

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Национальный исследовательский  
Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского»  
(ННГУ)

Институт информационных технологий, математики и механики

## ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА

на тему:

### «Векторы и матрицы»

**Выполнил(а):** студент(ка) группы  
3822Б1ФИ2

\_\_\_\_\_ / Холин К.И./  
Подпись

**Проверил:** к.т.н, доцент каф. ВВиСП  
\_\_\_\_\_ / Кустикова В.Д./

Подпись

Нижний Новгород  
2023

# Содержание

Введение.....	3
1 Постановка задачи.....	4
2 Руководство пользователя.....	5
2.1 Приложение для демонстрации работы векторов .....	5
2.2 Приложение для демонстрации работы матриц .....	8
3 Руководство программиста .....	10
3.1 Описание алгоритмов .....	10
3.1.1 Векторы .....	10
3.1.2 Матрицы.....	11
3.2 Описание программной реализации .....	17
3.2.1 Описание класса TVector.....	17
3.2.2 Описание класса TMatrix.....	21
Заключение .....	24
Литература .....	25
Приложения .....	26
Приложение А. Реализация класса TVector	26
Приложение Б. Реализация класса TMatrix .....	30

## Введение

Ранее уже рассматривался шаблонный класс `TVector`. Теперь используем его для создания нового класса - `TMatrix`, предназначенный для работы с матрицами. Каждый элемент матрицы может быть найден на пересечении  $i$ -той строки и  $j$ -того столбца, где роль строки играет вектор, а столбец – индекс компоненты вектора. Использовать векторы очень удобно для создания матриц, поскольку это позволяет нам работать с матрицами как с двумерным массивом

# 1 Постановка задачи

Цель — реализовать шаблонные классы для работы с векторами TVector и матрицами TMatrix.

Задачи:

1. Разработать класс TVector, который должен поддерживать следующие операции: сложение, вычитание, копирование, равенство, неравенство.
2. Разработать класс TMatrix, который должен поддерживать следующие операции: сложение, вычитание, копирование матриц, равенство, неравенство.

## 2 Руководство пользователя

### 2.1 Приложение для демонстрации работы векторов

1. Запустите приложение с названием sample\_TVector.exe. В результате появится окно, показанное на рисунке (рис. 1).

```
Создание векторов vec1 и vec2,vec3...
Размерность вектора vec1: 4
Размерность вектора vec2: 4
Размерность вектора vec3: 4

Стартовый индекс vec1:0
Стартовый индекс vec2:0
Стартовый индекс vec3:0

Заполните вектора vec1,vec2,vec3:
vec1 = 4 3 2 1
vec2 = 1 2 3 4
vec3 = 2 9 0 0

Получение размеров векторов...
Размер вектора vec1: 4
Размер вектора vec2: 4
Размер вектора vec3: 4

Получение стартовых индексов...
Стартовый индекс вектора vec1: 0
Стартовый индекс вектора vec2: 0
Стартовый индекс вектора vec3: 0

Векторы
vec1 = (4,3,2,1)
vec2 = (1,2,3,4)
vec3 = (2,9,0,0)

Проверка на равенство векторов vec1,vec2
Векторы vec1 и vec2 различны!
Сработала операция !=

проверка присваивания векторов vec3 и vec2:
vec3= (1,2,3,4)

Векторно-скалярные операции:
сложение вектора vec1 со скаляром 6
ges1= (10,9,8,7)

вычитание из вектора vec2 скаляра 4
ges2= (-3,-2,-1,0)

умножение вектора vec3 на скаляр 5
ges3= (5,10,15,20)

Векторно-векторные операции:
сложение векторов vec1 и vec2
Результат сложения: (5,5,5,5)

вычитание векторов vec1 и vec3
Результат вычитания: (3,1,-1,-3)

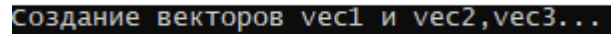
умножения векторов vec2 и vec3
Результат умножения: 30

В ролях принимали участие векторы:
vec1 = (4,3,2,1)
vec2 = (1,2,3,4)
vec3 = (1,2,3,4)

До скорых встреч!
```

Рис. 1. Основное окно программы

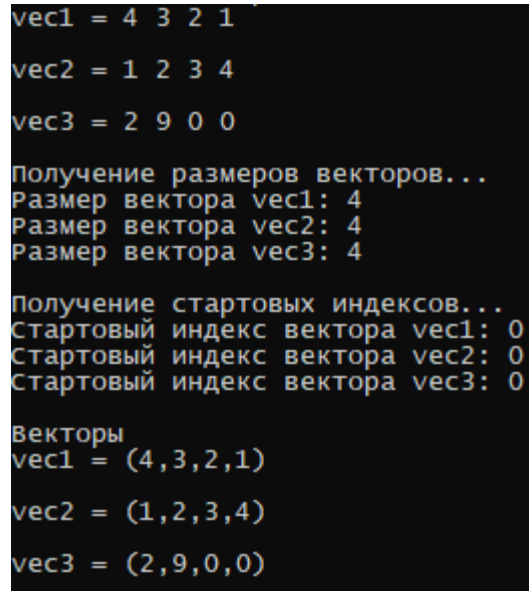
2. В начале работы программы создаются 3 вектора (рис. 2).



```
Создание векторов vec1 и vec2, vec3...
```

