

# **Referat 1**

## **Tehnici și metode numerice în securitatea informației**

Cod sursă: <https://github.com/danielw98/numerical-methods/>

Vizualizare site web: <https://metode-numerice.danielwagner.ro/>

Profesor universitar dr. habil. Mircea Merca  
Student masterand: Ștefan-Daniel Wagner

## Cuprins

1. Aproximarea soluțiilor ecuațiilor neliniare .....	4
1.1. Metoda bisecției.....	4
Scop.....	4
Ipoteze (condiția de bracketing) .....	4
Ideeа metodei.....	4
Algoritm (pseudocod).....	4
Criterii de oprire (de ce sunt două).....	5
Estimarea erorii și numărul de iterații.....	5
Viteza de convergență .....	5
Legătura cu implementarea din proiect .....	5
Exemplu (ecuația 4).....	6
1.2. Metoda Newton (metoda tangentei) .....	7
Scop.....	7
Ipoteze (când are sens să o folosim) .....	7
Ideeа metodei.....	7
Algoritm (pseudocod).....	7
Criterii de oprire .....	8
Viteza de convergență (intuție) .....	8
Legătura cu implementarea din proiect .....	8
Exemplu (ecuația 4).....	8
1.3. Metoda regula falsi (false position) .....	10
Scop.....	10
Ipoteze (condiția de bracketing) .....	10
Ideeа metodei.....	10
Algoritm (pseudocod).....	11
Criterii de oprire .....	11
Viteza de convergență (intuție) .....	11
Legătura cu implementarea din proiect .....	12
Exemplu (ecuația 4).....	12
1.4. Metoda secantei.....	13
Scop.....	13

Ipoteze (când are sens să o folosim) .....	13
Ideea metodei.....	13
Algoritm (pseudocod).....	13
Criterii de oprire .....	13
Viteza de convergență (intuie) .....	14
Legătura cu implementarea din proiect .....	14
Exemplu (ecuația 4).....	14
<b>2. Aproximarea soluțiilor sistemelor liniare de ecuații.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1. Eliminare Gauss.....</b>	<b>15</b>
Scop.....	15
Ideea metodei.....	15
Pivotare parțială (de ce e necesară).....	15
Model de „aritmetică cu 3 cifre” .....	15
Algoritm (pseudocod).....	16
Legătura cu implementarea din proiect .....	16
<b>2.2. Eliminare Gauss (exemplu) .....</b>	<b>17</b>
Problema.....	17
Pasul $k = 0$ (eliminare pe coloana 1).....	17
Pasul $k = 1$ (eliminare pe coloana 2).....	17
Pasul $k = 2$ (eliminare pe coloana 3).....	18
Substituție înapoi (back-substitution).....	18
Rezultat.....	18

# 1. Aproximarea soluțiilor ecuațiilor neliniare

## 1.1. Metoda bisecției

### Scop

Metoda bisecției aproximează o rădăcină  $p$  a unei ecuații neliniare

$$f(x) = 0$$

pe un interval  $[a, b]$ , cu o precizie cerută  $\varepsilon > 0$ .

### Ipoteze (condiția de bracketing)

Ca metoda să fie aplicabilă, folosim ipoteza clasică:

$f$  este continuă pe  $[a, b]$  și  $f(a)$  și  $f(b)$  au semne opuse (adică  $f(a) \cdot f(b) < 0$ ).

Atunci există cel puțin o rădăcină în interval (teorema valorilor intermediare), iar algoritmul păstrează mereu o **încadrare** a rădăcinii.

### Ideea metodei

Luăm mijlocul intervalului:

$$p = a + \frac{b - a}{2}$$

și păstrăm jumătatea în care semnul se schimbă: - dacă  $\text{sgn}(f(a)) = \text{sgn}(f(p))$  atunci rădăcina rămâne în  $[p, b]$ ; - altfel rădăcina rămâne în  $[a, p]$ .

