#include <stdio.h>

#include <math.h>

int main(void) {

int i,j;

float g[3][4],buf,a,b,c;

for(i=0;i<3;i++)

for(j=0;j<4;j++)

{

printf("введите элемент [%d,%d]\n",i+1,j+1);

scanf("%f",&g[i][j]);

}

printf("ваша матрица:\n");

for(i=0;i<3;i++){

printf("\n ");

for(j=0;j<4;j++)

{

printf(" %0.3f",g[i][j]);

}}

buf=g[0][0];

for(j=0;j<4;j++)

{

g[0][j]=g[0][j]/buf;

}

printf("\nваша матрица:\n");

for(i=0;i<3;i++){

printf("\n ");

for(j=0;j<4;j++)

{

printf(" %0.3f",g[i][j]);

}}

buf=g[1][0];

for(j=0;j<4;j++)

{

g[1][j]=g[1][j]-(g[0][j]\*buf);

}

printf("\nваша матрица:\n");

for(i=0;i<3;i++){

printf("\n ");

for(j=0;j<4;j++)

{

printf(" %0.3f",g[i][j]);

}}

buf=g[2][0];

for(j=0;j<4;j++)

{

g[2][j]=g[2][j]-(g[0][j]\*buf);

}

printf("\nваша матрица:\n");

for(i=0;i<3;i++){

printf("\n ");

for(j=0;j<4;j++)

{

printf(" %0.3f",g[i][j]);

}}

buf=g[1][1];

for(j=0;j<4;j++)

{

g[1][j]=g[1][j]/buf;

}

printf("\nваша матрица:\n");

for(i=0;i<3;i++){

printf("\n ");

for(j=0;j<4;j++)

{

printf(" %0.3f",g[i][j]);

}}

buf=g[2][1];

for(j=0;j<4;j++)

{

g[2][j]=g[2][j]-(g[1][j]\*buf);

}

printf("\nваша матрица:\n");

for(i=0;i<3;i++){

printf("\n ");

for(j=0;j<4;j++)

{

printf(" %0.3f",g[i][j]);

}}

c=g[2][3]/g[2][2];

b=g[1][3]-(g[1][2]\*c);

a=g[0][3]-(g[0][2]\*c)-(g[0][1]\*b);

printf("\nx1=%0.3f",a);

printf("\nx2=%0.3f",b);

printf("\nx3=%0.3f",c);

}