

Sharp Matrix Solver

精銳矩陣計算求解器： SMS-2029-C#類別庫

主控台應用程式 實例應用與解說

精銳矩陣計算求解器工作室

第 0 章 SMS-2029 類別庫的環境設定

1 緒論

微軟在 2002 年時，正式推出 C# 程式語言，至今 (2024 年) 超過 20 年了，重要的改版包含泛型 (Generics)、語言查詢 (Language Integrated Query) 等等，雖然語言的改版不斷的進行，但其本身的架構是固定，對一般性程式的撰寫，並不一定需要隨著版本的更新而改變。

至於程式語言開發的撰寫，個人認為 Visual Studio 是最合適的整合開發環境，程式碼的編輯、編譯、偵錯、和連結等等的整合性作業，再配合熱鍵的使用，智慧型的感知功能 (IntelliSense)，能提供正面的效應。至於編譯器 (Compiler) 以及編譯後的執行元件 (Runtime Component)，這部分是屬於微軟內部的運作，程式的撰寫者無從得知，也較少人去研究。在此特別強調，整合開發環境的方便性，這裡所指整合開發環境，是微軟的 Visual Studio，對於初學者較方便，但語言編輯器 Visual Studio Code，使用精銳矩陣計算求解器程式庫，仍然可適用。

精銳矩陣計算求解器 (Sharp Matrix Solver SMS-2029) 是使用 C# 程式語言撰寫而成的矩陣計算 (Matrix Computations) 類別庫 (Class Library)，其執行環境是微軟 Visual Studio 整合性 (IDE) 開發環境，求解矩陣的分解和運算結果。使用者並不一定需要懂得 C# 程式語言，仍然能夠運用自如，在 Visual Studio 的環境中，只要加入 using Matrix 的名稱空間 (namespace)，再輸入矩陣參數，按 VS 的熱鍵 Control+F5，就可以快速輸出矩陣計算後的解答。

2 主控台應用程式的基本設定

當第一次執行精銳矩陣計算求解器時，應先作三項必要的設定。

(1) Visual Studio IDE 環境的設定：

若您尚未安裝微軟的 Visual Studio，請上網查詢網址下載安裝，特別注意 Visual Studio 有較好的 Debug 和整合性的開發環境，雖然 Visual Studio Code 仍然可使用。精銳矩陣計算求解器是主控台(Console)應用程式，依據自己的喜好設定，請點選功能表(Menu)工具(Tools)，再點選選項(Options)作必要的設定。

(2) C:\WINDOWS\System 32\cmd.exe 的設定：

先執行空白的主控制台應用程式，或按 Control+F5 的熱鍵，則自動開啟 C:\WINDOWS\System32\cmd.exe，再點選 C:\圖像(Icon)，接著點選內容，開啟內容對談視窗，共計五個選項，即選項、字型、版面配置、色彩、和終端機。其中版面配置和色彩是我個人的設定，提供參考，也可以依個人自己的喜好設定。

(3) 名稱空間 Matrix_0 的設定：

將 Matrix_0.dll 檔案，設置於任何位置，譬如 C:\Matrix_0.dll。開啟空白的 Console 應用程式，除了名稱空間 using System;之外，再加入 using Matrix_0;名稱空間，點選功能表 Project，再點選 Add Reference...，開啟 Reference Manager 對談框(Dialog)，點選 Browse... 按鈕，尋找及點選 C:\Matrix_0.dll 檔案，回到主控台應用程式，此時名稱空間 using Matrix_0 之底下，就不再出現紅色折線的底線了，表示可撰寫 C#程式碼了。

3 線性代數與矩陣計算

矩陣(Matrix)是一種資料結構(Data Structure)，由列(Row)和行(Column)所組

成方形(正方形或是長方形)的陣列(Array)。重要的是 C#程式語言支援這種型態的資料結構，可以在電腦中執行，包含輸入矩陣、矩陣計算、和輸出矩陣。

線性代數和矩陣計算，都是闡述矩陣計算的理論、矩陣數學的基本運算，譬如，矩陣的加、減、乘、和除的算術運算，矩陣的水平合併或是垂直合併，組成一個較大型的系統矩陣 A，檢查兩個矩陣是否相等？兩個矩陣是否不相等？求向量內積(Vector Inner Product)，求逆矩陣，矩陣的轉置(Transpose)，計算單位向量，行列式(Determinant)，矩陣的分解，如 Cholesky、Gauss、Gauss-Jordan、LU、QR、求特徵值矩陣(D)和特徵向量矩陣(Q)，即 $A * Q = Q * D$ 即 $A = Q * D * Q^i$ ，在此須特別注意，若系統矩陣 A 是不對稱實數矩陣時，其 D 和 Q 常常是複數矩陣。另求奇異值矩陣和奇異向量矩陣時，即 $A * Q = P * D$ 即 $A = P * D * Q^i$ (一般線性代數的書使用 $A = U \Sigma V^T$ 表示，但以程式語言的觀點，並不符合變數的命名的規則)，另須特別注意 D、Q、和 P 一定是實數矩陣，這些都是所探討的主題，而精銳矩陣計算器(SMS-2029)均能快速求得解答。