Notă practică: în implementare folosim formula  $a + (b - a)/2$  (nu  $(a + b)/2$ ), pentru a evita overflow/erori numerice când  $a$  și  $b$  sunt mari.

### Algoritm (pseudocod)

Input:  $f$ ,  $a$ ,  $b$ ,  $\text{eps}$

Verifică:  $a < b$  și  $f(a)$ ,  $f(b)$  finite și  $\text{sgn}(f(a)) \neq \text{sgn}(f(b))$

Pentru  $\text{iter} = 0 \dots \text{max}$ :

$$\begin{aligned} p &= a + (b - a)/2 \\ fp &= f(p) \end{aligned}$$

Dacă  $|fp| \leq \text{eps}$ : return  $p$

Dacă  $(b - a)/2 \leq \text{eps}$ : return  $p$  (garanție pe eroarea în  $x$ )

Dacă  $\text{sgn}(fp) == \text{sgn}(f(a))$ :

$$a = p$$

altfel:

$$b = p$$

Aruncă eroare NonConvergence dacă depășește numărul maxim de iterații.

## Criterii de oprire (de ce sunt două)

În cod apar două condiții utile:

- 1) **Criteriu pe reziduu:**  $|f(p)| \leq \varepsilon$ .

- poate opri mai devreme când funcția este bine scalată;
- nu oferă singur o garanție directă asupra erorii  $|p - p^*|$  fără ipoteze suplimentare.

- 2) **Criteriu pe lățimea intervalului:**  $(b - a)/2 \leq \varepsilon$ .

- pentru bisecție avem o **limită garantată**:

$$|p - p^*| \leq \frac{b - a}{2}$$

unde  $p^*$  este o rădăcină din interval;

- acesta este criteriul „de precizie în soluție” tipic pentru bisecție.

În proiect, păstrăm ambele: intervalul îți dă garanția, iar reziduul poate scurta numărul de pași.

## Estimarea erorii și numărul de iterații

După  $n$  pași, intervalul are lungimea:

$$b_n - a_n = \frac{b_0 - a_0}{2^n}$$

și eroarea maximă a aproximării prin mijloc este:

$$|p_n - p^*| \leq \frac{b_n - a_n}{2} = \frac{b_0 - a_0}{2^{n+1}}.$$

De aici, un număr suficient de pași pentru o precizie în  $x$  este:

$$n \geq \left\lceil \log_2 \left( \frac{b_0 - a_0}{\varepsilon} \right) \right\rceil.$$

## Viteza de convergență

Bisecția are convergență **liniară**, cu factor  $1/2$  (intervalul se înjumătăște la fiecare pas). Avantajul major este robustețea: dacă ipotezele sunt îndeplinite, metoda converge sigur.

## Legătura cu implementarea din proiect

- Implementare: RootFinding::bisection în
  - `nm-lib/include/nonlinear/RootFinding.h`
  - `nm-lib/src/nonlinear/RootFinding.cpp`
- Verificări de intrare:
  - `validateEps(eps)` (cere  $\varepsilon > 0$ )
  - `validateBracket(eq, a, b)` (cere interval valid și semne opuse la capete)

- Pentru a urmări pașii metodei, putem activa trasarea (trace): la fiecare iterare se memorează valorile relevante, astfel încât să putem reconstrui evoluția algoritmului și să construim tabelul de iterării.
- Structuri folosite: `BisectionTrace` / `BisectionTraceStep` (rețin  $a$ ,  $b$ , mijlocul  $p$ ,  $f(p)$  și limita de eroare  $(b - a)/2$ ).
- Programul de test `nm-lib/tests/tema1_rootfinding.cpp` poate emite rezultatele în JSON; opțiunea `--trace` include și pașii interni ai metodei.

#### Exemplu (ecuația 4)

Ecuația:

$$f(x) = 2x\cos(2x) - (x - 2)^2$$

pe intervalul  $[2,3]$ , cu  $\varepsilon = 10^{-7}$ .