Рис. 2. Создание векторов

3. На следующем шаге выполняется заполнение векторов vec1, vec2, vec3 и их вывод данных (рис. 3).



```
vec1 = 4 3 2 1
vec2 = 1 2 3 4
vec3 = 2 9 0 0

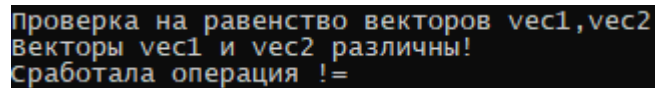
Получение размеров векторов...
Размер вектора vec1: 4
Размер вектора vec2: 4
Размер вектора vec3: 4

Получение стартовых индексов...
Стартовый индекс вектора vec1: 0
Стартовый индекс вектора vec2: 0
Стартовый индекс вектора vec3: 0

Векторы
vec1 = (4,3,2,1)
vec2 = (1,2,3,4)
vec3 = (2,9,0,0)
```

Рис. 3. Заполнение векторов и вывод

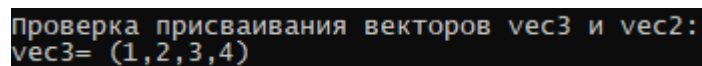
4. На рисунке ниже демонстрируется сравнение векторов vec1 и vec2 (рис. 4).



```
Проверка на равенство векторов vec1, vec2
Векторы vec1 и vec2 различны!
Сработала операция !=
```

Рис. 4. Проверка на равенство векторов

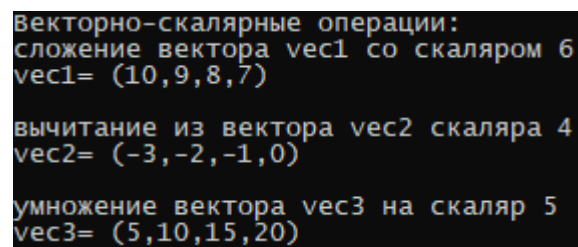
5. Далее представлена работа операции присваивания векторов (рис. 5).



```
Проверка присваивания векторов vec3 и vec2:
vec3 = (1,2,3,4)
```

Рис. 5. Присваивание векторов

6. Примеры работы векторно-скалярных операций (рис. 6).



```
Векторно-скалярные операции:
Сложение вектора vec1 со скаляром 6
vec1 = (10,9,8,7)

Вычитание из вектора vec2 скаляра 4
vec2 = (-3,-2,-1,0)

Умножение вектора vec3 на скаляр 5
vec3 = (5,10,15,20)
```

Рис. 6. Векторно-скалярные операции с векторами

7. Примеры векторно-векторных операций (рис. 7).

```
Векторно-векторные операции:  
сложение векторов vec1 и vec2  
Результат сложения: (7,7,7,7)  
  
вычитание векторов vec1 и vec3  
Результат вычитания: (5,-1,-7,-13)  
  
умножения векторов vec2 и vec3  
Результат умножения: -50
```

Рис. 7. Векторно-векторные операции с векторами

8. Для сравнения результатов векторы выводятся на экран (рис. 8).

```
В ролях принимали участие векторы:  
vec1 = (4,3,2,1)  
  
vec2 = (1,2,3,4)  
  
vec3 = (1,2,3,4)  
  
До скорых встреч!
```

Рис. 8. Вывод

## 2.2 Приложение для демонстрации работы матриц

1. Запустите приложение с названием sample\_TMatrix.exe. В результате появится окно, показанное ниже (рис. 9)

```
Создание матриц 4 - ого порядка...
Заполните матрицу 1:
1 2 3 4
2 3 4
3 4
4

Заполните матрицу 2:
4 3 2 1
3 2 1
2 1
1

Заполнение матриц завершено!
matrix1
1 2 3 4
2 3 4
3 4
4

matrix2
4 3 2 1
3 2 1
2 1
1

Проверка присваивания матриц matrix2 и matrix3 - копия matrix1:
matrix3
4 3 2 1
3 2 1
2 1
1

Проверка на равенство матриц matrix1 и matrix2:
Сработала операция !=
matrix1 и matrix2 - не идентичны

Матрично-матричные операции:
operator+
res1
5 5 5 5
5 5 5 5

operator-
res2
-3 -1 1 3
-1 1 3 3
1 3 3 3

operator*
res3
4 9 12 10
6 10 9 7
6 7 4 4

В ролях матриц принимали участие:
matrix1
1 2 3 4
2 3 4
3 4
4

matrix2
4 3 2 1
3 2 1
2 1
1

До скорых встреч!
```

Рис. 9. Окно основной программы

2. В начале работы программы создаются матрицы указанного порядка (рис. 10).

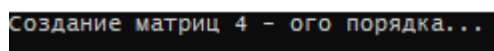


Рис. 10. Создание матриц

3. На данном этапе пользователь вводит соответствующие значения элементов матриц, и результаты заполнения выводятся на экран (рис. 11).



```

Заполните матрицу 1:
1 2 3 4
 2 3 4
   3 4
    4

Заполните матрицу 2:
4 3 2 1
 3 2 1
   2 1
    1

Заполнение матриц завершено!
matrix1
1      2      3      4
      2      3      4
           3      4
                4

matrix2
4      3      2      1
 3      2      1
   2      1
    1

```

Рис. 11. Заполнение матриц и вывод

4. На рисунке ниже сравниваются две матрицы – matrix1 и matrix2 (рис. 12).

```

проверка на равенство матриц matrix1 и matrix2:
Сработала операция !=
matrix1 и matrix2 - не идентичны

```

Рис. 12. Сравнение матриц

5. Примеры матрично-матричных операций (рис. 13).

```

матрично-матричные операции:
operator+
res1
5      5      5
5      5      5
      5      5

operator-
res2
-3      -1      1      3
      -1      1      3
           1      3
                3

operator*
res3
4      9      12      10
      6      10      9
           6      7
                4

```

Рис. 13. Работа с матрицами

6. Для сравнения результатов матрицы выводятся на консоль (рис. 14).

```

В ролях матриц принимали участие:
matrix1
1      2      3      4
      2      3      4
           3      4
                4

matrix2
4      3      2      1
 3      2      1
   2      1
    1

До скорых встреч!

