Bogdan Chwaliński

Zestaw 1

Zadanie 1.12N

Opis:

Algorytm zaburzenia został "zapożyczony" od prof. Góry [link] od slajdu 19 do końca. Wykorzystałem po raz kolejny program MatLab, jego kod znajduje się poniżej.

Wynik końcowy:

w –			
-0.2602			
0.4472			
0.4715			
0.6667			
0.8618			
0.8862			
1.5935			

Kod programu:

>> nie	ezab	A =	[3,1,	0,0,0	0,0,0	;1,4,	1,0,0,0,0;0,1,4,1,0,0,0;0,0,1,4,1,0,0;0,0,0,1,4,1,0;0,0,0,0,1,4,1;0,0,0,0,0,1,3]
niezal	οA =						jest to niezaburzona macierz A
3	1	0	0	0	0	0	
1	4	1	0	0	0	0	
0	1	4	1	0	0	0	
0	0	1	4	1	0	0	
0	0	0	1	4	1	0	
0	0	0	0	1	4	1	
0	0	0	0	0	1	3	
>> A = niezabA					rezygnacja z tak długiej nazwy x)		
A =							
3	1	0	0	0	0	0	
1	4	1	0	0	0	0	
0	1	4	1	0	0	0	
0	1	4	1	U	U	U	

0 0 1 4 1 0 0 0 0 1 4 0 1 0 0 0 0 1 4 1 1 3 0 0 0 0 0

$$>> B = [1,2,3,4,5,6,7]$$

B =

1 2 3 4 5 6 7

>> vecU = [1;0;0;0;0;0;1]

wektor U

x1x2**x**3 x4 x5 x6 x7

vecU =

1 0 0

0

```
0
>> \text{vecV} = [1;0;0;0;0;0;1]
                                                                              wektor V
vecV =
   1
   0
   0
   0
   0
   0
>> zabA = A + vecU * vecV';
                                                                              kod na macierz zaburzoną
>> zabA
zabA =
   4 \quad 1 \quad 0 \quad 0 \quad 0 \quad 0 \quad 1
      4
                0 0 0 0
           1
          4 1 0 0 0
   0 \quad 0 \quad 1 \quad 4 \quad 1 \quad 0 \quad 0
   0
      0 0 1 4 1
                            0
   0
       0
           0 0 1 4
                            1
           0 \quad 0 \quad 0
                       1
       0
>> z = B * inv(A);
                                                                              algorytm od prof. Góry
>> q = vecU' * inv(A);
>> z
z =
  0.2281 \quad 0.3157 \quad 0.5091 \quad 0.6479 \quad 0.8993 \quad 0.7547 \quad 2.0818
>> q
q =
  0.3662 -0.0986 0.0282 -0.0141 0.0282 -0.0986 0.3662
>> w = z' - (vecV'*z'*q')/(1+vecV'*q');
                                                                              koniec algorytmu
>> w
                                                                              wyniki końcowe
\mathbf{w} =
  -0.2602
  0.4472
  0.4715
  0.6667
  0.8618
  0.8862
  1.5935
>>
```

0