Rulat din proiect: `- tema1_rootfinding.exe --json --trace 4 1`

Rezultat bisecție (din JSON):  $x \approx 2.370686948299408$  - limită garantată:  $|x - x^*| \leq \frac{b-a}{2} \approx 5.96046447753906 \cdot 10^{-8} \leq 10^{-7}$  - (reziduu în acest punct)  $f(x) \approx 2.69464500490812 \cdot 10^{-7}$

Primele iterării (valori rotunjite pentru lizibilitate):

iter	a	b	p(mijloc)	f(p)	err(b-a)/2
0	2.00000	3.00000	2.5 0000	1.16831	0.5
1	2.00000	2.50000	2.25000	-1.01108	0.25
2	2.25000	2.50000	2.37500	0.0379852	0.125
3	2.25000	2.37500	2.31250	-0.501316	0.0625
4	2.31250	2.37500	2.34375	-0.234819	0.03125
5	2.34375	2.37500	2.35938	-0.0991345	0.015625
6	2.35938	2.37500	2.36719	-0.0307450	0.0078125
...	...	...	...	...	...
23	2.37068688 9	2.37068700 8	2.37068694 8	2.694645e-07	5.960464e-08

Observație: intervalul se înjumătăște la fiecare pas, iar limita erorii scade ca  $1/2^n$ .

## 1.2. Metoda Newton (metoda tangentei)

### Scop

Metoda Newton aproximează o rădăcină  $p$  a ecuației neliniare

$$f(x) = 0$$

plecând de la o aproximare inițială  $x_0$  și folosind derivata  $f'(x)$ .

### Ipoteze (când are sens să o folosim)

În practică, metoda este folosită când: -  $f$  este derivabilă în vecinătatea rădăcinii; -  $f'(x)$  este definită și nu se anulează în punctele vizitate; - alegem un  $x_0$  suficient de „aproape” de rădăcina căutată.

Spre deosebire de bisecție, Newton **nu este o metodă de bracketing**: nu păstrează un interval  $[a, b]$  care garantează existența rădăcinii.

### Ideea metodei

În punctul curent  $x_k$ , aproximăm funcția prin tangentă:

$$f(x) \approx f(x_k) + f'(x_k)(x - x_k).$$

Intersecția acestei drepte cu axa  $Ox$  (adică  $f(x) = 0$ ) dă noul punct:

$$x_{k+1} = x_k - \frac{f(x_k)}{f'(x_k)}.$$

Geometric:  $x_{k+1}$  este abscisa punctului unde tangentă în  $(x_k, f(x_k))$  taie axa  $Ox$ .

### Algoritm (pseudocod)

Input:  $f$ ,  $f'$ ,  $x_0$ ,  $\text{eps}$

Verifică:  $\text{eps} > 0$ ,  $f'$  definită

Pentru  $\text{iter} = 0.. \text{max}$ :

$df = f'(x_0)$

    Dacă  $df == 0$ : aruncă NonConvergence (nu putem împărți)

$p = x_0 - f(x_0)/df$

$fp = f(p)$

    Dacă  $|fp| \leq \text{eps}$ : return  $p$

    Dacă  $|p - x_0| \leq \text{eps}$ : return  $p$

$x_0 = p$

Aruncă eroare NonConvergence dacă depășește numărul maxim de iterări.

## Criterii de oprire

În implementare apar două criterii (aceeași idee ca în bisecție: una pe reziduu, una pe pas):

1. **Criteriu pe reziduu:**  $|f(x_{k+1})| \leq \varepsilon$ .
2. **Criteriu pe schimbarea iteratelor:**  $|x_{k+1} - x_k| \leq \varepsilon$ .

Newton nu are, în general, o limită garantată a erorii în  $x$  de forma bisecției (nu avem un interval care se micșorează monoton).

## Viteza de convergență (intuție)

- Pentru o rădăcină **simplă** (adică  $f(p) = 0$  și  $f'(p) \neq 0$ ) și un  $x_0$  suficient de bun, Newton are convergență **cadratică**.
- Dacă rădăcina este **multiplu** (de ex.  $f'(p) = 0$ ), convergența poate deveni mult mai lentă.