```

Рис. 14. Вывод

## 3 Руководство программиста

### 3.1 Описание алгоритмов

#### 3.1.1 Векторы

Векторы хранятся как динамический одномерный массив. Размер вектора задаётся количеством компонент. Компоненты вектора в памяти расположены, начиная с некоторого стартового индекса. Стартовый индекс – это индекс, начиная с которого можно получить доступ к компонентам вектора.

Рассмотрим базовые операции для работы с векторами.

1. Операция квадратные скобки. Нужна для получения доступа к компонентам вектора. В качестве примера возьмём вектор A размера 4 со стартовым индексом 1.

Index	0	1	2	3
Vector A	1	2	3	4

Известно, что выделенная память расположена от start\_index до pos-start\_index, где pos – это индекс, по которому мы хотим получить компоненту вектора.

```
Vector<int> A(5);  
cout << A[0] << endl;
```

В результате будет получена компонента вектора с индексом 0.

2. Сложение векторов. Результатом сложения есть вектор C, который получается путём покомпонентного сложения векторов A и B.

Vector A	1	2	3	4
Vector B	3	0	9	-4

Результат:

Vector C	4	2	12	0
----------	---	---	----	---

3. Вычитание векторов. Результатом сложения есть вектор C, который получается путём покомпонентного вычитания векторов A и B.

Vector A	1	2	3	4
Vector B	3	0	9	-4

Результат:

Vector C	-2	2	-6	8
----------	----	---	----	---

4. Скалярное произведение. Результатом скалярного произведения есть действительное число, которое получается путём суммирования пар произведений соответствующих компонент векторов A и B.

Vector A	1	2	3	4
Vector B	3	0	9	-4

$$(A, B) = \sum(A_i * B_i) = 1*3 + 2*0 + 3*9 + 4*(-4) = 14$$

5. Умножение на скаляр. Результатом умножения на скаляр есть вектор C, который получается путём умножения каждой его компоненты на некоторую константу.

Scalar = 5

Vector C	4	2	12	0
----------	---	---	----	---

Результат:

Scalar*Vector C	20	10	60	0
-----------------	----	----	----	---

### 3.1.2 Матрицы

Матрица хранится как вектор векторов. Другими словами, массив массивов. Легко заметить, что матрицы полностью основаны на векторах. Каждый элемент такого вектора – это вектор. Обращение к элементам матрицам аналогично обращению к элементам двумерного массива, с которым мы уже умеем работать. Поэтому данная структура хранения эффективна и подходит для реализации матриц.

Рассматриваемый тип матриц – верхне-треугольные, где элементы ниже главной диагонали равны 0. Однако нулевые элементы хранить не будем.

Перейдём к рассмотрению базовых операций над матрицами.

1. Операция квадратные скобки. Для доступа к элементам матрицы необходимо дважды использовать данную операцию. В первый раз мы обращаемся к  $i$  - той строке ( $i$  - ый вектор вектора векторов), а во второй раз – к  $j$ -ому столбцу ( $j$ -тая компонента  $i$  - того вектора). Пример:

```
Matrix<int> A(4);  
cout << A[1][2] << endl;  
;
```

В результате будет получен элемент  $a_{12}$ , где  $i = 1, j = 2$ .

2. Операция сложения. Операция сложения основана на операции сложении двух векторов. Для этого обращаемся к каждому вектору матрицы и, учитывая стартовый индекс вектора, получаем доступ к его компоненте и складываем с компонентой другого вектора другой матрицы.

Матрица 1

$$\begin{pmatrix} 3 & 2 & 3 & 4 \\ 0 & 2 & 1 & 4 \\ 0 & 0 & 3 & 3 \\ 0 & 0 & 0 & 4 \end{pmatrix}$$

Вектор 1: (3, 2, 3, 4), стартовый индекс равен 0.

Вектор 2: (0, 2, 1, 4), стартовый индекс равен 1.

Вектор 3: (0, 0, 3, 3), стартовый индекс равен 2.

Вектор 4: (0, 0, 0, 4), стартовый индекс равен 3.

Матрица 2

$$\begin{pmatrix} 3 & 2 & 0 & 4 \\ 0 & 2 & 1 & 4 \\ 0 & 0 & 3 & 3 \\ 0 & 0 & 0 & 2 \end{pmatrix}$$

Вектор 1: (3, 2, 0, 4), стартовый индекс равен 0.

Вектор 2: (0, 2, 1, 4), стартовый индекс равен 1.

Вектор 3: (0, 0, 3, 3), стартовый индекс равен 2.

Вектор 4: (0, 0, 0, 2), стартовый индекс равен 3.

Результирующая матрица

$$\begin{pmatrix} 6 & 4 & 3 & 8 \\ 0 & 4 & 2 & 8 \\ 0 & 0 & 6 & 6 \\ 0 & 0 & 0 & 6 \end{pmatrix}$$

Результирующий вектор 1: (6, 4, 3, 8).

