## Algorithme 1: Insertion de coefficients dans la matrice

Soit 
$$A := \left(\begin{array}{c|c} M & 0 \\ \hline 0 & 0 \end{array}\right)$$

pour chaque  $p_k$ : points du bord faire

 $p_k$ : le point de bord considéré d'indice global k

si  $p_k$  est un point du maillage alors | On passe au point  $p_k$  suivant

fin

 $p_l$ : premier voisin de  $p_k$  d'indice global l

 $p_r$ : deuxième voisin de  $p_k$  d'indice global  $\boldsymbol{r}$ 

 $\gamma$ : axe sur lequel est placé l'arête  $[p_l, p_r]$  (ie soit x ou y ou z)

Nous devons dans un premier temps les interactions entre  $p_l$  et  $p_r$ :

$$A[l,r] = A[r,l] = 0$$

Il nous faut ensuite actualiser la ligne k:

$$A[k,:] = 0$$
 Actualise ligne  $(k, \gamma)$ 

Et il nous faut actualiser les lignes l et r:

$${\bf Actualise\_ligne} \ (l,\gamma) \qquad \ \ {\bf Actualise\_ligne} \ (r,\gamma)$$

fin

## Algorithme 2 : Actualise\_ligne (Entier m, axe\_arête $\gamma$ )

 $p_m$ : le point considéré d'indice global m

 $p_l$  : voisin de  $p_m$  dans la direction  $(-\gamma)$  d'indice global de l

 $p_r$ : voisin de  $p_m$  dans la direction  $(+\gamma)$  d'indice global de r

 $d_r$ : distance entre  $p_r$  et  $p_m$ 

 $d_l$ : distance entre  $p_m$  et  $p_l$ 

$$moy = \frac{d_l + d_r}{2}$$

Calculons l'interaction entre m et l:

$$A[m, l] = -\frac{D}{moy} \times \frac{1}{d_l}$$

Calculons l'interaction entre m et r:

$$A[m,r] = -\frac{D}{mov} \times \frac{1}{d_r}$$

Écrasons temporairement le coefficient diagonal:

$$A[m,m]=0$$

Sommons la ligne m pour avoir le coefficient diagonal :

$$A[m,m] = -\sum_{i=0}^{N} A[m,i]$$

$$\begin{pmatrix} \frac{1}{d1} + \frac{2}{2}\frac{dx^2}{D} + \frac{2}{dx^2} + \frac{2}{2}\frac{dx^2}{D} + \frac{-\frac{dx^2}{D}}{D} + \frac{-\frac{dx^2}{D}}{D}$$