

# Содержание

1. Введение	2
2. Работа программы	4
3. Список используемой литературы	5

# 1. Введение

Для разработки алгоритма использовалась среда разработки Visual Studio (в дальнейшем VS) на языке программирования C++. При открытии VS запускается следующее окно (рисунок 1):

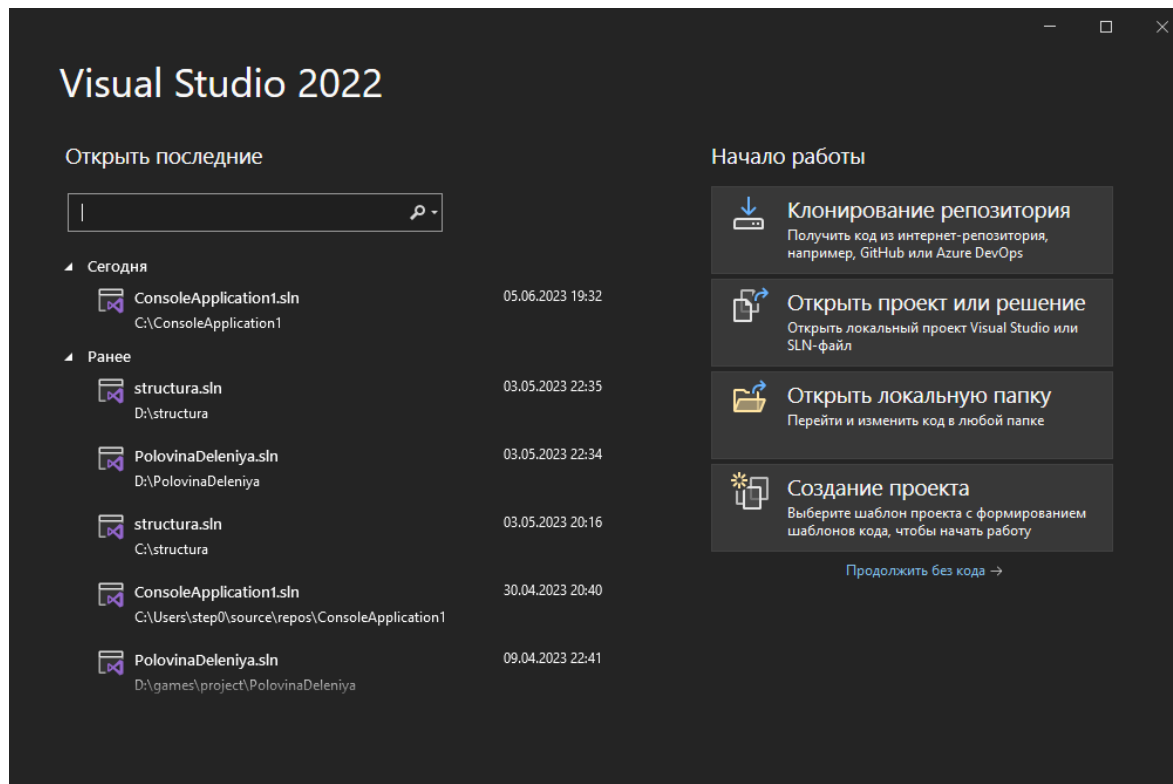


Рис. 1. Окно запуска проектов Visual Studio

Для открытия проекта необходимо кликнуть на нужное наименование после чего проект благополучно запустится и можно начинать редактирование и компиляцию кода (рисунок 2):

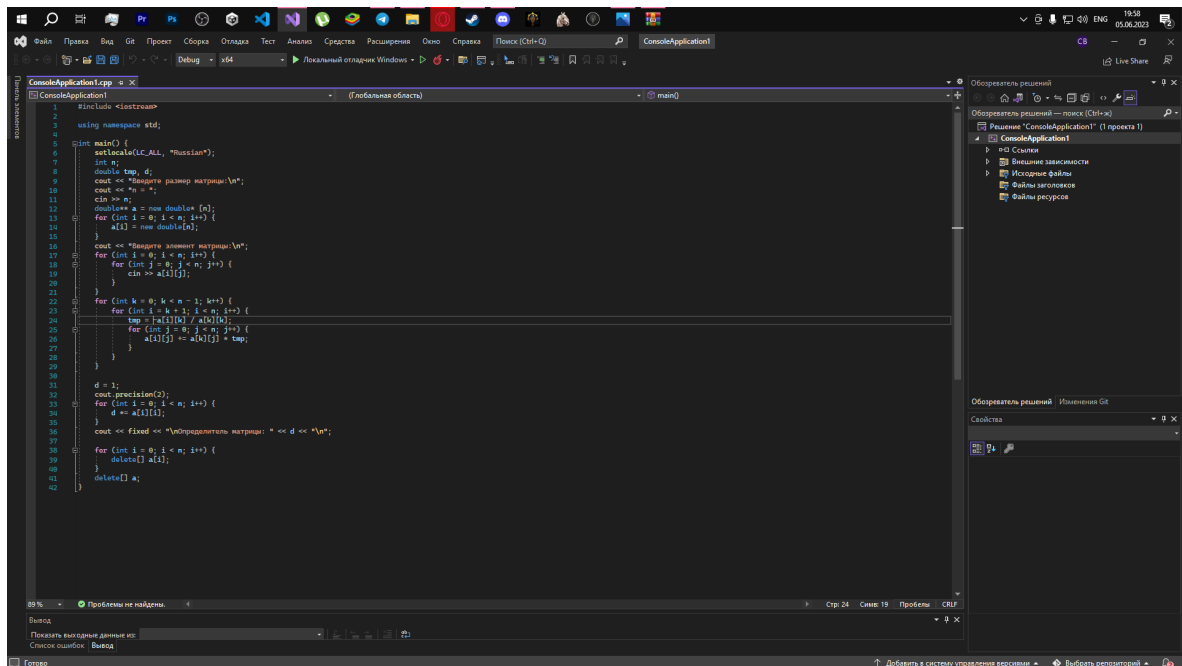


Рис. 2. Окно проекта Visual Studio

## 2. Работа программы

На рисунке 2 можно увидеть алгоритм решения задачи на нахождение определителя матрицы методом Гаусса. Результат его работы отображён на рисунке 3:



```
Консоль отладки Microsoft Visual Studio
Введите размер матрицы:
n = 4
Введите элемент матрицы:
3
1
2
4
4
1
1
-3
1
0
0
2
0
2
0
-3
Определитель матрицы: -37.00
```

Рис. 3. Окно проекта Visual Studio

### 3. Список используемой литературы

- 1) Основы алгоритмизации и программирования, Т.А. Жданова, Ю.С. Бузыкова, 2011. - 59 с.