Результирующий вектор 2: (0, 4, 2, 8).

Результирующий вектор 3: (0, 0, 6, 6).

Результирующий вектор 4: (0, 0, 0, 6).

3. Операция вычитания. Из каждого элемента одной матрицы вычитается элемент другой матрицы соответственно. Для этого обращаемся к каждому вектору матрицы и, учитывая стартовый индекс вектора, получаем доступ к его компоненте и выполняем вычитание с компонентой другого вектора другой матрицы.

Матрица 1

$$\begin{pmatrix} 3 & 2 & 3 & 4 \\ 0 & 2 & 1 & 4 \\ 0 & 0 & 3 & 3 \\ 0 & 0 & 0 & 4 \end{pmatrix}$$

Вектор 1: (3, 2, 3, 4), стартовый индекс равен 0.

Вектор 2: (0, 2, 1, 4), стартовый индекс равен 1.

Вектор 3: (0, 0, 3, 3), стартовый индекс равен 2.

Вектор 4: (0, 0, 0, 4), стартовый индекс равен 3.

Матрица 2

$$\begin{pmatrix} 4 & 2 & 0 & 2 \\ 0 & 6 & 1 & 8 \\ 0 & 0 & 7 & 3 \\ 0 & 0 & 0 & 3 \end{pmatrix}$$

Вектор 1: (4, 2, 0, 2), стартовый индекс равен 0.

Вектор 2: (0, 6, 1, 8), стартовый индекс равен 1.

Вектор 3: (0, 0, 7, 3), стартовый индекс равен 2.

Вектор 4: (0, 0, 0, 3), стартовый индекс равен 3.

Результирующая матрица

$$\begin{pmatrix} -1 & 0 & 3 & 2 \\ 0 & 4 & 0 & -4 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$

Результирующий вектор 1: (-1, 0, 3, 2).

Результирующий вектор 2: (0, 4, 0, -4).

Результирующий вектор 3: (0, 0, 0, 0).

Результирующий вектор 4: (0, 0, 0, 1).

#### 4. Умножение матриц специального вида.

Общий принцип:

Первый элемент матрицы 1 соотносится с первым элементом первого столбца матрицы 2. Они перемножаются. Это и будет первый результирующий элемент результирующей матрицы в первой строке. Первые 2 элемента первой строки соотносятся с первыми двумя элементами второго столбца. Выполняется попарное умножение соответствующих элементов и результаты суммируются. Это и будет второй элемент первой строки результирующей матрицы. Обобщая по формуле:

$$\sum_{t=i}^{n-1} a_{it} * b_{tj}$$

$$i = 0, \dots, n-1. j = 0, \dots, k-1$$

Матрица 1

$$\begin{pmatrix} 3 & 2 & 3 & 4 \\ 0 & 2 & 1 & 4 \\ 0 & 0 & 3 & 3 \\ 0 & 0 & 0 & 4 \end{pmatrix}$$

Матрица 2

$$\begin{pmatrix} 4 & 2 & 0 & 2 \\ 0 & 6 & 1 & 8 \\ 0 & 0 & 7 & 3 \\ 0 & 0 & 0 & 3 \end{pmatrix}$$

Результирующая матрица

$$\begin{pmatrix} 12 & 18 & 23 & 43 \\ 0 & 12 & 9 & 31 \\ 0 & 0 & 21 & 18 \\ 0 & 0 & 0 & 12 \end{pmatrix}$$



## 3.2 Описание программной реализации

### 3.2.1 Описание класса TVector

```
template <class Type> class TVector {
protected:
    int start_index;
    int size;
    Type* vector;
public:
    //конструкторы и деструктор
    TVector(int size_ = 10, int start_index_ = 0);
    TVector(const TVector<Type>& obj);
    ~TVector();

    //свойства вектора
    int GetSize() const;
    int GetStart() const;
    Type& operator[] (const int index);

    //сравнение векторов
    int operator ==(const TVector<Type>& obj) const;
    int operator !=(const TVector<Type>& obj) const;

    TVector<Type>& operator=(const TVector<Type>& obj);
    //векторно-скалярные операции
    TVector<Type> operator *(const Type& val);
    TVector<Type> operator +(const Type& val);
    TVector<Type> operator -(const Type& val);

    //векторно-векторные операции
    TVector<Type> operator +(const TVector<Type>& obj);
    TVector<Type> operator -(const TVector<Type>& obj);
    TVector operator*(const TVector<Type>& obj);

    //ввод/вывод
    friend istream& operator>>(istream& istr, TVector<Type>& obj) {
        for (int i = 0; i < obj.GetSize(); i++) {
            istr >> obj.vector[i];
        }
        return istr;
    }

    friend ostream& operator<<(ostream& ostr, const TVector<Type>& obj) {
        cout << "(";
        for (int i = 0; i < obj.size; i++) {
            ostr << obj.vector[i];
            if (i == obj.size - 1) { continue; }
            cout << ",";
        }
        cout << ")" << endl;
        return ostr;
    }
};
```

Поля:

**Size**- размер вектора.

**start\_index** – индекс, с которого выделяется память под вектор.

**vector** – память для хранения элементов вектора.

Методы:

```
TVector(int size_ = 10, int start_index = 0);
```

Назначение: инициализация полей класса TVector и выделение памяти под хранение элементов вектора.

Входные параметры: size\_ – размер вектора, start\_index – стартовый индекс.

Выходные параметры: отсутствуют.

```
TVector(const TVector<Type>& obj);
```

Назначение: копирование векторов.