## Legătura cu implementarea din proiect

- Implementare: `RootFinding::newton` în
  - `nm-lib/include/nonlinear/RootFinding.h`
  - `nm-lib/src/nonlinear/RootFinding.cpp`
- Verificări de intrare:
  - `validateEps(eps)` (cere  $\varepsilon > 0$ )
  - verificare că derivata este furnizată și produce valori finite
  - verificare `df != 0` (altfel nu putem aplica formula)
- Pentru a urmări pașii metodei, putem activa trasarea (trace): la fiecare iterare se memorează valorile relevante, astfel încât să putem reconstrui evoluția metodei și să construim tabelul de iterări.
  - Structuri folosite: `NewtonTrace` / `NewtonTraceStep` (rețin  $x_k, f(x_k), f'(x_k), x_{k+1}, f(x_{k+1})$ ).
  - Programul de test `nm-lib/tests/tema1_rootfinding.cpp` poate emite rezultatele în JSON; opțiunea `--trace` include și pașii interni ai metodei.

## Exemplu (ecuația 4)

Ecuția:

$$f(x) = 2x\cos(2x) - (x - 2)^2,$$

cu derivata:

$$f'(x) = 2\cos(2x) - 4x\sin(2x) - 2(x - 2).$$

Pe intervalul  $[2,3]$ , cu  $\varepsilon = 10^{-7}$ , în programul de test Newton pornește din

$$x_0 = \frac{a + b}{2} = 2.5.$$

Rulat din proiect: `- tema1_rootfinding.exe --json --trace 4 1`

În output-ul JSON, rezultatul Newton apare în `methods[ ]` la intrarea cu `name="newton"`.

Rezultat Newton (din JSON):  $x \approx 2.370686917662517$ , cu  $f(x) \approx 2.25 \cdot 10^{-12}$ .

Primele iterații (valori rotunjite pentru lizibilitate):

iter	$x_k$	$f(x_k)$	$f'(x_k)$	$x_{k+1}$	$f(x_{k+1})$
0	2.5000000	1.16831093	9.15656712	2.3724073	0.0151395834
1	2.3724073	0.0151395834	8.80466623	2.3706878	7.98693159e-06
2	2.3706878	7.98693159e-06	8.79535732	2.3706869	2.24761876e-12

În acest exemplu, Newton converge foarte repede (în câțiva pași) deoarece pornirea  $x_0 = 2.5$  este deja în vecinătatea rădăcinii și  $f'(x)$  nu este aproape de zero pe parcurs.

### 1.3. Metoda regula falsi (false position)

#### Scop

Metoda regula falsi aproximează o rădăcină  $p$  a ecuației neliniare

$$f(x) = 0$$

pe un interval  $[a, b]$ , cu o precizie cerută  $\varepsilon > 0$ .

#### Ipoteze (condiția de bracketing)

Ca metoda să fie aplicabilă, folosim aceleași ipoteze ca la bisecție:

- $f$  este continuă pe  $[a, b]$ ;
- $f(a)$  și  $f(b)$  au semne opuse ( $f(a) \cdot f(b) < 0$ ).

Astfel, există cel puțin o rădăcină în interval, iar algoritmul păstrează mereu o **încadrare** a rădăcinii.

#### Ideea metodei

În loc să luăm mijlocul intervalului, construim secanta prin punctele  $(a, f(a))$  și  $(b, f(b))$  și luăm intersecția ei cu axa  $Ox$ .

Formula punctului de intersecție (folosită în implementare) este:

$$p = \frac{a f(b) - b f(a)}{f(b) - f(a)}.$$

Apoi păstrăm jumătatea care rămâne o încadrare:

- dacă  $\text{sgn}(f(a)) = \text{sgn}(f(p))$ , înlocuim  $a \leftarrow p$ ;
- altfel înlocuim  $b \leftarrow p$ .

