

TOÁN ỨNG DỤNG VÀ THỐNG KÊ

BÀI TẬP TUẦN 1

Lớp: 19TN
Họ tên: Nguyễn Đại Nghĩa
MSSV: 19120735

Yêu cầu:

Cho các hệ phương trình tuyến tính

$$(I) \begin{cases} 2x_1 + 6x_2 + 2x_3 = 4 \\ -3x_1 - 8x_2 = -1 \\ 4x_1 + 9x_2 + 2x_3 = 0 \end{cases} \quad (II) \begin{cases} x_1 + 3x_2 + x_3 = 1 \\ x_2 + 3x_3 = 5 \\ x_3 = 1 \end{cases} \quad (III) \begin{cases} 2x_1 = 4 \\ -3x_1 + x_2 = -1 \\ 4x_1 - 3x_2 + 7x_3 = 0 \end{cases}$$

Bài 1: Giải các hệ phương trình tuyến tính bằng phương pháp khử Gauss và thế ngược

Bài 2: Giải các hệ phương trình tuyến tính bằng phương pháp khử Gauss - Jordan

Bài 3: Viết mã giả cho giải thuật giải hệ phương trình tuyến tính bằng phương pháp Gauss – Jordan

Bài làm:

Bài 1:

a/ Giải hệ phương trình (I)
$$\begin{cases} 2x_1 + 6x_2 + 2x_3 = 4 \\ -3x_1 - 8x_2 = -1 \\ 4x_1 + 9x_2 + 2x_3 = 0 \end{cases}$$

Ma trận hóa hệ phương trình (I) ta được ma trận mở rộng $\tilde{A} = [A | B] = \left[\begin{array}{ccc|c} 2 & 6 & 2 & 4 \\ -3 & -8 & 0 & -1 \\ 4 & 9 & 2 & 0 \end{array} \right]$

Sử dụng phép khử Gauss

$$\tilde{A} \xrightarrow[d_3 - 4d_1]{d_1/2} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 3 & 1 & 2 \\ 0 & 1 & 3 & 5 \\ 0 & -3 & -2 & -8 \end{array} \right] \xrightarrow{d_3 + 3d_2} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 3 & 1 & 2 \\ 0 & 1 & 3 & 5 \\ 0 & 0 & 7 & 7 \end{array} \right] \xrightarrow{d_3/7} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 3 & 1 & 2 \\ 0 & 1 & 3 & 5 \\ 0 & 0 & 1 & 1 \end{array} \right]$$

Hệ phương trình (I) tương đương với
$$\begin{cases} x_1 + 3x_2 + x_3 = 2 \\ x_2 + 3x_3 = 5 \\ x_3 = 1 \end{cases}$$

Giải lần lượt các phương trình từ dưới lên bằng cách thế ngược ta được $x_3 = 1$, $x_2 = 2$, $x_1 = -5$

Vậy hệ (I) có nghiệm duy nhất $(x_1, x_2, x_3) = (-5, 2, 1)$

b/ Giải hệ phương trình (II)
$$\begin{cases} x_1 + 3x_2 + x_3 = 1 \\ x_2 + 3x_3 = 5 \\ x_3 = 1 \end{cases}$$

Hệ phương trình (II) có ma trận hệ số A có dạng ma trận tam giác trên.

Giải lần lượt các phương trình từ dưới lên bằng cách thế ngược ta được $x_3 = 1$, $x_2 = 2$, $x_1 = -6$

Vậy hệ (II) có nghiệm duy nhất $(x_1, x_2, x_3) = (-6, 2, 1)$

c/ Giải hệ phương trình (III)
$$\begin{cases} 2x_1 = 4 \\ -3x_1 + x_2 = -1 \\ 4x_1 - 3x_2 + 7x_3 = 0 \end{cases}$$

Hệ phương trình (III) có ma trận hệ số A có dạng ma trận tam giác dưới.

Giải lần lượt các phương trình từ trên xuống bằng cách thế ngược ta được $x_1 = 2$, $x_2 = 5$, $x_3 = 1$

Vậy hệ (III) có nghiệm duy nhất $(x_1, x_2, x_3) = (2, 5, 1)$

Bài 2:

a/ Giải hệ phương trình (I)
$$\begin{cases} 2x_1 + 6x_2 + 2x_3 = 4 \\ -3x_1 - 8x_2 = -1 \\ 4x_1 + 9x_2 + 2x_3 = 0 \end{cases}$$

Ma trận hóa hệ phương trình (I) ta được ma trận mở rộng $\tilde{A} = [A | B] = \left[\begin{array}{ccc|c} 2 & 6 & 2 & 4 \\ -3 & -8 & 0 & -1 \\ 4 & 9 & 2 & 0 \end{array} \right]$

Sử dụng phép khử Gauss – Jordan

$$\tilde{A} \xrightarrow[\substack{d_2+3d_1 \\ d_3-4d_1}]{d_1/2} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 3 & 1 & 2 \\ 0 & 1 & 3 & 5 \\ 0 & -3 & -2 & -8 \end{array} \right] \xrightarrow[\substack{d_3+3d_2}]{d_1-3d_2} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 0 & -8 & -13 \\ 0 & 1 & 3 & 5 \\ 0 & 0 & 7 & 7 \end{array} \right] \xrightarrow[\substack{d_1+8d_3 \\ d_2-3d_3}]{d_3/7} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 0 & 0 & -5 \\ 0 & 1 & 0 & 2 \\ 0 & 0 & 1 & 1 \end{array} \right]$$