Входные параметры: obj - ссылка на объект класса TVector.

Выходные параметры: отсутствуют.

```
~TVector();
```

Назначение: освобождение памяти.

Входные параметры: отсутствуют.

Выходные параметры: отсутствуют.

```
int GetSize() const;
```

Назначение: получение размера вектора.

Входные параметры: отсутствуют.

Выходные параметры: size – размер вектора.

```
int GetStart() const;
```

Назначение: получение стартового индекса.

Входные параметры: отсутствуют.

Выходные параметры: `start_index` – стартовый индекс.

```
Type& operator[] (const int index);
```

Назначение: получение элемента памяти `vector`.

Входные параметры: `index` – номер элемента.

Выходные параметры: элемент с номером `index - start_index`.

```
int operator ==(const TVector<Type>& obj) const;
```

Назначение: сравнение на равенство векторов.

Входные параметры: `obj` - ссылка на объект класса `TVector`.

Выходные параметры: целое число – 0 или 1.

```
int operator !=(const TVector<Type>& obj) const;
```

Назначение: сравнение на равенство векторов.

Входные параметры: `obj` - ссылка на объект класса `TVector`.

Выходные параметры: целое число – 0 или 1.

```
TVector<Type>& operator=(const TVector<Type>& obj);
```

Назначение: присваивание полей.

Входные параметры: `obj` - ссылка на объект класса `TVector`.

Выходные параметры: ссылка на объект себя.

```
TVector<Type> operator+(const Type& val);
```

Назначение: сложить вектор со скаляром.

Входные параметры: `val` - ссылка на скаляр.

Выходные параметры: новый объект класса `TVector` как результат сложения.

```
TVector<Type> operator-(const Type& val);
```

Назначение: вычесть из вектора скаляр.

Входные параметры: `val` - ссылка на скаляр.

Выходные параметры: новый объект класса `TVector` как результат вычитания.

```
TVector<Type> operator*(const Type& val);
```

Назначение: умножить вектор на скаляр.

Входные параметры: val - ссылка на скаляр.

Выходные параметры: новый объект класса TVector как результат умножения.

```
TVector<Type> operator+(const TVector<Type>& obj);
```

Назначение: сложить векторы.

Входные параметры: obj - ссылка на объект класса TVector.

Выходные параметры: новый объект класса TVector как результат сложения.

```
TVector<Type> operator-(const TVector<Type>& obj);
```

Назначение: вычесть один вектор из другого.

Входные параметры: obj - ссылка на объект класса TVector.

Выходные параметры: новый объект класса TVector как результат вычитания.

```
Type operator*(const TVector<Type>& obj);
```

Назначение: умножить один вектор на другой.

Входные параметры: obj - ссылка на объект класса TVector.

Выходные параметры: новый объект класса TVector как результат умножения.

```
friend istream& operator>>(istream& istr, TVector<Type>& obj);
```

Назначение: ввод элементов вектора.

Входные параметры: istr - ссылка на стандартный поток ввода,

obj – ссылка на объект класса TVector.

Выходные параметры: istr - ссылка на стандартный поток ввода.

```
friend ostream& operator<<(ostream& ostr, const TVector<Type>& obj)
```

Назначение: вывод элементов вектора.

Входные параметры: ostr - ссылка на стандартный поток вывода, obj – константная ссылка на объект класса TVector.

Выходные параметры: `ostr` - ссылка на стандартный поток вывода.

### 3.2.2 Описание класса `TMatrix`

```
template <class Type> class TMatrix : public TVector<TVector<Type>> {
public:
    //конструкторы
    TMatrix(int mn = 10);
    TMatrix(const TMatrix<Type>& matr);
    TMatrix(const TVector<TVector<Type>>& v);

    const TMatrix<Type>& operator=(const TMatrix<Type>& matr);

    //сравнение матриц
    int operator ==(const TMatrix<Type>& matr)const;
    int operator !=(const TMatrix<Type>& matr)const;

    //матричное-матричные операции
    TMatrix<Type> operator+(const TMatrix<Type>& matr);
    TMatrix<Type> operator-(const TMatrix<Type>& matr);
    TMatrix operator*(const TMatrix<Type>& matr);

    //ввод/вывод
    friend istream& operator>>(istream& istr, TMatrix& obj) {
        for (int i = 0; i < obj.GetSize(); i++) {
            for (int k = obj.GetStart() + i; k < obj.GetSize(); k++) {
                cin >> obj[i][k];
            }
        }
        return istr;
    }
    friend ostream& operator<<(ostream& ostr, const TMatrix& obj) {
        for (int i = 0; i < obj.GetSize(); i++) {
            for (int j = 0; j < obj.GetStart() + i; j++) {
                ostr << " ";
            }
            for (int k = obj.GetStart()+i; k < obj.GetSize(); k++) {
                ostr << obj.vector[i][k] << " ";
            }
            ostr << endl;
        }
        return ostr;
    }
};
```

Методы:

**`TMatrix(int mn = 10);`**

Назначение: выделение памяти под каждый вектор вектора векторов.

Входные параметры: `mn` – размерность матрицы.

Выходные параметры: отсутствуют.

**`TMatrix(const TMatrix<Type>& matr);`**

Назначение: копирование матриц.

Входные параметры: `matr` - ссылка на объект класса `TVector`.

Выходные параметры: отсутствуют.

```
TMatrix(const TVector<TVector<Type>>& v) ;
```

Назначение: преобразует вектор векторов в матрицу.