### **Algoritm (pseudocod)**

Input:  $f$ ,  $a$ ,  $b$ ,  $\text{eps}$

Verifică:  $a < b$  și  $f(a)$ ,  $f(b)$  finite și  $\text{sgn}(f(a)) \neq \text{sgn}(f(b))$

```

prevP = NaN
Pentru iter = 0..max:
    denom = f(b) - f(a)
    Dacă denom == 0: eroare

    p = (a*f(b) - b*f(a)) / denom
    fp = f(p)

    Dacă |fp| <= eps:           return p
    Dacă prevP finit și |p-prevP| <= eps: return p
    Dacă |b-a| <= 2*eps:       return p

    Dacă sgn(fp) == sgn(f(a)):
        a = p; f(a) = fp
    altfel:
        b = p; f(b) = fp

prevP = p

```

Aruncă eroare NonConvergence dacă depășește numărul maxim de iterății.

### **Criterii de oprire**

În proiect apar trei condiții utile:

1. **Criteriu pe reziduu:**  $|f(p)| \leq \varepsilon$ .
2. **Criteriu pe schimbarea aproximării:**  $|p - \text{prevP}| \leq \varepsilon$ .
3. **Criteriu pe lățimea intervalului:**  $|b - a| \leq 2\varepsilon$ .

Observație: regula falsi păstrează intervalul de bracketing, dar nu are o „limită de eroare” la fel de simplă ca bisecția (intervalul nu se înjumătățește la fiecare pas).

### **Viteza de convergență (intuție)**

Regula falsi este adesea mai rapidă decât bisecția pentru funcții „aproape liniare” pe interval, deoarece punctul  $p$  este „ghidat” de valori  $f(a)$  și  $f(b)$  (nu este forțat să fie mijlocul).

În schimb, există situații în care unul dintre capete rămâne mult timp fix (metoda poate stagna), de aceea în practică se folosesc și variante modificate.

### Legătura cu implementarea din proiect

- Implementare: RootFinding::regulaFalsi în
  - [nm-lib/include/nonlinear/RootFinding.h](#)
  - [nm-lib/src/nonlinear/RootFinding.cpp](#)
- Verificări de intrare:
  - validateEps(eps) (cere  $\varepsilon > 0$ )
  - validateBracket(eq, a, b) (cere interval valid și semne opuse la capete)
- Pentru a urmări pașii metodei, putem activa trasarea (trace): la fiecare iterare se memorează valorile relevante, astfel încât să putem reconstrui evoluția algoritmului și să construim tabelul de iterării.
- Structuri folosite: [RegulaFalsiTrace](#) / [RegulaFalsiTraceStep](#) (rețin  $a, b, p$  și  $f(p)$ ).
- Programul de test [nm-lib/tests/tema1\\_rootfinding.cpp](#) poate emite rezultatele în JSON; opțiunea --trace include și pașii interni ai metodei.

### Exemplu (ecuația 4)

Ecuația:

$$f(x) = 2x\cos(2x) - (x - 2)^2$$

pe intervalul  $[2,3]$ , cu  $\varepsilon = 10^{-7}$ .

Rulat din proiect: `- tema1_rootfinding.exe --json --trace 4 1`

Rezultat regula falsi (din JSON):  $x \approx 2.370686907966889$ , cu  $f(x) \approx -8.53 \cdot 10^{-8}$ .

Primele iterări (valori rotunjite pentru lizibilitate):

iter	a	b	p (secantă)	f(p)
0	2.00000	3.00000	2.3544899	-0.1417167
1	2.3544899	3.00000	2.3731488	0.02166939
2	2.3544899	2.3731488	2.3706741	-0.000112597
3	2.3706741	2.3731488	2.3706869	-8.5274e-08

Observație: metoda păstrează bracketing-ul (semne opuse la capete), dar pasul nu este forțat să înjumătățească intervalul ca la bisecție.