精銳矩陣計算器以 C#物件導向程式語言撰寫而成，並在微軟 Visual Studio 整合性的環境中執行，使用者並非一定須要有 C#程式語言的基礎，利用矩陣類別庫(Matrix Class Library)求解器與一般應用程式相同的使用經驗，故與 Malab 商用軟體 一樣，是矩陣計算求解的另一種選擇。

矩陣內的元素(Elements、Items)為純量(Scalar)，純量是數值，廣義的數值是複數值(Complex Value)，當複數的虛數值(Imaginary Value)為零時，即為實數(Real Value)，實數包含有理數、無理數、和整數。這是為了配合 C#主控台應用程式作這樣的分類並予以簡化，不同的型態(Type)可以自動轉換或是強迫轉換，即複數的範疇大於等於實數的範疇，而實數的範疇大於等於整數的範疇，這或許與一般數學的書籍，在定義數值上有所不同，但不失矩陣計算的多樣性

和方便性。

在工程、物理、和資料科學方面，矩陣計算須使用到複數的數值，這是無法避免的，尤其在動態系統和量子力學的計算方面。譬如實數不對稱的系統矩陣，一般而言，其特徵值是複數，相對的特徵向量也是複數，在中間計算過程中，須要計算複數矩陣的逆矩陣，也須要利用複數矩陣相乘，這是程式撰寫時，遇到的困難點，但精銳矩陣計算求解器，具有複數矩陣求解的功能，而且最後運算後的結果，回到真實實數的世界了。

實體的世界是空間維度、狀態維度、和時間維度，但時間維度僅有一個連續的時間自由度，一個動態系統，求解狀態、空間、和時間維度的響應(State Space Response)，每一個空間節點的時間軸上，都有不同的狀態數值，即變位、速度、和加速度等，雖然系統矩陣 A 是實數的矩陣，但求解過程中，特徵值和特徵向量都是複數，複數矩陣運算的結果，最後是變位、速度、和加速度的實數值。至此本人尚未發現有人實際使用實數系統矩陣 A ，中間複數矩陣計算過程，最後求得實數的計算結果。

4 矩陣、座標、和C#程式語言之整合

矩陣是方形的資料結構，由列(Row)和行(Column)所組成的，即使是 1×1 單一元素或是 $m \times 1$ 的元素結構都是矩陣，但數學上稱 $m \times 1$ 為向量。矩陣內的每一個元素值是純量(Scalar)，純量可以是複數、實數、或整數。在C#程式語言中，矩陣的型態(Type)是陣列(Array)，也是一種參考型態(Reference Type)。在C#程式語言中，矩陣的變數名稱(Variable)是由一個以上的英文字母所組成，一般第一個變數的字母大寫表示矩陣，小寫表示行向量(Column Vector)。譬如一般線性代數 $A+B$ ，表示矩陣 A + 矩陣 B ， AB 表示矩陣 A 乘矩陣 B 。但C#程式語言中， AB 表示是一個變數名稱 AB ，矩陣 A 乘矩陣 B ，則以 $A*B$ 表示， A/B 表示矩陣 A 除以矩陣

B。

Fortran程式語言的次序(Order)是由1開始，即第1、第2、第3、等等，但C#程式語言是由0開始，即第0、第1、第2、等等次序位置。數學的座標軸是以數值表示，C#是以次序位置為坐標軸，在該位置的數值為該元素值。譬如第0坐標軸上有兩個數值，第0個數據是10000，第1個數據是0.0001，如果以數值為座標表示有難度，如果以次序座標表示則很容易。而C#程式語言中，以這種次序座標表示方式。即`double[,] A = {{10000, 0.0001}}`，甚至數值也可以是複數。如果是`double[,] A = {{1000, 0.0001}, {2, 3}}`，則表示第0個座標軸上的數據就是以上所表示，而第1個座標軸上的第0位置的數據是實數2，第一個位置的數據是實數3，依此類推。

精銳矩陣計算求解器，使用C#程式語言撰寫而成，而C#程式語言支援矩陣，每一個類別代表不同的矩陣計算，由各種不同功能的類別，組成類別庫，類別庫檔案即Matrix_0.dll。而使用者無須了解C#程式語言，都能運用自如，只要輸入矩陣，而矩陣的計算和矩陣的輸出，都由求解器自行處理，非常容易。

假設 $a=193.4585$ ，則輸出a寫成，`Console.WriteLine("\na = {0,20:F4}\n", a)`，其中\n表示新的一列，{0,20:F4}表示輸出的格式，0是第0個參數，20表示20個空格，數值靠右，F4表示小數點以下列印4位數。若寫成-20則表示數值靠左。

假設已知矩陣 A，則輸出A矩陣寫成，`Console.WriteLine("\nA 矩陣 :\n{0}\n", new PR(A))`，其中{0}表示第0個參數，亦即new PR(A)，由螢幕印出矩陣A。

