Санкт-Петербургский государственный университет Математико-механический факультет

Бадмаев Чингис Юрьевич

Метод вращений

Практическая работа

Оглавление

1.	Постановка задачи	3
2.	Теорминимум	4
3.	Тесты	7
4.	Ссылка на код	8

1. Постановка задачи

СЛАУ решаем методом вращений. Сравниваем погрешности решения методом вращения и решения методом квадратного корня. СЛАУ представим в матричной форме:

$$Ax = b$$
,

где A — это матрица системы, x — столбец неизвестных, а b — столбец свободных членов.

2. Теорминимум

Представляем матрицу A в виде

$$A = QR$$

где Q — унитарная, а R — правая треугольная матрица. Q представляет собой произведение матриц вращения T_{ij}

$$T_{ij} = \begin{pmatrix} 1 & \dots & 0 & 0 & 0 & \dots & 0 & 0 & 0 & \dots & 0 \\ \vdots & \ddots & & \vdots & & \vdots & & \vdots & & \vdots & \vdots & \vdots \\ 0 & \dots & 1 & 0 & 0 & \dots & 0 & 0 & 0 & \dots & 0 \\ 0 & \dots & 0 & c_{ij} & 0 & \dots & 0 & -s_{ij} & 0 & \dots & 0 \\ 0 & \dots & 0 & 0 & 1 & \dots & 0 & 0 & 0 & \dots & 0 \\ \vdots & \vdots & & \vdots & & \ddots & & \vdots & & \vdots & \vdots \\ 0 & \dots & 0 & 0 & 0 & \dots & 1 & 0 & 0 & \dots & 0 \\ 0 & \dots & 0 & s_{ij} & 0 & \dots & 0 & c_{ij} & 0 & \dots & 0 \\ 0 & \dots & 0 & 0 & 0 & \dots & 0 & 0 & 1 & \dots & 0 \\ \vdots & \vdots & & \vdots & & \vdots & & \vdots & & \ddots \\ 0 & \dots & 0 & 0 & 0 & \dots & 0 & 0 & 0 & \dots & 1 \end{pmatrix}$$

Метод вращения состоит из прямого и обратного хода. При прямом ходе мы приводим матрицу к треугольному виду, последовательно исключая переменные.

$$\begin{cases} a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + \dots + a_{1n}x_n = b_1 \\ a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + \dots + a_{2n}x_n = b_2 \\ \dots \\ a_{n1}x_1 + a_{n2}x_2 + \dots + a_{nn}x_n = b_n \end{cases}$$

Для исключения x_1 из 2-го уравнения вычисляем числа

$$c_{12} = \frac{a_{11}}{\sqrt{a_{11}^2 + a_{21}^2}}, \qquad s_{12} = \frac{a_{21}}{\sqrt{a_{11}^2 + a_{21}^2}}.$$

Заменяем коэффициенты 1-го и 2-го уравнения новыми коэффициентами

$$a_{1j}^{(1)} = c_{12}a_{1j} + s_{12}a_{2j},$$
 $a_{2j}^{(1)} = c_{12}a_{2j} - s_{12}a_{1j},$ $b_{1}^{(1)} = c_{12}b_{1} + s_{12}b_{2},$ $b_{2}^{(1)} = c_{12}b_{2} - s_{12}b_{1}.$

В итоге получаем

$$\begin{cases} a_{11}^{(1)}x_1 + a_{12}^{(1)}x_2 + \dots + a_{1n}^{(1)}x_n = b_1^{(1)} \\ a_{22}^{(1)}x_2 + \dots + a_{2n}^{(1)}x_n = b_2^{(1)} \\ \vdots \\ a_{n1}x_1 + a_{n2}x_2 + \dots + a_{nn}x_n = b_n \end{cases}$$

Далее исключаем x_1 из 3-го уравнения. Числа s и c в данном случае такие:

$$c_{13} = \frac{a_{11}^{(1)}}{\sqrt{(a_{11}^{(1)})^2 + a_{31}^2}}, \qquad s_{13} = \frac{a_{31}}{\sqrt{(a_{11}^{(1)})^2 + a_{31}^2}}.$$

Аналогично заменяем коэффициенты и получаем

$$\begin{cases} a_{11}^{(2)}x_1 + a_{12}^{(2)}x_2 + \dots + a_{1n}^{(2)}x_n = b_1^{(2)} \\ a_{22}^{(1)}x_2 + \dots + a_{2n}^{(1)}x_n = b_2^{(1)} \\ a_{32}^{(1)}x_2 + \dots + a_{3n}^{(1)}x_n = b_3^{(1)} \\ \dots & \dots & \dots \\ a_{n1}x_1 + a_{n2}x_2 + \dots + a_{nn}x_n = b_n \end{cases}$$

За n=1 таких преобразований избавимся от x_1 во всех уравнениях системы, кроме первого. В итоге получаем

$$\begin{cases} a_{11}^{(n-1)}x_1 + a_{12}^{(n-1)}x_2 + \dots + a_{1n}^{(n-1)}x_n = b_1^{(n-1)} \\ a_{22}^{(1)}x_2 + \dots + a_{2n}^{(1)}x_n = b_2^{(1)} \\ \dots & \dots & \dots \\ a_{n2}^{(1)}x_2 + \dots + a_{nn}^{(1)}x_n = b_n^{(1)} \end{cases}$$

Проделывая аналогичные действия, получим спустя n-1 шагов прямого хода треугольную матрицу

$$\begin{cases} a_{11}^{(n-1)}x_1 + a_{12}^{(n-1)}x_2 + \dots + a_{1n}^{(n-1)}x_n = b_1^{(n-1)} \\ a_{22}^{(n-1)}x_2 + \dots + a_{2n}^{(n-1)}x_n = b_2^{(n-1)} \\ \dots & \dots & \dots \\ a_{nn}^{(n-1)}x_n = b_n^{(n-1)} \end{cases}$$

Неизвестные вычисляем обратным ходом.

3. Тесты

```
Матрица Гильберта 5 порядка:

||x - x_rot|| = 5.835418912192294e-11

Матрица Гильберта 6 порядка:

||x - x_rot|| = 2.1458688641944377e-08

Матрица Гильберта 10 порядка:

||x - x_rot|| = 0.008968815946376428
```

Сравниваем погрешности решений методом вращения и решений методом квадратного корня для матриц Гильберта 5, 6, 10 порядков.

Как итог, метод вращения имеет лучшую погрешность, значит, более точен.

4. Ссылка на код

Ссылка