## 1.4. Metoda secantei

### Scop

Metoda secantei aproximează o rădăcină  $p$  a ecuației neliniare

$$f(x) = 0$$

folosind doar evaluări ale funcției (fără derivată), pornind de la două aproximății inițiale  $x_0$  și  $x_1$ .

### Ipoteze (când are sens să o folosim)

Metoda secantei este o metodă **deschisă**: - nu cere un interval de bracketing  $[a, b]$ ; - cere două puncte inițiale pentru care  $f(x_0)$  și  $f(x_1)$  sunt finite; - în practică, alegerea bună a lui  $x_0, x_1$  contează mult pentru convergență.

### Ideea metodei

În loc de tangenta din Newton, folosim secanta prin punctele  $(x_0, f(x_0))$  și  $(x_1, f(x_1))$ . Intersecția secantei cu axa  $Ox$  dă noul punct:

$$p = x_1 - f(x_1) \frac{x_1 - x_0}{f(x_1) - f(x_0)}.$$

Apoi „mutăm fereastra” și repetăm:  $(x_0, x_1) \leftarrow (x_1, p)$ .

### Algoritm (pseudocod)

Input:  $f$ ,  $x_0$ ,  $x_1$ ,  $\text{eps}$

Verifică:  $\text{eps} > 0$  și  $f(x_0)$ ,  $f(x_1)$  finite

Pentru  $\text{iter} = 0.. \text{max}$ :

$\text{denom} = f(x_1) - f(x_0)$

Dacă  $\text{denom} == 0$ : eroare

$p = x_1 - f(x_1) * (x_1 - x_0) / \text{denom}$   
 $\text{fp} = f(p)$

Dacă  $|\text{fp}| \leq \text{eps}$ : return  $p$   
Dacă  $|p - x_1| \leq \text{eps}$ : return  $p$

$x_0 = x_1$ ;  $f_0 = f_1$   
 $x_1 = p$ ;  $f_1 = \text{fp}$

Aruncă eroare NonConvergence dacă depășește numărul maxim de iterații.

### Criterii de oprire

În implementare apar două condiții: 1) **Criteriu pe reziduu**:  $|f(p)| \leq \varepsilon$ . 2) **Criteriu pe pas**:  $|p - x_1| \leq \varepsilon$ .

### Viteza de convergență (intuie)

- Secanta este, de obicei, mai rapidă decât bisecția și nu are nevoie de derivată (față de Newton).
- Convergența nu este garantată în general; pot apărea probleme dacă  $f(x_1) - f(x_0)$  devine foarte mic sau dacă pornirea este slabă.

### Legătura cu implementarea din proiect

- Implementare: RootFinding::secant în
  - [nm-lib/include/nonlinear/RootFinding.h](#)
  - [nm-lib/src/nonlinear/RootFinding.cpp](#)
- Verificări de intrare:
  - validateEps(eps) (cere  $\varepsilon > 0$ )
  - verificare că  $f(x_0)$  și  $f(x_1)$  sunt finite
  - verificare  $f(x_1) - f(x_0) \neq 0$  (altfel nu putem aplica formula)
- Pentru a urmări pașii metodei, putem activa trasarea (trace): la fiecare iterație se memorează valorile relevante, astfel încât să putem reconstrui evoluția metodei și să construim tabelul de iterării.
- Structuri folosite: SecantTrace / SecantTraceStep (rețin  $x_0, x_1, p$  și  $f(p)$ ).
- Programul de test [nm-lib/tests/tema1\\_rootfinding.cpp](#) poate emite rezultatele în JSON; opțiunea --trace include și pașii interni ai metodei.

### Exemplu (ecuația 4)

Ecuația:

$$f(x) = 2x\cos(2x) - (x - 2)^2$$

Rulat din proiect: - tema1\_rootfinding.exe --json --trace 4 1

Rezultat secantă (din JSON):  $x \approx 2.370686907966889$ , cu  $f(x) \approx -8.53 \cdot 10^{-8}$ .