故使用者只須了解數值和矩陣的輸入和輸出，其他矩陣計算的部分，並無須去了解，也能很容易求得矩陣計算的結果。

5 解2X2複數矩陣之逆矩陣並驗證結果

已知矩陣 A :

$$\begin{pmatrix} 3 + 5i & -7 + 3i \\ -4 - 2i & 8 + 6i \end{pmatrix}$$

```
using System;
```

```
using Matrix;
```

```
namespace ConsoleApp2
```

```
{
```

```
    class Program
```

```
    {
```

```
        static void Main(string[] args)
```

```
        {
```

```
double[,] Are = { {3, -7}, {-4, 8} };
```

```
double[,] Aim = { {5, 3 }, {-2, 6 } };
```

```
CxMatrix A = new CxMatrix(Are, Aim);
```

```
Console.Write("\nA (已知2X2矩陣)\n{0}", new PR(A));
```

```
CxMatrix Ai = ~A;
```

```
Console.Write("\nAi (即A之逆矩陣) :\n{0}", new PR(Ai));
```

```
ReMatrix B = (ReMatrix)(A * Ai);
```

```
Console.Write("\nB (即A * Ai = I) :\n{0}", new PR(B));
```

```
    }
```

```
}
```

```
}
```

```
/* 輸出結果 :
```

```
A (已知2X2矩陣)
```

```
3.00000 + 5.00000i, -7.00000 + 3.00000i  
-4.00000 - 2.00000i, 8.00000 + 6.00000i
```

```
Ai (即A之逆矩陣) :
```

```

0.00338 - 0.14527i, -0.09459 - 0.05743i
-0.01014 - 0.06419i, 0.03378 - 0.07770i

```

B (即 $A * A_i = I$) :

```

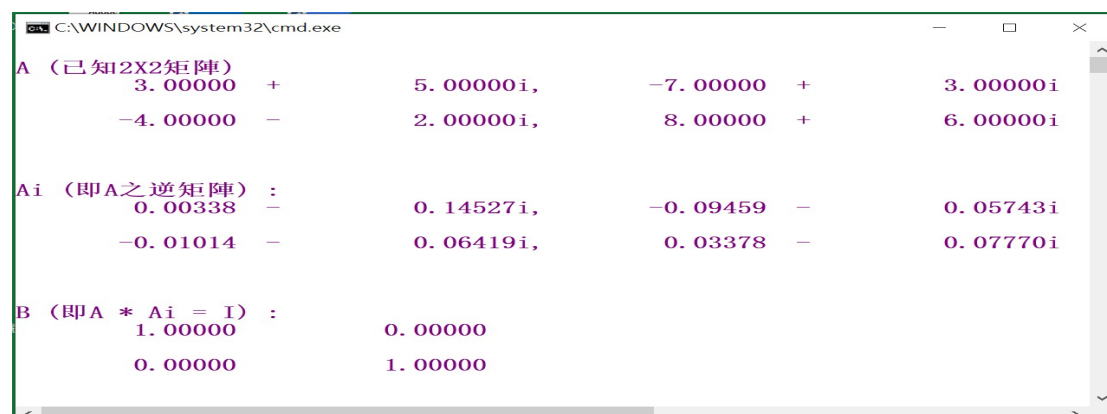
1.00000 0.00000
0.00000 1.00000

```

請按任意鍵繼續 . . .

*/

螢幕快照



6 小結

一般的語言編譯器相對較單純，僅將 Source Code 編譯為機械語言，而微軟的 Visual Studio IDE(Integrated Development Environment)是整合性的開發環境，除了編譯器外，尚包含 linker、Debugger 等等，相對較複雜，而 VS 是將 Source Code 編譯為中間語言(Intermidia Language)，再建構(Build)為 Comman Language Runtime(CLR)等等複雜的 Runtime Component，所以第一次開始使用前，必須作必要的設定，也請熟悉相關的設定，譬如字型的大小、顏色、列印等等，請參見附圖。

精銳矩陣計算器是主控台(Console)應用程式，經由 C:\WINDOWS\system32\cmd.exe 輸出，因為矩陣大小輸出寬度不一，故對於 C:\WINDOWS\system32\