Входные параметры: `v` - ссылка на объект класса `TVector`.

Выходные параметры: отсутствуют.

```
const TMatrix<Type>& operator=(const TMatrix<Type>& matr);
```

Назначение: присваивание матриц.

Входные параметры: `matr` - ссылка на объект класса `TMatrix`.

Выходные параметры: ссылка объект себя.

```
int operator ==(const TMatrix<Type>& matr) const;
```

Назначение: проверка матриц на равенство.

Входные параметры: `matr` - на объект класса `TMatrix`.

Выходные параметры: целое число – 0 или 1.

```
int operator !=(const TMatrix<Type>& matr) const;
```

Назначение: проверка матриц на неравенство.

Входные параметры: `matr` - ссылка на объект класса `TMatrix`.

Выходные параметры: целое число – 0 или 1.

```
TMatrix<Type> operator+(const TMatrix<Type>& matr) ;
```

Назначение: сложить матрицы.

Входные параметры: `matr` - ссылка на объект класса `TMatrix`.

Выходные параметры: новый объект класса `TMatrix` как результат сложения.

```
TMatrix<Type> operator-(const TMatrix<Type>& matr);
```

Назначение: вычесть из одной матрицы другую.

Входные параметры: `matr` - ссылка на объект класса `TMatrix`.

Выходные параметры: ссылка на объект класса `TMatrix` как результат вычитания.

```
TMatrix operator*(const TMatrix<Type>& matr);
```

Назначение: умножить матрицу на матрицу.

Входные параметры: `matr` - ссылка на объект класса `TMatrix`.

Выходные параметры: ссылка на объект класса TMatrix как результат умножения.

```
friend istream& operator>>(istream& istr, TMatrix& obj);
```

Назначение: ввод матриц.

Входные параметры: istr -ссылка на стандартный поток ввода,

obj – ссылка на объект класса TMatrix.

Выходные параметры: istr – ссылка на стандартный поток ввода.

```
friend ostream& operator<<(ostream& ostr, const TMatrix& obj);
```

Назначение: вывод матриц.

Входные параметры: ostr - ссылка на стандартный поток ввода,

obj – ссылка на объект класса TMatrix.

Выходные параметры: ostr - ссылка на стандартный поток вывода.

## Заключение

Реализованы шаблонные классы TVector и TMatrix. В ходе лабораторной работы была выведена формула для умножения матриц специального вида, а также разработаны особые способы вывода и ввода верхне-треугольных матриц.

.



## **Литература**

1. Гредасов Н.В, Линейная Алгебра – Издательство о Уральского университета.  
Редакционно-издательский отдел ИПЦ УрФУ 620049, 92 с.
2. Померанцев А., Векторы и матрицы – Российское Хемометрическое общество, 33 разд.

## Приложения

### Приложение А. Реализация класса TVector

```
template <class Type>
TVector<Type>::TVector(int size_, int start_index_) {
    if (size_ <= 0 || size_ > INT_MAX) {
        throw Exceptions<int>(WRONG_SIZE, size_);
    }
    if (start_index_ < 0) {
        throw Exceptions<int>(WRONG_INDEX, start_index_);
    }
    size = size_;
    start_index = start_index_;
    vector = new Type[size];
    for (int i = 0; i < size; i++) {
        vector[i] = {};
    }
}

template <class Type>
TVector<Type>::TVector(const TVector<Type>& obj) {
    size = obj.size;
    start_index = obj.start_index;
    vector = new Type[size];
    for (int i = 0; i < obj.size; i++) {
        vector[i] = obj.vector[i];
    }
}

template<class Type>
TVector<Type>::~~TVector() {
    delete[] vector;
    size = 0;
    start_index = 0;
}

template<class Type>
int TVector<Type>::GetSize() const {
    return size;
}

template<class Type>
int TVector<Type>::GetStart() const {
    return start_index;
}

template<class Type>
Type& TVector<Type>::operator[](const int index) {
    if (index < 0 || index >= size + start_index) {
        throw Exceptions<int>(WRONG_INDEX, index);
    }
    if (index < start_index) {
        throw Exceptions<int>(WRONG_INDEX, index);
    }
    return vector[index-start_index];
}
```

```

template<class Type>
TVector<Type>& TVector<Type>::operator=(const TVector<Type>& obj) {
    if (this == &obj) {
        return *this;
    }
    if (start_index != obj.start_index) {
        start_index = obj.start_index;
    }
    if (size != obj.size) {
        delete[] vector;
        size = obj.size;
        vector = new Type[size];
        for (int i = 0; i < size; i++) {
            vector[i] = {};
        }
    }
    for (int i = 0; i < size; i++) {
        vector[i] = obj.vector[i];
    }
    return *this;
}

template<class Type>
int TVector<Type>::operator==(const TVector<Type>& obj) const {
    if (size != obj.size) {
        return false;
    }
    if (start_index != obj.start_index) {
        return false;
    }
    for (int i = 0; i < size; i++) {
        if (vector[i] != obj.vector[i]) {
            return false;
        }
    }
    return true;
}

template<class Type>
int TVector<Type>::operator !=(const TVector<Type>& obj) const {
    return !(*this == obj);
}

template<class Type>
TVector<Type> TVector<Type>::operator*(const Type& val) {
    TVector<Type> tmp(*this);
    for (int i = 0; i < tmp.size; i++) {
        tmp[i] *= val;
    }
    return tmp;
}

template<class Type>
TVector<Type> TVector<Type>::operator+(const Type& val) {
    TVector<Type> tmp(*this);
    for (int i = 0; i < tmp.size; i++) {
        tmp[i] += val;
    }
    return tmp;
}

