 * 10^{-2}$	$5.244 * 10^{-1}$
46	$7.341 * 10^{-2}$	$7.444 * 10^{-2}$	$5.506 * 10^{-2}$	$5.239 * 10^{-1}$
50	$9.425 * 10^{-2}$	$9.547 * 10^{-2}$	$7.016 * 10^{-2}$	$5.277 * 10^{-1}$

Таблица 4.3 – Время работы реализации алгоритмов для нечетных порядков матриц (в с)

Порядок матриц	К	В	ВО	Ш
7	$2.812 * 10^{-4}$	$3.437 * 10^{-4}$	$2.812 * 10^{-4}$	$1.625 * 10^{-3}$
11	$1.031 * 10^{-3}$	$1.219 * 10^{-3}$	$8.750 * 10^{-4}$	$1.078 * 10^{-2}$
15	$2.563 * 10^{-3}$	$2.781 * 10^{-3}$	$2.125 * 10^{-3}$	$1.066 * 10^{-2}$
19	$5.188 * 10^{-3}$	$5.500 * 10^{-3}$	$4.156 * 10^{-3}$	$7.531 * 10^{-2}$
23	$9.469 * 10^{-3}$	$9.875 * 10^{-3}$	$7.250 * 10^{-3}$	$7.550 * 10^{-2}$
27	$1.512 * 10^{-2}$	$1.584 * 10^{-2}$	$1.169 * 10^{-2}$	$7.484 * 10^{-2}$
31	$2.266 * 10^{-2}$	$2.344 * 10^{-2}$	$1.756 * 10^{-2}$	$7.541 * 10^{-2}$
35	$3.275 * 10^{-2}$	$3.334 * 10^{-2}$	$2.488 * 10^{-2}$	$5.311 * 10^{-1}$
39	$4.462 * 10^{-2}$	$4.612 * 10^{-2}$	$3.466 * 10^{-2}$	$5.259 * 10^{-1}$
43	$6.222 * 10^{-2}$	$6.256 * 10^{-2}$	$4.534 * 10^{-2}$	$5.279 * 10^{-1}$
47	$7.841 * 10^{-2}$	$7.928 * 10^{-2}$	$6.081 * 10^{-2}$	$5.288 * 10^{-1}$
51	$1.037 * 10^{-1}$	$1.059 * 10^{-1}$	$7.500 * 10^{-2}$	$5.279 * 10^{-1}$