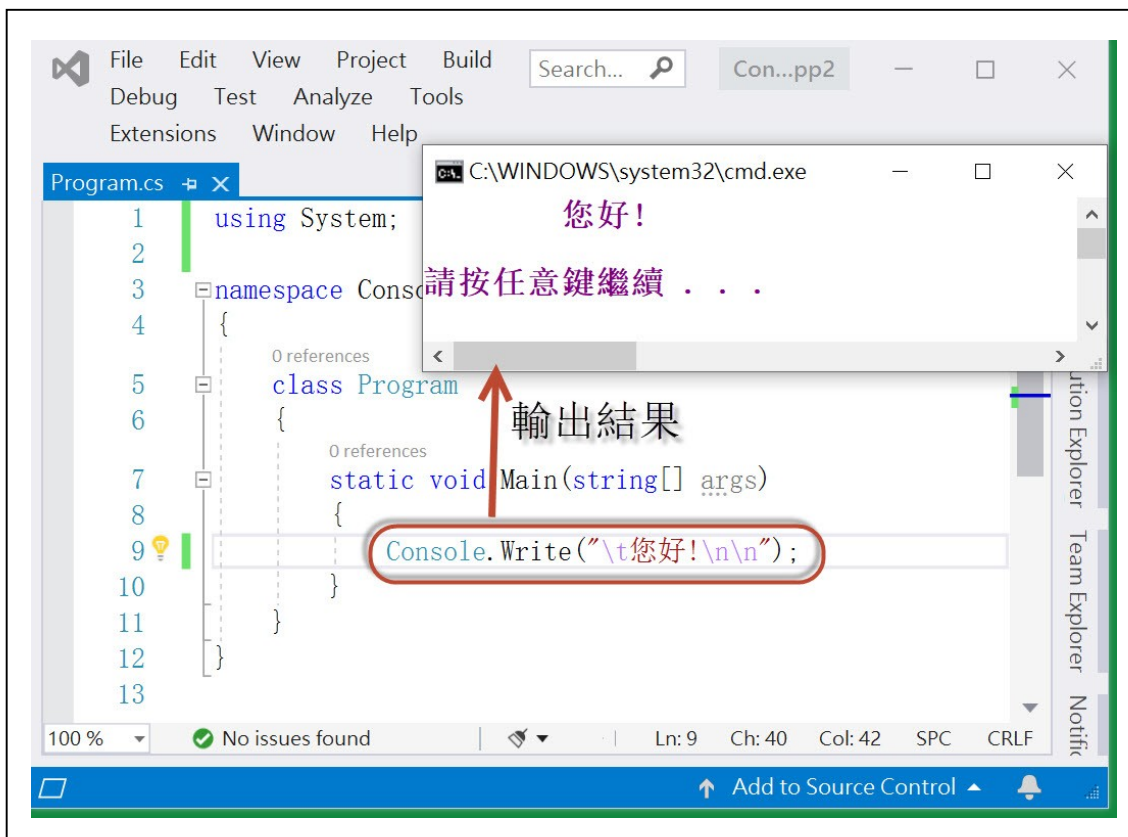
cmd.exe 作必要的設定，請參考附圖。

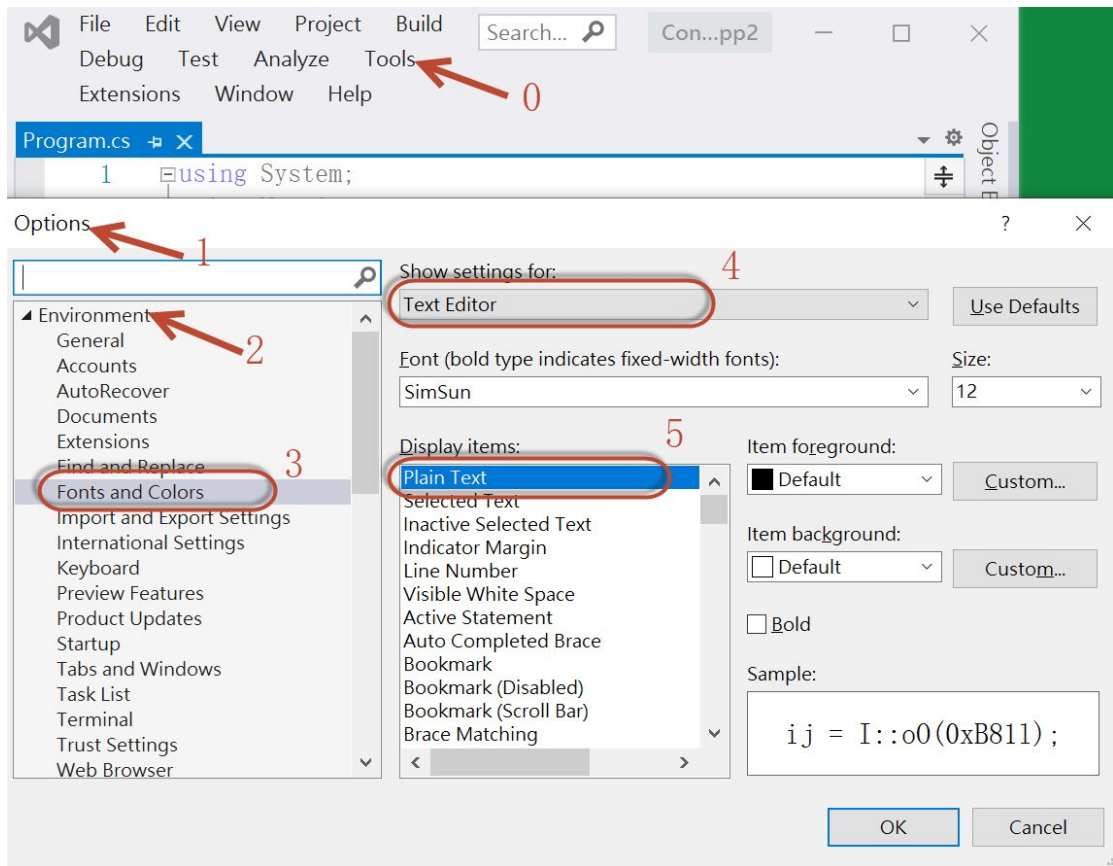
在 VS 的環境中，使用者所輸入的程式碼，須要參考(Reference) 名稱空間 Matrix_0，故使用者須要再對 VS 作參考設定，請參考附圖。