```

```

}

template<class Type>
TVector<Type> TVector<Type>::operator-(const Type& val) {
    TVector<Type> tmp(*this);
    for (int i = 0; i < tmp.size; i++) {
        tmp[i] -= val;
    }
    return tmp;
}

template<class Type>
TVector<Type> TVector<Type>::operator+(const TVector<Type>& obj) {
    if (start_index != obj.GetStart()) throw Exceptions<int>(WRONG_INDEX,
start_index);
    if (size != obj.size) {
        throw Exceptions<int>(WRONG_SIZE, size);
    }
    TVector<Type> result(*this);
    for (int i = 0; i < result.size; i++) {
        result.vector[i] = result.vector[i] + obj.vector[i];
    }
    return result;
}

template<class Type>
TVector<Type> TVector<Type>::operator-(const TVector<Type>& obj) {
    if (start_index != obj.GetStart()) throw Exceptions<int>(WRONG_INDEX,
start_index);
    if (size != obj.size) {
        throw Exceptions<int>(WRONG_SIZE, size);
    }
    TVector<Type> result(*this);
    for (int i = 0; i < result.size; i++) {
        result.vector[i] = result.vector[i] - obj.vector[i];
    }
    return result;
}

template<class Type>
Type TVector<Type>::operator*(const TVector<Type>& obj) {
    if (start_index != obj.GetStart()) throw Exceptions<int>(WRONG_INDEX,
start_index);
    if (size != obj.size) {
        throw Exceptions<int>(WRONG_SIZE, size);
    }
    Type result=0;
    for (int i = 0; i < size; i++) {
        result = result + (vector[i] * obj.vector[i]);
    }
    return result;
}

```

ПРИМЕР:

```

int main()
{
    setlocale(LC_ALL, "rus");
    cout << "Создание векторов vec1 и vec2,vec3..." << endl;
    TVector<double>vec1(4),vec2(4),vec3(4),res1(1),
res2(1),res3(1),res4(1),res(1);
    double scalar = 0.0;

```

```

cout << endl;

cout << "Размерность вектора vec1: " << vec1.GetSize() << endl;
cout << "Размерность вектора vec2: " << vec2.GetSize() << endl;
cout << "Размерность вектора vec3: " << vec3.GetSize() << endl;
cout << endl;

cout << "Стартовый индекс vec1:" << vec1.GetStart() << endl;
cout << "Стартовый индекс vec2:" << vec2.GetStart() << endl;
cout << "Стартовый индекс vec3:" << vec3.GetStart() << endl;
cout << endl;

cout << "Заполните вектора vec1,vec2,vec3: " << endl;
cout << "vec1 = ";
cin >> vec1;
cout << endl;

cout << "vec2 = ";
cin >> vec2;
cout << endl;

cout << "vec3 = ";
cin >> vec3;
cout << endl;

cout << "Получение размеров векторов..." << endl;
cout << "Размер вектора vec1: " << vec1.GetSize() << endl;
cout << "Размер вектора vec2: " << vec2.GetSize() << endl;
cout << "Размер вектора vec3: " << vec3.GetSize() << endl;
cout << endl;

cout << "Получение стартовых индексов..." << endl;
cout << "Стартовый индекс вектора vec1: " << vec1.GetStart() << endl;
cout << "Стартовый индекс вектора vec2: " << vec2.GetStart() << endl;
cout << "Стартовый индекс вектора vec3: " << vec3.GetStart() << endl;
cout << endl;

cout << "Векторы" << endl;
cout << "vec1 = " << vec1 << endl << "vec2 = " << vec2 << endl <<
"vec3 = " << vec3 << endl;

cout << "Проверка на равенство векторов vec1,vec2" << endl;
if (vec1 == vec2) {
    cout << "Векторы vec1 и vec2 одинаковые!" << endl;
    cout << "Сработала операция ==" << endl;
}
else if (vec1 != vec2) {
    cout << "Векторы vec1 и vec2 различны!" << endl;
    cout << "Сработала операция !=" << endl;
}
cout << endl;

cout << "Проверка присваивания векторов vec3 и vec2: " << endl;
vec3 = vec2;
cout << "vec3= " <<vec3 << endl;

cout << "Векторно-скалярные операции: " << endl;
cout << "сложение вектора vec1 со скаляром 6" << endl;
res1 = vec1 + 6;
cout << "res1= " << res1 << endl;

cout << "вычитание из вектора vec2 скаляра 4" << endl;
res2 = vec2 - 4;

```

```

    cout << "res2= " << res2 << endl;

    cout << "умножение вектора vec3 на скаляр 5" << endl;
    res3 = vec3 * 5;
    cout << "res3= " << res3 << endl;

    cout << "Векторно-векторные операции: " << endl;
    cout << "сложение векторов vec1 и vec2" << endl;
    res1 = vec1 + vec2;
    cout << "Результат сложения: " << res1 << endl;

    cout << "вычитание векторов vec1 и vec3" << endl;
    res2 = vec1 - vec3;
    cout << "Результат вычитания: " << res2 << endl;

    cout << "умножения векторов vec2 и vec3" << endl;
    scalar = vec2 * vec3;
    cout << "Результат умножения: " << scalar << endl;
    cout << endl;

    cout << "В ролях принимали участие векторы: " << endl;
    cout << "vec1 = " << vec1 << endl << "vec2 = " << vec2 << endl <<
    "vec3 = " << vec3 << endl;
    cout << "До скорых встреч!" << endl;

    return 0;
}

