

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет ПИ и КТ

BT

CompMath edition

Лабораторная работа №1

по дисциплине: <u>«Вычислительная математика»</u> «Решение системы линейных алгебраических уравнений» Вариант 1: методом Гаусса

Выполнил:

Болорболд Аригуун,

группа Р3211

Преподаватель:

Малышева Татьяна Алексеевна

Санкт-Петербург

2024



1. Цель работы:

Научиться искать решение СЛАУ при помощи численных методов, которая будет совершать приближенные вычисления и находить решение, получая из вход матрицу из файла или консоли.

2. Задание лабораторной работы:

- 1. № варианта определяется как номер в списке группы согласно ИСУ. (1)
- 2. В программе численный метод должен быть реализован в виде отдельной подпрограммы или класса, в который входные/выходные данные передаются в качестве параметров.
 - 3. Размерность матрицы $n \le 20$ (задаётся из файла или с клавиатуры по выбору конечного пользователя).
 - 4. Должна быть реализована возможность ввода коэффициентов матрицы как с клавиатуры, так и из файла (по выбору конечного пользователя).

Для метода Гаусса должно быть реализовано:

- ★ Точность задаётся с клавиатуры/файла;
- ★ Вывод треугольной матрицы (включая преобразованный вектор правых частей системы);
- ★ Вычисление осуществляется по треугольной матрице;
- ★ Вывод вектор неизвестных: $x_1, x_2, ..., x_n$;
- ★ Вывод вектора невязок: $r_1, r, ..., r_n$;
- ★ Используя библиотеки выбранного языка программирования найти решение системы линейных уравнений и значение детерминанта. Сравнить результаты;
- ★ Рассмотреть случаи, когда применение метода Гаусса невозможно.

3. Описание метода, расчётные формулы:

Метод Гаусса — прямой метод, находящий решение путём элементарных преобразования расширенной матрицы системы и приведения в треугольный вид так, чтобы ниже её диагонали находились только нулевые элементы (отсюда и другое название этого метода —

последовательного исключения неизвестных), откуда можно получать решение СЛАУ. Здесь требуются не знание формул, а только знание арифметических действии.

4. Исходный код (*Python*):

```
import numpy as np
       sn = input("\033[0;36m" + 'Введите размерность матрицы (' + sn +
"\033[0m").strip()
```

```
print condition(f'Введите строчку ({i}) (n чисел): ')
    a.append(cur)
f.readline()
f.readline()
b = list(map(float, f.readline().split()))
    c = a[k][i] / a[i][i]
```

```
s = s + a[i][j] * x[j]
        if (not np.any(a)) == 0:
            print_message("Нет решения: несовместная система.")
print_line()
        n, a, b = get data from file()
det = Decimal(str(np.linalg.det(np.array(a))))
initial a = [el[:] for el in a]
initial b = b[:]
x, k, a, b = get solution and k(a, b)
    print message ('Матрица СЛАУ является вырожденным, det A = 0.')
    print result(str(k))
print("033[0;36m" + 'Определитель (<math>\Delta/det): ', get determinant(a, k),
print("\033[0;36m" + 'Определитель (\Delta/\det) из numpy: ', det, "\033[0m")
print result('Число перестановок: ' + str(k))
print line()
print('\033[0;34m' + 'Треугольная матрица: ')
for i in range(n):
print(*a[i], '|', b[i], sep='\t')
print("\033[0m", end="")
print line()
```

```
print('\033[0;35m' + 'Вектор неизвестных: ')
for i in range(len(x)):
    print("x_", end="")
    print(i, "=", Decimal(str(round(x[i], 5))))
print('\033[0m', end="")
print_line()
print('\033[0;35m' + 'Вектор невязок: ')
for i in range(len(get_r(initial_a, initial_b, x))):
    print("r_", end="")
    print(i, "=", Decimal(str(get_r(initial_a, initial_b, x)[i])))
print('\033[0m', end="")
```

5. Примеры работы программы:

6. Вывод:

В рамках этой вводной работы по вычислительной математике я повторно работал с системами линейных алгебраических уравнений и имплементировал их в программной среде. Мне попался метод Гаусса, где оттуда я его имплементировал в Питоне. В контексте

вычислительных техников здесь ещё учитываются погрешность решения (в этом случае невязка) и точность решения в случае итерационных методов решения, с которым мне к счастью не пришлось столкнуться.