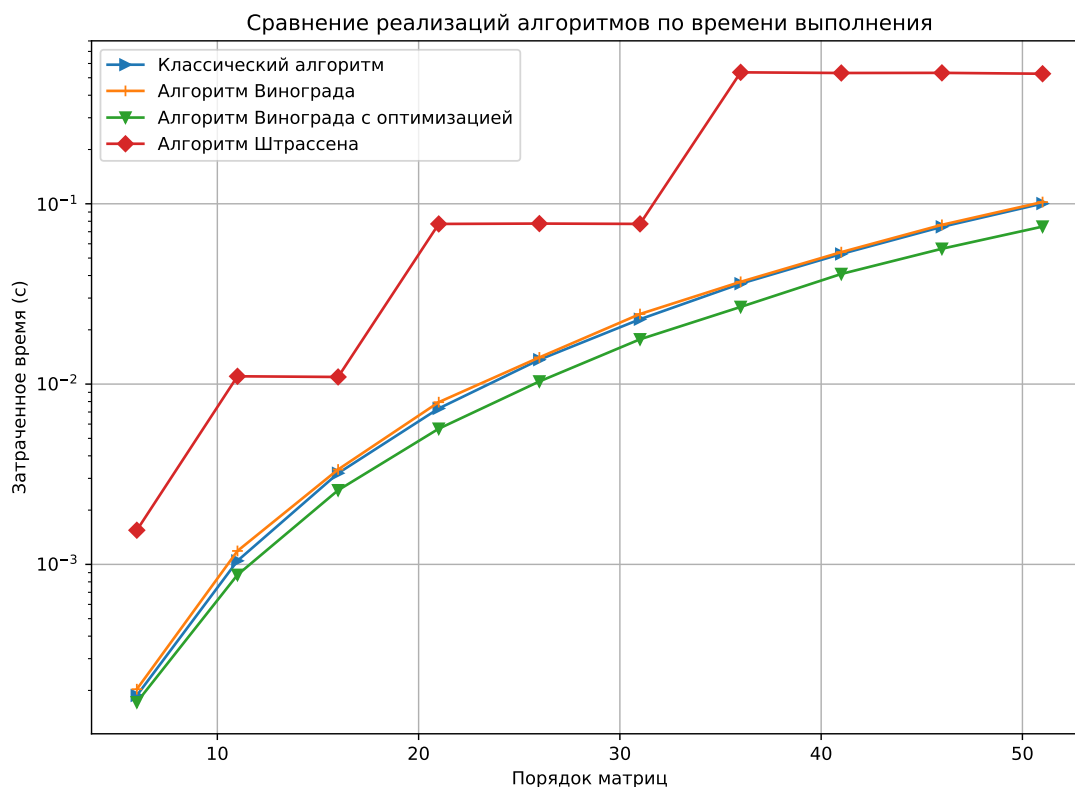


Рисунок 4.2 – Сравнение алгоритмов по времени

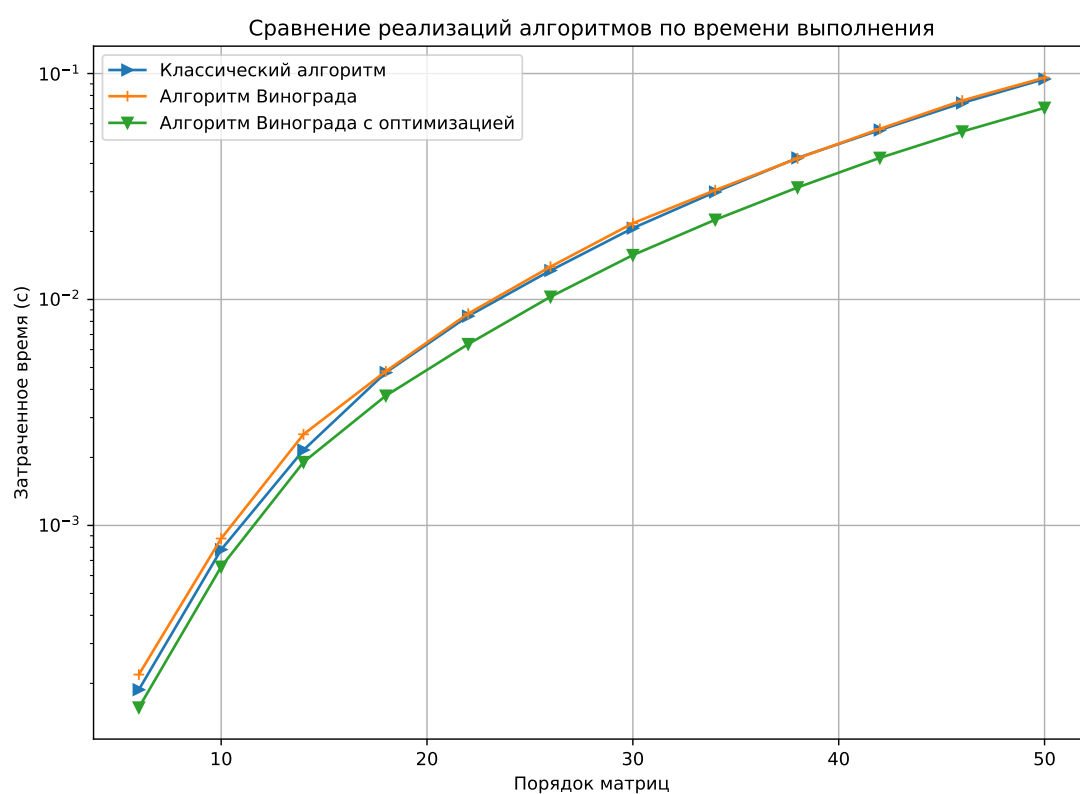


Рисунок 4.3 – Сравнение алгоритмов по времени для четных порядков матриц

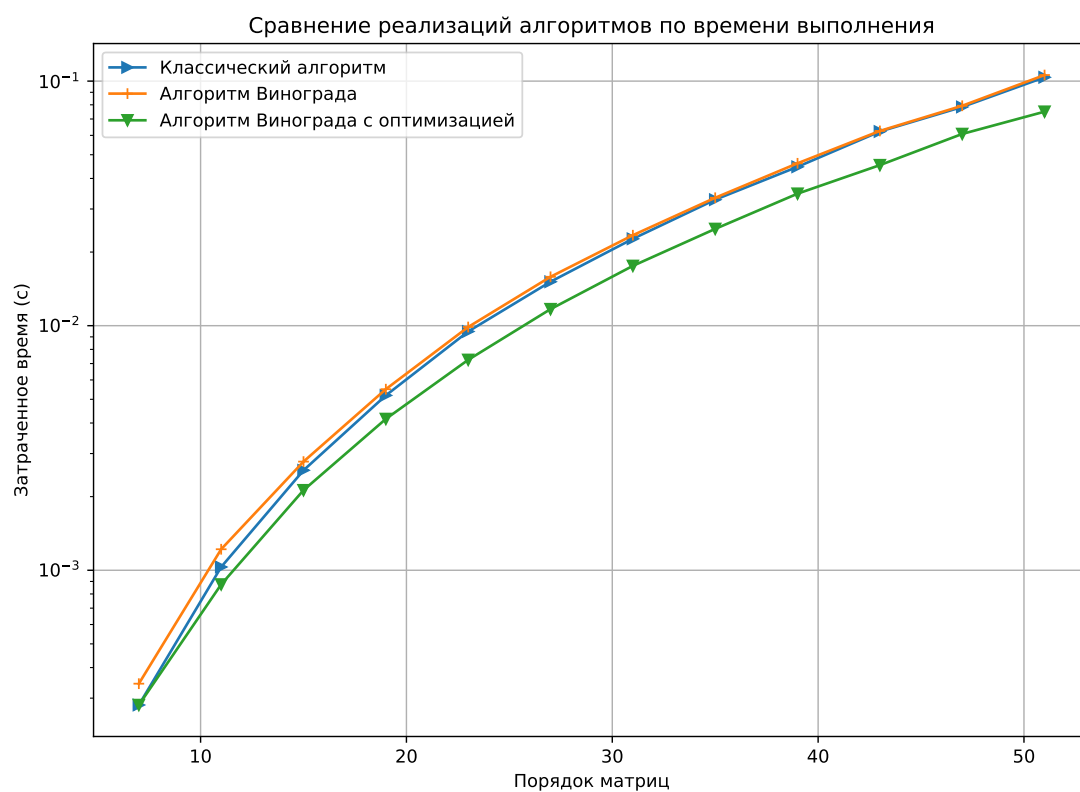


Рисунок 4.4 – Сравнение алгоритмов по времени для нечетных порядков матриц

Вывод

В результате замеров времени выполнения реализаций различных алгоритмов было получено, что для матриц с порядком 51, реализация алгоритма Винограда оказалась в 1.02 раза хуже реализации классического алгоритма по времени выполнения, при этом реализация алгоритма Винограда с оптимизациями оказалась лучше в 1.34 раза реализации классического алгоритма и в 1.37 раз лучше реализации без оптимизаций по времени выполнения. Для матриц с четным порядком 46, реализация алгоритма Винограда хуже реализации классического алгоритма в 1.02 раза по времени выполнения, а реализация алгоритма Винограда с оптимизацией оказалась лучше классического алгоритма в 1.32 раза.

Для матриц с порядком 51, реализация алгоритма Штрассена оказалась хуже по времени выполнения в 5.24 раза, в 5.14 раза и в 7.04 раза, чем реализации классического алгоритма, алгоритма Винограда и алгоритма Винограда с оптимизациями соответственно. Такой результат обусловлен тем, что в данной реализации много времени тратится на выделение подматриц, их сложение и вычитание, а также на рекурсивные вызовы. По теоретической оценке трудоемкости, можно заметить насколько велика константа перед $n^{\log_2 7}$.

Стоит заметить, что на графике замеров времени выполнения реализаций алгоритмов 4.2 у реализации алгоритма Штрассена присутствуют отчетливые ступеньки. Это обусловлено особенностью алгоритма, который может работать только с квадратными матрицами порядка 2^k , а матрицы других размеров приводятся к данному размеру дополнением нулевыми строками и столбцами. Таким образом, разные размеры n могут приводиться к одному новому порядку 2^k , что в свою очередь приводит к почти идентичному времени обработки.

Полученные на практике результаты примерно соответствуют теоретическим оценкам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цель данной лабораторной работы была достигнута, а именно были исследованы алгоритмы умножения матриц.

Для достижения поставленной цели были выполнены следующие задачи.

- 1) Описаны следующие алгоритмы умножения матриц:
 - классический алгоритм;
 - алгоритм Винограда;
 - алгоритм Штрассена.
- 2) Проведена оптимизация алгоритма Винограда.
- 3) Разработано программное обеспечение, реализующее алгоритмы умножения.
- 4) Выбраны инструменты для реализации алгоритмов и замера процессорного времени их выполнения.
- 5) Проведен анализ затрат реализаций алгоритмов по времени.