```

## Приложение Б. Реализация класса TMatrix

```

template <class Type>
TMatrix<Type>::TMatrix(int mn): TVector<TVector<Type>>(mn) {
    for (int i = 0; i < mn; i++) {
        vector[i] = TVector<Type>(mn - i, i);
    }
}

template <class Type>
TMatrix<Type>::TMatrix(const TMatrix<Type>& matr):
TVector<TVector<Type>>(matr) {}

template<class Type>
TMatrix<Type>::TMatrix(const TVector<TVector<Type>>& v):
TVector<TVector<Type>>(v) {}

template<class Type>
int TMatrix<Type>::operator ==(const TMatrix<Type>& matr) const {
    return TVector<TVector<Type>>::operator==(matr);
}

template<class Type>
int TMatrix<Type>::operator !=(const TMatrix<Type>& matr) const {
    return TVector<TVector<Type>>::operator!=(matr);
}

template<class Type>

```

```

const TMatrix<Type>& TMatrix<Type>::operator=(const TMatrix<Type>& matr)
{
    return TVector<TVector<Type>>::operator=(matr);
}

template<class Type>
TMatrix<Type> TMatrix<Type>::operator+(const TMatrix<Type>& matr) {
    return TVector<TVector<Type>>::operator+(matr);
}

template<class Type>
TMatrix<Type> TMatrix<Type>::operator-(const TMatrix<Type>& matr) {
    return TVector<TVector<Type>>::operator-(matr);
}

template<class Type>
TMatrix<Type> TMatrix<Type>::operator*(const TMatrix<Type>& matr) {
    if (size != matr.GetSize()) throw Exceptions<int>(WRONG_SIZE, size);
    if (start_index != matr.GetStart()) throw Exceptions<int>(WRONG_INDEX,
start_index);
    TVector<TVector<Type>> result_matrix(GetSize());
    for (int i = 0; i < size; i++) {
        for (int j = 0; j < size; j++) {
            for (int k = GetStart()+i; k < GetStart() + j + 1; k++) {
                result_matrix[i][j] += (*this).vector[i][k] * matr.vector[k][j];
            }
        }
    }
    return TMatrix(result_matrix);
}

```

ПРИМЕР:

```

int main()
{
    setlocale(LC_ALL, "rus");

    TMatrix<double>          matrix1(dim),          matrix2(dim),matrix3(matrix1),
res1(1),res2(1),res3(1);
    cout << "Создание матриц " << matrix1.GetSize() << " - ого порядка..."
<< endl;
    cout << endl;

    cout << "Заполните матрицу 1: " << endl;
    cin >> matrix1;
    cout << endl;

    cout << "Заполните матрицу 2: " << endl;
    cin >> matrix2;
    cout << endl;

    cout << "Заполнение матриц завершено!" << endl;
    for(int i =0; i < (matrix1.GetSize()/2)+1;i++){ cout << "    "; }
    cout << "matrix1";
    cout << endl;
    cout << matrix1 << endl;
    for (int i = 0; i < (matrix2.GetSize() / 2)+1; i++) { cout << "    "; }
    cout << "matrix2";
    cout << endl;
    cout << matrix2 << endl;
}

```

```

    cout << "Проверка присваивания матриц matrix2 и matrix3 - копия
matrix1:" << endl;
    matrix3 = matrix2;
    for (int i = 0; i < (matrix3.GetSize() / 2) + 1; i++) { cout << "    "; }
    cout << "matrix3";
    cout << endl;
    cout << matrix3 << endl;

    cout << "Проверка на равенство матриц matrix1 и matrix2:" << endl;
    if (matrix1 == matrix2) {
        cout << "Сработала операция ==" << endl;
        cout << "matrix1 и matrix2 - идентичны" << endl;
    }
    else if (matrix1 != matrix2){
        cout << "Сработала операция !=" << endl;
        cout << "matrix1 и matrix2 - не идентичны" << endl;
    }
    cout << endl;

    cout << "Матрично-матричные операции:" << endl;
    cout << "operator+" << endl;
    res1 = matrix1 + matrix2;
    for (int i = 0; i < (res1.GetSize() / 2) + 1; i++) { cout << "    "; }
    cout << "res1";
    cout << endl;
    cout << res1 << endl;
    cout << endl;

    cout << "operator-" << endl;
    res2 = matrix1 - matrix2;
    for (int i = 0; i < (res2.GetSize() / 2) + 1; i++) { cout << "    "; }
    cout << "res2";
    cout << endl;
    cout << res2 << endl;

    cout << "operator*" << endl;
    res3 = matrix1 * matrix2;
    for (int i = 0; i < (res3.GetSize() / 2) + 1; i++) { cout << "    "; }
    cout << "res3";
    cout << endl;
    cout << res3 << endl;
    cout << endl;

    cout << "В полях матриц принимали участие: " << endl;
    for (int i = 0; i < (matrix1.GetSize() / 2) + 1; i++) { cout << "    "; }
    cout << "matrix1";
    cout << endl;
    cout << matrix1 << endl;
    for (int i = 0; i < (matrix2.GetSize() / 2) + 1; i++) { cout << "    "; }
    cout << "matrix2";
    cout << endl;
    cout << matrix2 << endl;
    cout << endl;
    cout << "До скорых встреч!" << endl;

    return 0;
}

```