

## Lab 5

Zapoznaj się z materiałami dotyczącymi tablic dwuwymiarowych, napisz poniższe programy oraz projekt 3.

1. Napisz program odwracający macierz  $3 \times 3$  **3 pkt**

<http://math.uwb.edu.pl/~randrusz/alglin/macodwr.pdf>

<http://matematykadlastudenta.pl/strona/455.html>

[https://www.naukowiec.org/wzory/matematyka/macierz-odwrotna-3x3\\_627.html](https://www.naukowiec.org/wzory/matematyka/macierz-odwrotna-3x3_627.html)

Rozwiązanie metodą dopełnień algebraicznych, a nie gotowym wzorem dodatkowe +2pkt

2. Napisz program, który wczytuje wierszami tablicę typu int A o K kolumnach i W wierszach oraz tablicę B o W kolumnach i K wierszach. Policz iloczyn macierzy A i B.

**4pkt** [https://www.naukowiec.org/wiedza/matematyka/mnozenie-macierzy\\_604.html](https://www.naukowiec.org/wiedza/matematyka/mnozenie-macierzy_604.html)

3. Napisz program wyszukujący liczby pierwsze przy pomocy [sita Eratostenesa](#) **3 pkt**

[https://eduinf.waw.pl/inf/alg/001\\_search/0011.php](https://eduinf.waw.pl/inf/alg/001_search/0011.php)

<http://www.algorytm.edu.pl/algorytmy-maturalne/sito-eratostenesa.html>