Primele iterării (valori rotunjite pentru lizibilitate):

iter	$x_0$	$x_1$	p (secantă)	$f(p)$
0	2.00000	3.00000	2.3544899	-0.1417167
1	3.00000	2.3544899	2.3731488	0.02166939
2	2.3544899	2.3731488	2.3706741	-0.000112597
3	2.3731488	2.3706741	2.3706869	-8.5274e-08

Observație: în acest exemplu, secanta ajunge la aceeași aproximare numerică ca regula falsi, deoarece pornește din aceleași două puncte și folosește aceeași formulă de intersecție; diferența este că secanta nu impune bracketing-ul (nu menține semne opuse la capete).

## 2. Aproximarea soluțiilor sistemelor liniare de ecuații

### 2.1. Eliminare Gauss

#### Scop

Rezolvăm un sistem liniar

$$Ax = b,$$

folosind **eliminare Gauss cu pivotare parțială**, dar modelând „aritmetică cu 3 cifre” ca: - **rotunjire la 3 cifre semnificative** după operațiile relevante; - regula de rotunjire pentru cazul „5 urmat doar de zerouri”: **round-half-to-even**.

În proiect, acest model este implementat explicit și folosit în pașii eliminării.

#### Ideea metodei

- 1) **Eliminare înainte (forward elimination)**: transformăm sistemul într-unul echivalent cu o matrice superior triunghiulară  $U$ .
- 2) **Substituție înapoi (back substitution)**: rezolvăm apoi  $Ux = \tilde{b}$  începând de la ultima ecuație.

#### Pivotare parțială (de ce e necesară)

La pasul  $k$  alegem ca pivot linia cu cel mai mare modul pe coloana  $k$  (pentru  $i \geq k$ ):

$$\text{pivotRow} = \operatorname{argmax}_{i \geq k} |A_{ik}|.$$

Apoi schimbăm liniile (dacă e nevoie). Pivotarea reduce amplificarea erorilor de rotunjire când un pivot este foarte mic.

#### Model de „aritmetică cu 3 cifre”

În implementare, se folosește o funcție de rotunjire: -  $r(\cdot)$  = rotunjire la `significantDigits` (aici 3).

În timpul eliminării, rotunjim consistent:

- multiplicatorul:  $m = r\left(\frac{A_{ik}}{A_{kk}}\right)$
- produsul:  $p = r(m \cdot A_{kj})$
- scăderea:  $A_{ij} \leftarrow r(A_{ij} - p)$
- și pentru termenul liber:  $b_i \leftarrow r(b_i - r(m \cdot b_k))$

### Algoritm (pseudocod)

```
Input: A (n-n), b (n), significantDigits = 3
r(v) = roundToSignificantDigits(v, significantDigits)

Pentru k = 0..n-1:
    alege pivotRow = argmax_{i>=k} |A[i,k]|
    dacă |A[pivotRow,k]| este ~0 => matrice singulară
    dacă pivotRow != k => swap liniile (A și b)

    pivot = A[k,k]
    pentru i = k+1..n-1:
        m = r(A[i,k] / pivot)
        A[i,k] = 0
        pentru j = k+1..n-1:
            A[i,j] = r(A[i,j] - r(m * A[k,j]))
            b[i] = r(b[i] - r(m * b[k]))

Back-substitution:
    pentru i = n-1..0:
        sum = r( sum_{j=i+1..n-1} r(A[i,j] * x[j]) )
        x[i] = r((b[i] - sum) / A[i,i])

return x
```

### Legătura cu implementarea din proiect

- Rotunjire: `roundToSignificantDigits` în `nm-lib/src/utils/Rounding.cpp`.
- Eliminare Gauss: `GaussianElimination::solve` în `nm-lib/src/linear/GaussianElimination.cpp`.
- Program de test: `nm-lib/tests/tema2_gauss.cpp`.

Rulare (cu JSON + trace): `- tema2_gauss.exe --json --trace 1`

Output-ul JSON include: - matricea  $A$ , vectorul  $b$ , soluția  $x$ ; - reziduul  $\| Ax - b \|_\infty$ ; - opțional (cu `--trace`) pașii de eliminare înapoi (matricea și vectorul după fiecare pas  $k$ ).