В результате исследования реализаций алгоритмов было выявлено, что для матриц с порядком 51, реализация алгоритма Винограда оказалась в 1.02 раза хуже реализации классического алгоритма по времени выполнения, при этом реализация алгоритма Винограда с оптимизациями оказалась лучше в 1.34 раза реализации классического алгоритма и в 1.37 раз лучше реализации без оптимизаций по времени выполнения. Для матриц с четным порядком 46, реализация алгоритма Винограда хуже реализации классического алгоритма в 1.02 раза по времени выполнения, а реализация алгоритма Винограда с оптимизацией оказалась лучше классического алгоритма в 1.32 раза.

Для матриц с порядком 51, реализация алгоритма Штрассена оказалась хуже по времени выполнения в 5.24 раза, в 5.14 раза и в 7.04 раза, чем реализации классического алгоритма, алгоритма Винограда и алгоритма Винограда с оптимизациями соответственно.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Конспект лекций, читаемых в курсе «Высшая математика» Южного федерального университета. — Режим доступа: http://mmtb.uginfo.sfedu.ru/algebra/Print/print_I-1.pdf (дата обращения: 12.10.2023).
2. Головашкин Д. Л. Векторные алгоритмы вычислительной линейной алгебры: учеб. пособие. // . — — Самара: Изд-во Самарского университета, 2019. — С. 28—35.
3. Gaussian Elimination is not Optimal. — Режим доступа: https://www2.math.uconn.edu/~leykekhman/courses/MATH_5510/fa_2016/papers/fast_matrix.pdf (дата обращения: 13.10.2023).
4. The official home of the Python Programming Language [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.python.org/> (дата обращения: 19.09.2023).
5. time — Time access and conversions [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://docs.python.org/3/library/time.html> (дата обращения: 19.09.2023).
6. Amd [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.amd.com/en.html> (дата обращения: 28.09.2023).
7. Windows 10 Pro 22h2 64-bit [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.microsoft.com/ru-ru/software-download/windows10> (дата обращения: 28.09.2023).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Реализация алгоритма Штрассена

Листинг А.1 – Функция умножения матриц по алгоритму Штрассена

```
1 def pad_to_power_of_two(A, B):
2     n1, m1 = A.shape
3     n2, m2 = B.shape
4
5     n = max(n1, n2)
6     m = max(m1, m2)
7
8     target_size = 2 ** int(np.ceil(np.log2(max(m, n))))
9
10    temp_A = np.zeros((target_size, target_size))
11    temp_B = np.zeros((target_size, target_size))
12
13    temp_A[:n1, :m1] = A
14    temp_B[:n2, :m2] = B
15
16    return temp_A, temp_B
17
18
19 def is_power_of_two(n):
20     return n > 0 and (n & (n - 1)) == 0
21
22
23 def strassen(A, B):
24     if len(A[0]) != len(B):
25         raise ValueError("Matrix shapes doesnt match")
26
27     temp_A, temp_B = A, B
28     if A.shape != B.shape or not is_power_of_two(len(A)):
29         temp_A, temp_B = pad_to_power_of_two(A, B)
30
31     def MSR(A, B):
32         if len(A) == 1:
33             return A @ B
34
35         N = len(A)
36
37         A11 = A[: N // 2, : N // 2]
```

```

38     A12 = A[: N // 2, N // 2 :]
39     A21 = A[N // 2 :, : N // 2]
40     A22 = A[N // 2 :, N // 2 :]
41
42     B11 = B[: N // 2, : N // 2]
43     B12 = B[: N // 2, N // 2 :]
44     B21 = B[N // 2 :, : N // 2]
45     B22 = B[N // 2 :, N // 2 :]
46
47     M1 = MSR(A11 + A22, B11 + B22)
48     M2 = MSR(A21 + A22, B11)
49     M3 = MSR(A11, B12 - B22)
50     M4 = MSR(A22, B21 - B11)
51     M5 = MSR(A11 + A12, B22)
52     M6 = MSR(A21 - A11, B11 + B12)
53     M7 = MSR(A12 - A22, B21 + B22)
54
55     C11 = M1 + M4 - M5 + M7
56     C12 = M3 + M5
57     C21 = M2 + M4
58     C22 = M1 - M2 + M3 + M6
59
60     C = np.zeros((N, N))
61     C[: N // 2, : N // 2] = C11
62     C[: N // 2, N // 2 :] = C12
63     C[N // 2 :, : N // 2] = C21
64     C[N // 2 :, N // 2 :] = C22
65
66     return C
67
68 return MSR(temp_A, temp_B)

```