Dawid Ćwik Informatyka III grupa AP-OG

Algorytmy numeryczne Zadanie 2 Działania na macierzach

Działania na macierzach zostały przeprowadzone przy użyciu języka Java oraz języka C++, z użyciem biblioteki Eigen. W macierzy znajdowały się losowe liczby ograniczone typem double z przedziału <0.0, 10.0> Testy przeprowadzono dla 3 wzorow:

- $A \cdot X$
- $(A+B+C)\cdot X$
- $A \cdot (B \cdot C)$

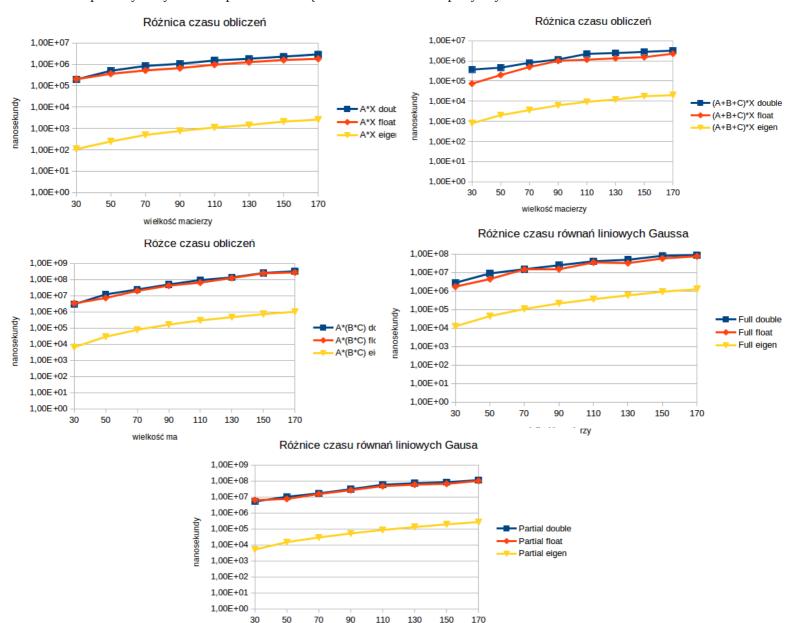
Litery A, B, C to macierze kwadratowe, a X to wektor. Użyto 3 typy zmiennych:

- double
- float
- typ własny (nie tracący dokłaności)

Sprawdzone został również wpływ rodzaju eliminacji Gaussa:

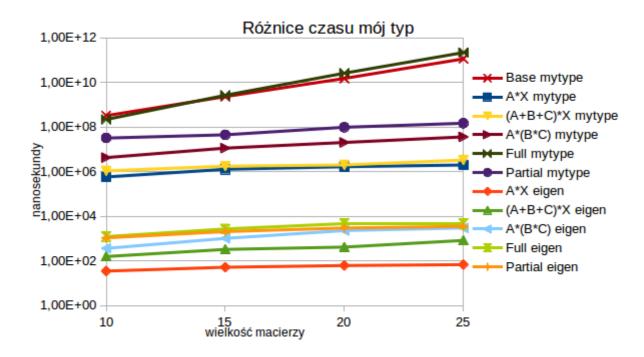
- bez wyboru elementu podstawowego,
- z częściowym wyborem elementu podstawowego,
- z peanym wyborem elementu podstawowego

Na poniższych wykresach zaprezentowane są różnice w czasach dla 3 powyższych działań.



wielkość macierzy

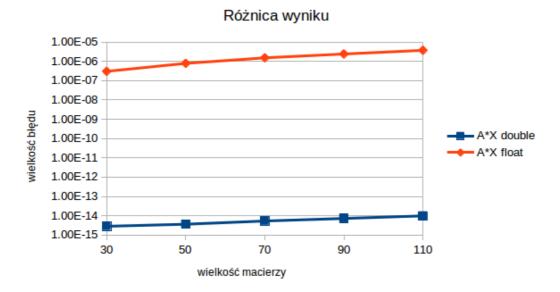
Podczas wykonywania pomiarów, zdecydownie najwolniejszym sposobem okazał się typ własny, który nie traci dokładności. Jak widzimy na wykresie poniżej, nawet dla 10 RAZY mniejszej macierzy, wyniki czasu są jeszcze większe niż dla typów double czy float. Obliczanie przy użyciu bilbioteki EIGEN pozostaje bezkonkurencyjne.



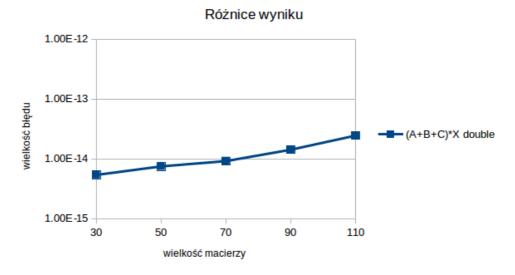
Różnice w wyliczeniach będą związane głównie z utrata precyzji przez typy, double i jeszcze mniejsze float, które po prostu "zjadaja" ostatenie cyfry co w późniejszym rozrachunku ma wpływ na wynik. Udało się temu zapobiec i uzyskać nieskończenie duże rozwinięcie ułamka, tworząc go. Poniższy screen przedstawia utworzone liczby przy wyliczaniu równania za pomocą Gausse Partial Pivoting dla macierzy 30x30.

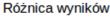
```
3812540865542003648965833533141091186498830307660563077621\sqrt{146}4558658137223005375011092850295585632209943507864704134529
\frac{1102857318710519137165163752652089905498783122571442372088477/1464558658137223005375011092850295585632209943507864704134529}{410343045743059563358469411132377824468577133094048169740954/146455865813722300537501109285029585632209943507864704134529}
```

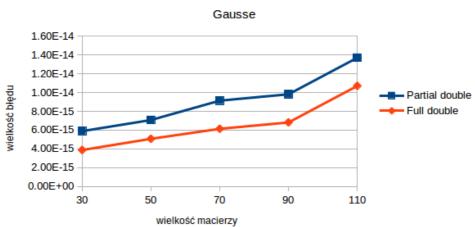
Poniższe wykresy przedstawiają różnice w wynikach z wynikami uzyskanymi w bibliotece C++, EIGEN.



Jak widać na załączonym wykresie, błąd osiągano w granicach dokładności zmiennych, dla polepszenia jakości wykresów w następnych przedstawiałem wyłącznie zmienną double.







Podsumowując, biblioteka Eigen umożliwia bardzo szybkie obliczanie macierzy, przy stosunkowo bardzo dużej precyzji. Jeżeli jednak zależy nam na bardzo dużej dokładności lecz kosztem czasu, należy stworzyć własny typ ułamkowy.