這些附圖僅是作者個人使用的偏好，第一次使用者可參考附圖設定，若有經驗時，可依個人喜好作設定。

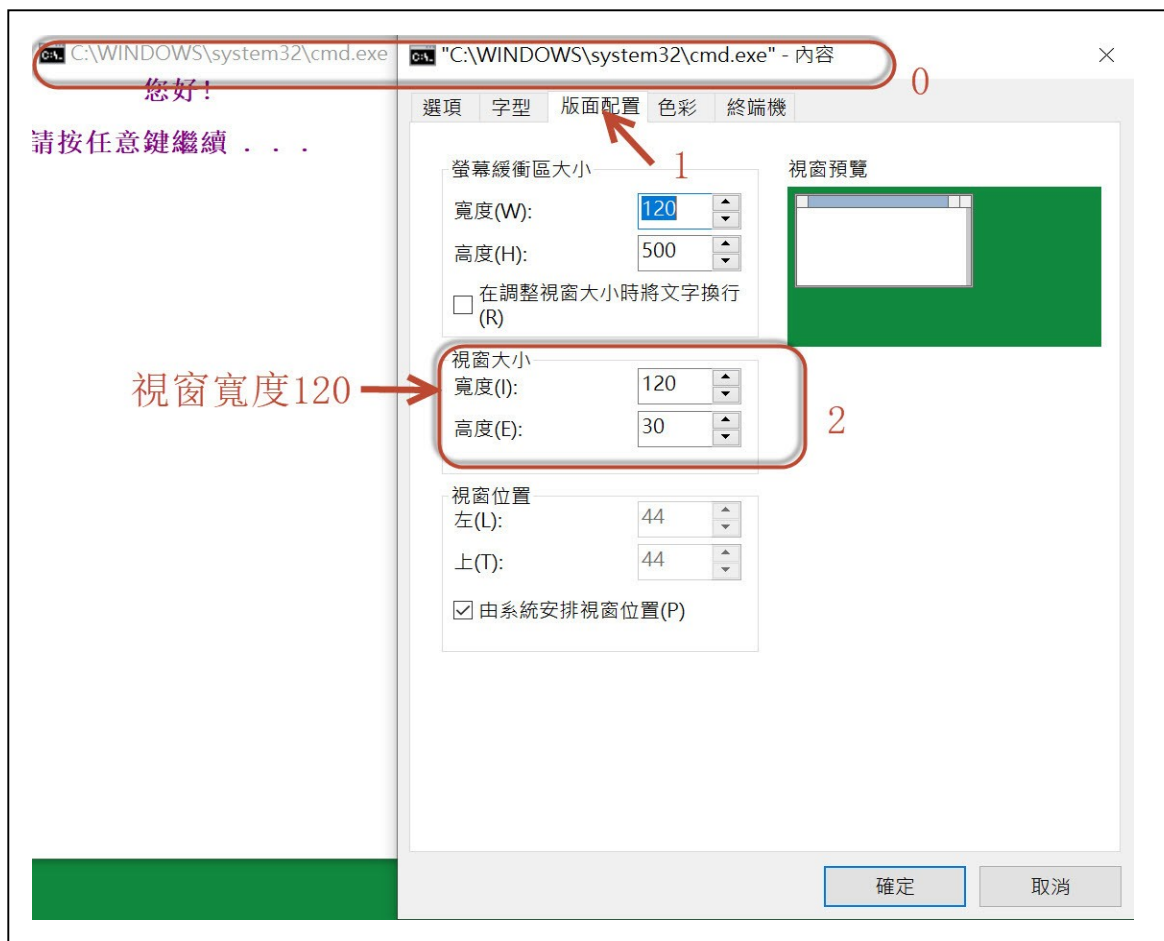
附 圖

