

# Laboratoire 1: Matrix Reloaded

*Durée du laboratoire: 6 périodes. Rendre le code source (.cpp et .hpp uniquement) le jeudi 17 mars au début de la séance de laboratoire sur Cyberlearn.*

Définir une classe permettant de représenter des matrices de taille quelconque ( $N \times M$ ) contenant des éléments entre 0 et  $n - 1$  pour un entier  $n$  (les entiers sont modulo  $n$ ) qui réponde aux contraintes ci-dessous.

- Il soit possible de créer une matrice soit en générant son contenu aléatoirement (une fois sa taille et son modulo connus).
- Stocker les valeurs de la matrice dans un tableau de tableaux (ne pas utiliser de conteneur C/C++).
- Il soit possible d'afficher le contenu de la matrice en utilisant l'opérateur d'écriture dans un flux ( $<<$ ).
- Il soit possible de dupliquer une matrice.
- Il soit possible d'effectuer les opérations suivantes entre deux matrices: l'addition, la soustraction et le produit composante par composante. Toutes les opérations doivent être effectuées modulo  $n$ .  
Le résultat  $C$  d'une multiplication composante par composante entre une matrice  $A$  et une matrice  $B$  est défini par  $C_{i,j} = A_{i,j} \cdot B_{i,j} \bmod n$ .
- Chaque opération peut être effectuée de trois manières différentes:
  - Soit en modifiant la matrice sur laquelle est invoquée la méthode,
  - Soit en retournant, par valeur (pourquoi par valeur et non par référence?) une nouvelle matrice résultat allouée statiquement,
  - Soit en retournant, un pointeur sur une nouvelle matrice résultat allouée dynamiquement.
- Si l'on effectue une opération entre une matrice  $A$  de taille  $M_1 \times N_1$  et une matrice  $B$  de taille  $M_2 \times N_2$  et que les tailles ne correspondent pas, le résultat est une matrice de taille  $\max(M_1, M_2) \times \max(N_1, N_2)$  où les  $A_{i,j}$  et  $B_{i,j}$  manquants ont été remplacés par des 0.
- Si les modules  $n$  des deux matrices ne correspondent pas, lever une exception de type `invalid_argument` (voir `<except>`).
- En cas de toute autre erreur, lever une exception de type `runtime_error`.
- Ne pas utiliser d'expression lambda.

## Remarques

- Les fonctions `srand`, `time`, `swap` (voir `<cstdlib>`, `<ctime>` et `<algorithm>`) seront sûrement utiles.
- Attention au comportement de l'opérateur `%` en C++, en particulier pour la soustraction.
- Prendre garde à ce que toute la mémoire allouée dynamiquement soit libérée correctement (allocation dans un constructeur  $\Rightarrow$  définition du destructeur, du constructeur de copie, et de l'opérateur `=`).
- Pour qu'une méthode supporte la liaison dynamique il faut qu'elle soit déclarée *virtuelle* (mot clef `virtual`).
- Prendre garde à ce que la construction d'une matrice résultat s'effectue correctement.
- Génération d'un nombre aléatoire entre 1 et  $n$ : `1 + rand() / (RAND_MAX + 1.0) * n`.
- Factoriser au maximum le code, en particulier celui commun aux différentes opérations logiques en utilisant des fonctions représentant l'opération à effectuer sur les éléments des matrices opérands et ceci sans utiliser de structures de contrôle.

1. Implémenter cette classe.
2. Ecrire un programme prenant en argument les tailles  $N_1$ ,  $M_1$ ,  $N_2$ ,  $M_2$  de deux matrices ainsi qu'un modulo  $n$  qui teste toutes les fonctionnalités de cette classe et qui effectue les opérations sur une matrice  $N_1 \times M_1$  et  $N_2 \times M_2$  de manière à produire un résultat semblable à:

The modulus is 5

one

```
1 3 1 1
3 2 4 2
1 0 1 0
```

two

```
1 4 2 3 2
0 1 0 4 2
0 0 2 0 2
```

one + two

```
2 2 3 4 2
3 3 4 1 2
1 0 3 0 2
```

one - two

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

one x two

```
1 2 2 3 0
0 2 0 3 0
0 0 2 0 0
```