Suy ra hệ (I) có nghiệm duy nhất $(x_1, x_2, x_3) = (-5, 2, 1)$

$$b/ \text{Giải hệ phương trình (II)} \quad \begin{cases} x_1 + 3x_2 + x_3 = 1 \\ x_2 + 3x_3 = 5 \\ x_3 = 1 \end{cases}$$

$$\text{Ma trận hóa hệ phương trình (II) ta được ma trận mở rộng } \tilde{A} = [A | B] = \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 3 & 1 & 1 \\ 0 & 1 & 3 & 5 \\ 0 & 0 & 1 & 1 \end{array} \right]$$

Sử dụng phép khử Gauss – Jordan

$$\tilde{A} \xrightarrow{d_1-3d_2} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 0 & -8 & -14 \\ 0 & 1 & 3 & 5 \\ 0 & 0 & 1 & 1 \end{array} \right] \xrightarrow[\substack{d_1+8d_3 \\ d_2-3d_3}]{d_1+8d_3} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 0 & 0 & -6 \\ 0 & 1 & 0 & 2 \\ 0 & 0 & 1 & 1 \end{array} \right]$$

Suy ra hệ (II) có nghiệm duy nhất $(x_1, x_2, x_3) = (-6, 2, 1)$

$$c/ \text{Giải hệ phương trình (III)} \quad \begin{cases} 2x_1 = 4 \\ -3x_1 + x_2 = -1 \\ 4x_1 - 3x_2 + 7x_3 = 0 \end{cases}$$

$$\text{Ma trận hóa hệ phương trình (III) ta được ma trận mở rộng } \tilde{A} = [A | B] = \left[\begin{array}{ccc|c} 2 & 0 & 0 & 4 \\ -3 & 1 & 0 & -1 \\ 4 & -3 & 7 & 0 \end{array} \right]$$

Sử dụng phép khử Gauss – Jordan

$$\tilde{A} \xrightarrow[\substack{d_2+3d_1 \\ d_3-4d_1}]{d_1/2} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 0 & 0 & 2 \\ 0 & 1 & 0 & 5 \\ 0 & -3 & 7 & -8 \end{array} \right] \xrightarrow{d_3+3d_2} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 0 & 0 & 2 \\ 0 & 1 & 0 & 5 \\ 0 & 0 & 7 & 7 \end{array} \right] \xrightarrow{d_3/7} \left[\begin{array}{ccc|c} 1 & 0 & 0 & 2 \\ 0 & 1 & 0 & 5 \\ 0 & 0 & 1 & 1 \end{array} \right]$$

Suy ra hệ (III) có nghiệm duy nhất $(x_1, x_2, x_3) = (2, 5, 1)$

Bài 3:

Xét hệ phương trình tuyến tính n ẩn m phương trình sau khi được ma trận hóa có dạng $A \cdot X = B$ trong đó kích thước các ma trận là $A(m \times n)$, $X(n \times 1)$, $B(m \times 1)$

Giải thuật tìm nghiệm của hệ phương trình bằng phương pháp khử Gauss – Jordan như sau

Bước 0: Lập ma trận mở rộng $(A|B)$

Bước 1: Khởi tạo $i := 1$, $j := 1$

Bước 2: Nếu $i > m$ hoặc $j > n$ thì:

- Loại bỏ các dòng có tất cả phần tử bằng 0
- Sang Bước 5

Bước 3:

Nếu $a_{ij} \neq 0$, thực hiện các phép biến đổi sau:

- Chia dòng i cho a_{ij} (đưa phần tử cỡ sở về 1)
- dòng $k =$ dòng $k - a_{kj} \cdot$ dòng i với mọi $k \neq i$ (đưa phần tử a_{kj} về 0)
- $i := i + 1$, $j := j + 1$
- Quay về Bước 2

Nếu $a_{ij} = 0$ thì sang Bước 4

Bước 4:

Nếu tồn tại $k > i$ thỏa $a_{kj} \neq 0$:

- Thực hiện phép hoán đổi dòng $k \leftrightarrow$ dòng i (chọn k bất kỳ thỏa điều kiện)
- Quay về Bước 3

Nếu $a_{kj} = 0$ với mọi $k > i$:

- $j := j + 1$
- Quay về Bước 2

Bước 5:

Nếu tồn tại dòng $[0 \ 0 \ 0 \ \dots \ 0 \ | \ b]$ với $b \neq 0$ trong ma trận mở rộng thu được thì kết luận hệ vô nghiệm

Ngược lại nếu phần ma trận bên trái là ma trận đơn vị $I(n)$ thì kết luận hệ có nghiệm duy nhất tương ứng với phần ma trận $(n \times 1)$ bên phải

Ngược lại kết luận hệ có vô số nghiệm:

- Ảnh tương ứng với các cột không có phần tử cơ sở nhận giá trị tự do
- Ảnh tương ứng với các cột có phần tử cơ sở sẽ được tính theo các ẩn tự do, theo thứ tự từ dưới lên