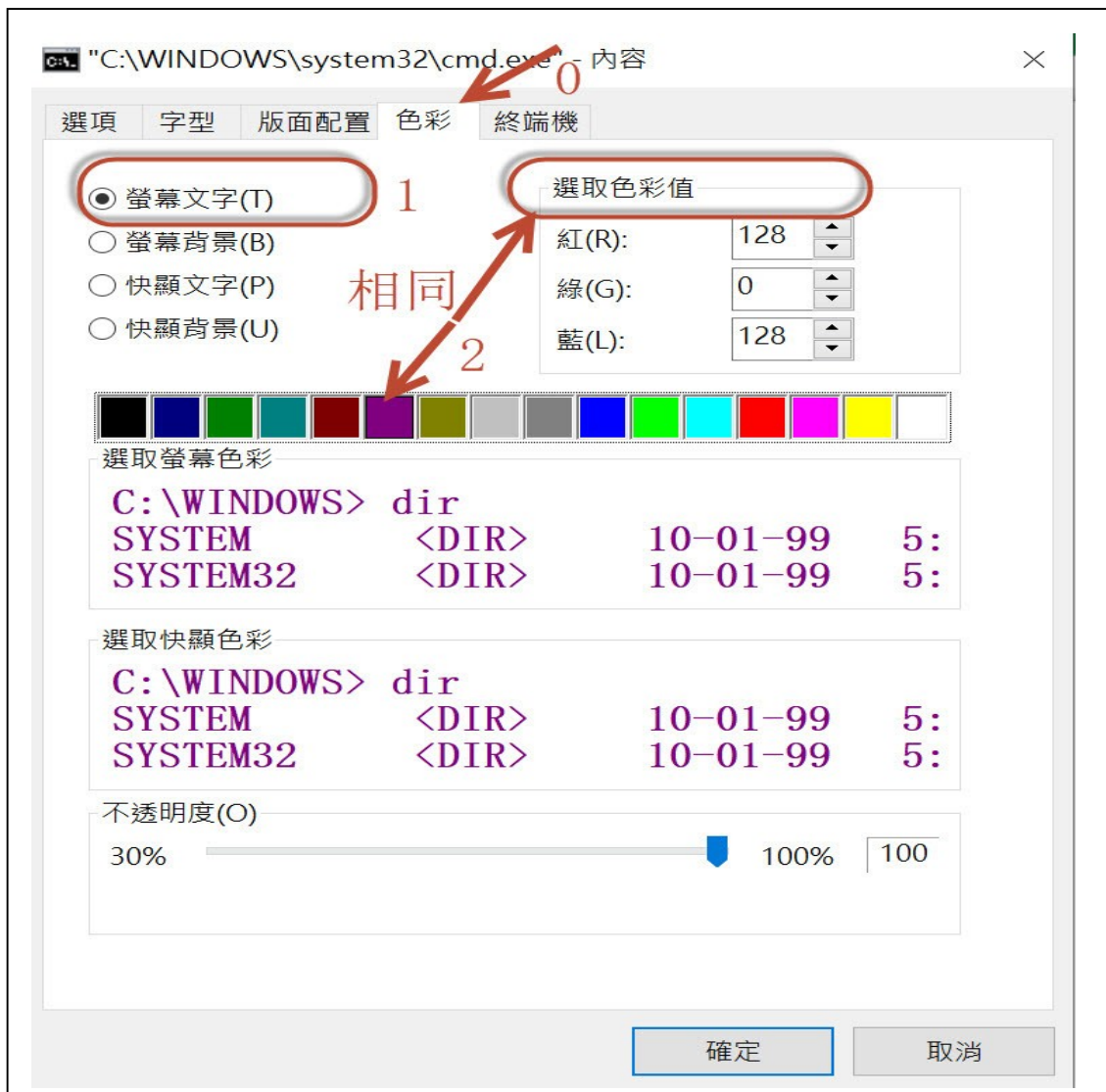
(1) Visual Studio 的基本設點

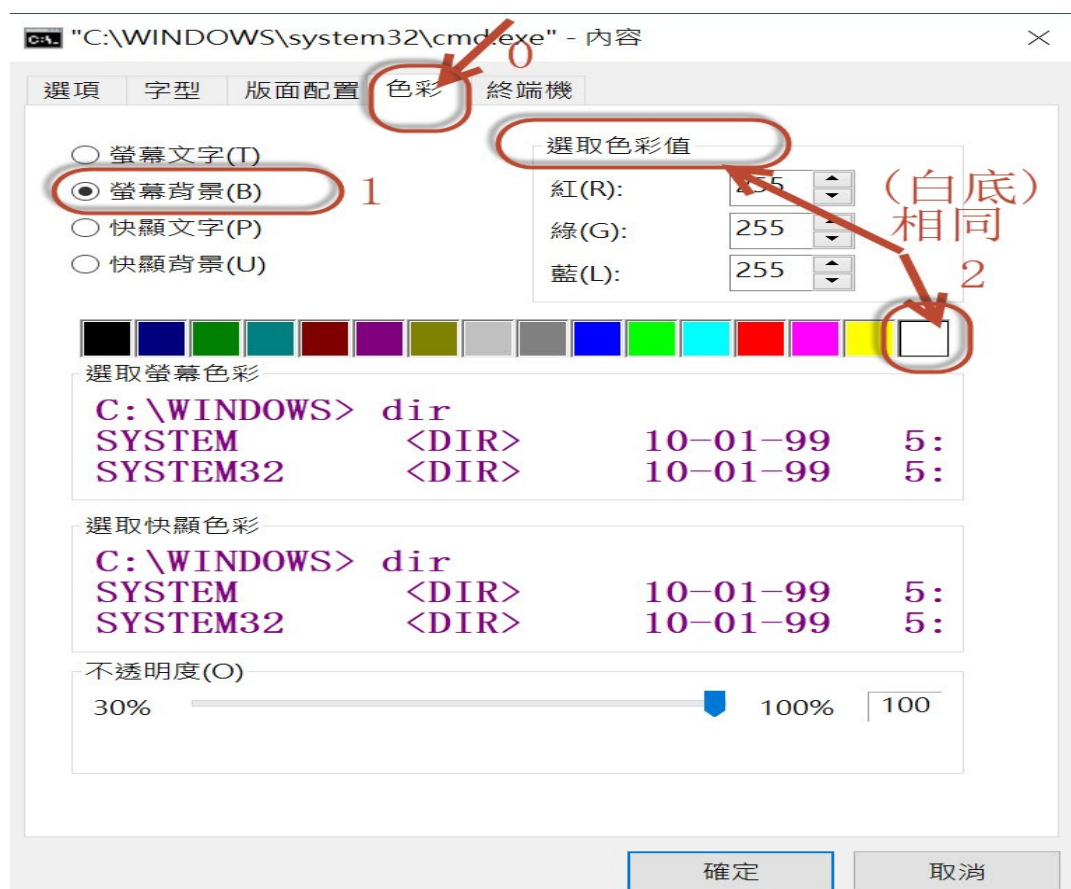