## 2.2. Eliminare Gauss (exemplu)

### Problema

Rezolvăm sistemul (4) din programul de test al proiectului (nm-lib/tests/tema2\_gauss.cpp), folosind: - **pivotare parțială**; - **rotunjire la 3 cifre semnificative** după pașii de calcul (model de „aritmetică finită”).

Sistemul este:

$$\begin{cases} \pi x_1 + \sqrt{2} x_2 - x_3 + x_4 = 0 \\ e x_1 - x_2 + x_3 + 2x_4 = 1 \\ x_1 + x_2 - \sqrt{3} x_3 + x_4 = 2 \\ -x_1 - x_2 + x_3 - \sqrt{5} x_4 = 3 \end{cases}$$

Scriem matricea extinsă  $[A | b]$ :

$$\left[ \begin{array}{ccccc} \pi & \sqrt{2} & -1 & 1 & 0 \\ e & -1 & 1 & 2 & 1 \\ 1 & 1 & -\sqrt{3} & 1 & 2 \\ -1 & -1 & 1 & -\sqrt{5} & 3 \end{array} \right].$$

Notăm cu  $r(\cdot)$  rotunjirea la **3 cifre semnificative**.

Valorile numerice de mai jos sunt cele obținute de implementarea din proiect, rulând: tema2\_gauss.exe --json --trace 4.

### Pasul $k = 0$ (eliminare pe coloana 1)

Pivotul rămâne pe linia 1 (nu se face swap).

După eliminarea elementelor de sub pivot (și rotunjiri la 3 cifre), obținem matricea extinsă:

$$\left[ \begin{array}{ccccc} \pi & \sqrt{2} & -1 & 1 & 0 \\ 0 & -2.22 & 1.86 & 1.14 & 1 \\ 0 & 0.55 & -1.41 & 0.682 & 2 \\ 0 & -0.55 & 0.682 & -1.92 & 3 \end{array} \right].$$

### Pasul $k = 1$ (eliminare pe coloana 2)

Pivotul rămâne pe linia 2.

După eliminarea elementelor de sub pivot (și rotunjiri), obținem:

$$\left[ \begin{array}{ccccc} \pi & \sqrt{2} & -1 & 1 & 0 \\ 0 & -2.22 & 1.86 & 1.14 & 1 \\ 0 & 0 & -0.949 & 0.965 & 2.25 \\ 0 & 0 & 0.221 & -2.2 & 2.75 \end{array} \right].$$

### **Pasul $k = 2$ (eliminare pe coloana 3)**

Pivotul rămâne pe linia 3.

După eliminarea elementului  $A_{43}$ , obținem o matrice superior triunghiulară:

$$\begin{bmatrix} \pi & \sqrt{2} & -1 & 1 & 0 \\ 0 & -2.22 & 1.86 & 1.14 & 1 \\ 0 & 0 & -0.949 & 0.965 & 2.25 \\ 0 & 0 & 0 & -1.98 & 3.27 \end{bmatrix}.$$

### **Substituție înapoi (back-substitution)**

Din ultima ecuație:

$$-1.98 x_4 = 3.27 \Rightarrow x_4 \approx -1.65.$$

Apoi:

$$-0.949 x_3 + 0.965 x_4 = 2.25 \Rightarrow x_3 \approx -4.05.$$

Din ecuația 2:

$$-2.22 x_2 + 1.86 x_3 + 1.14 x_4 = 1 \Rightarrow x_2 \approx -4.68.$$

Din ecuația 1:

$$\pi x_1 + \sqrt{2} x_2 - x_3 + x_4 = 0 \Rightarrow x_1 \approx 1.34.$$

### **Rezultat**

Soluția raportată de program (cu rotunjire la 3 cifre semnificative în pași) este:

$$x = [1.34, -4.68, -4.05, -1.65].$$