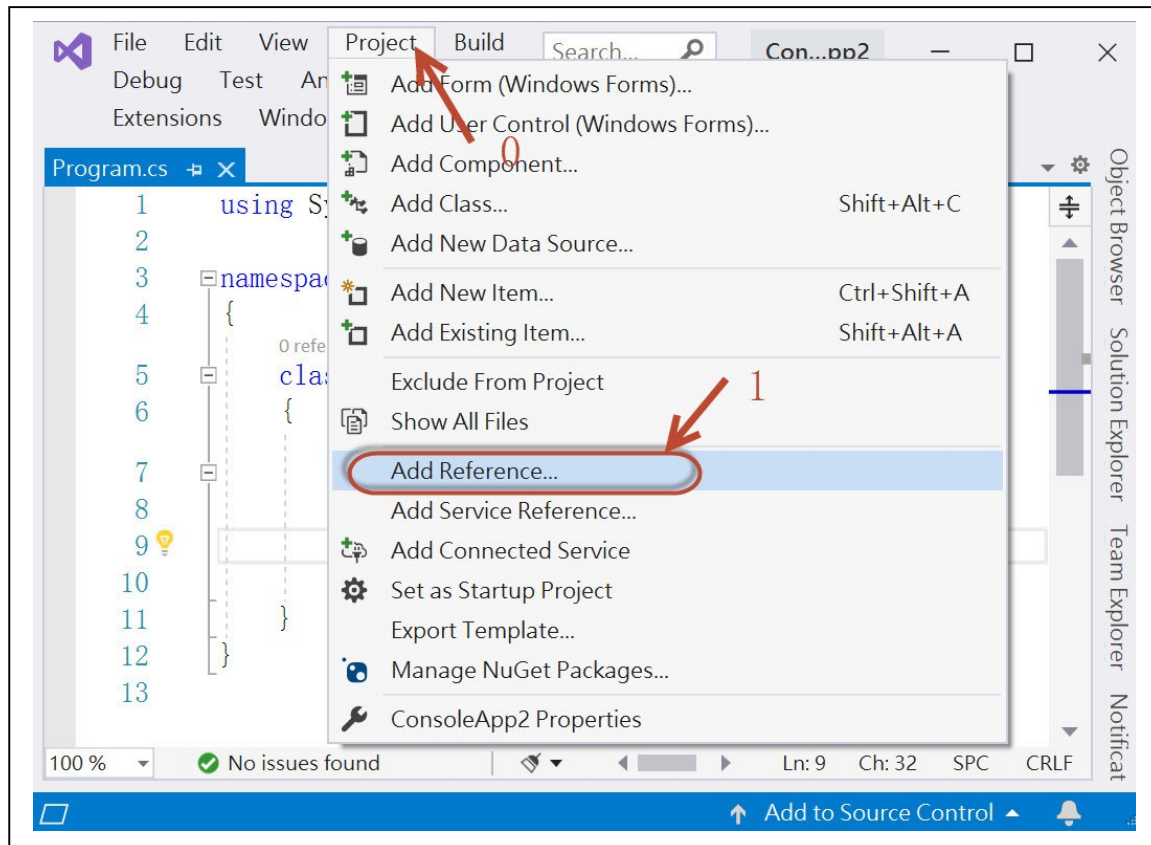
(2) C:/WINDOWS/System32/cmd.exe 輸出設定

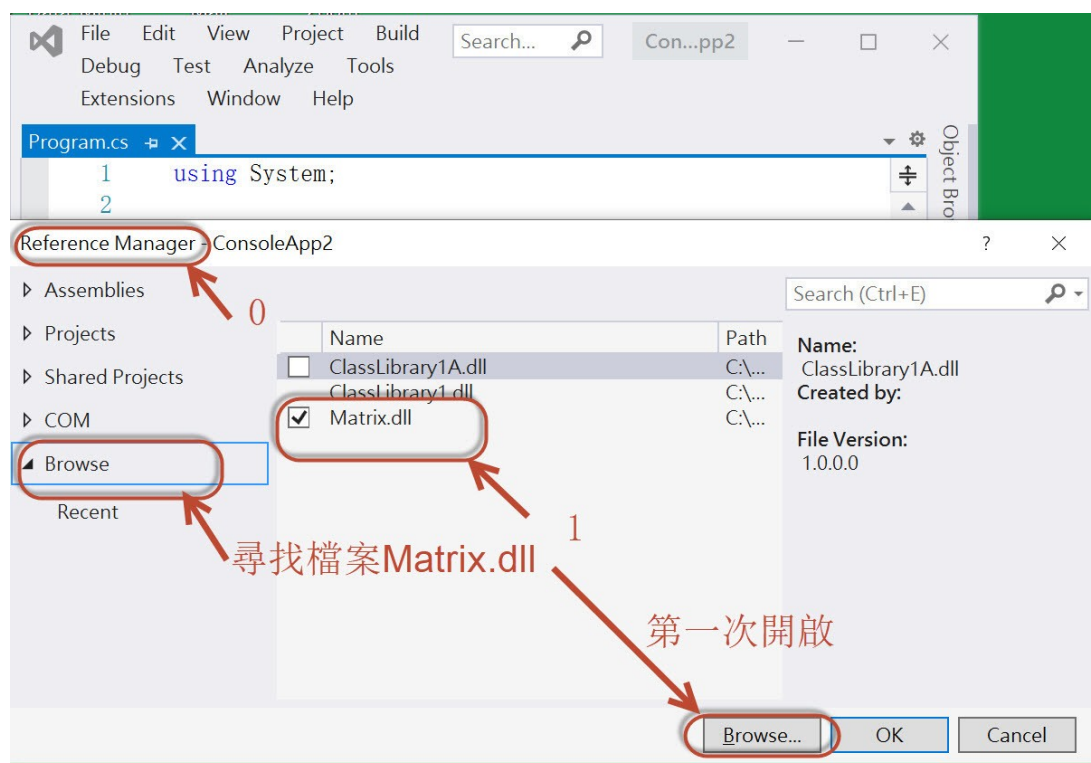




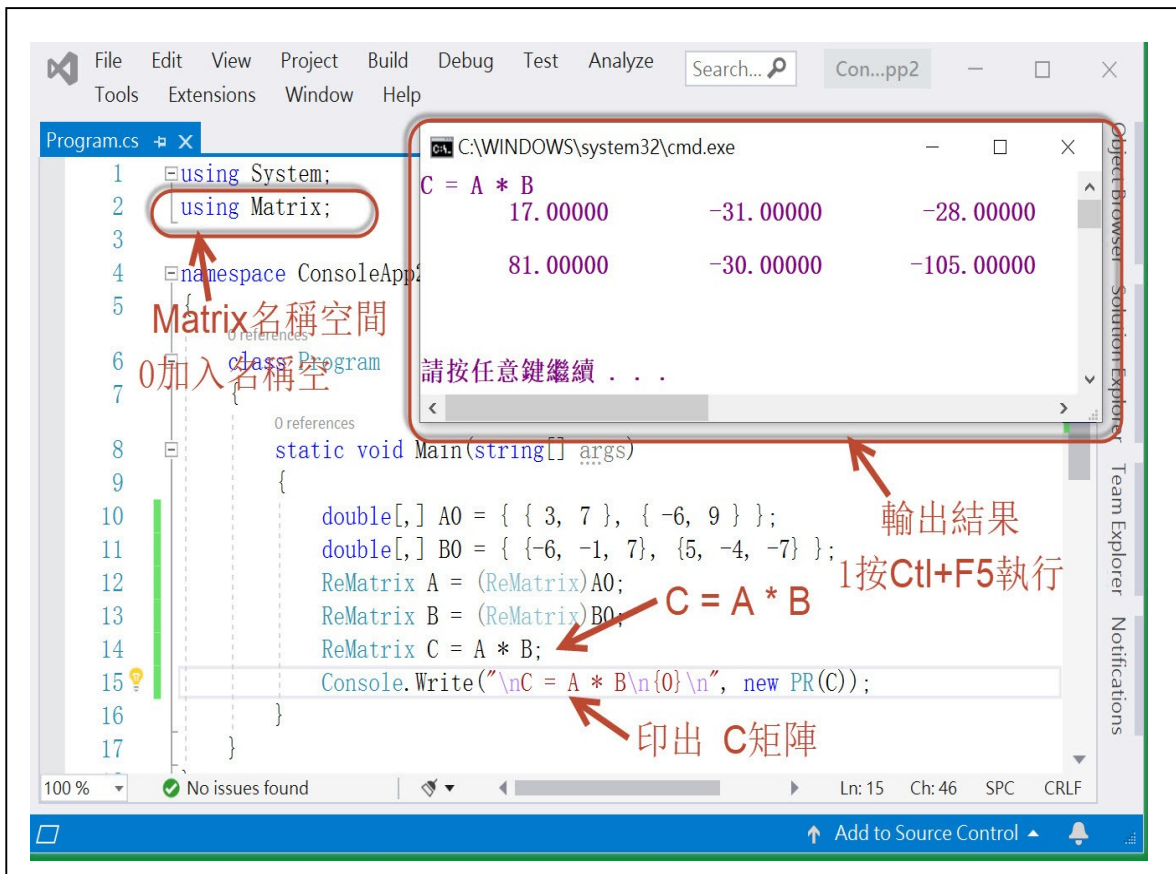


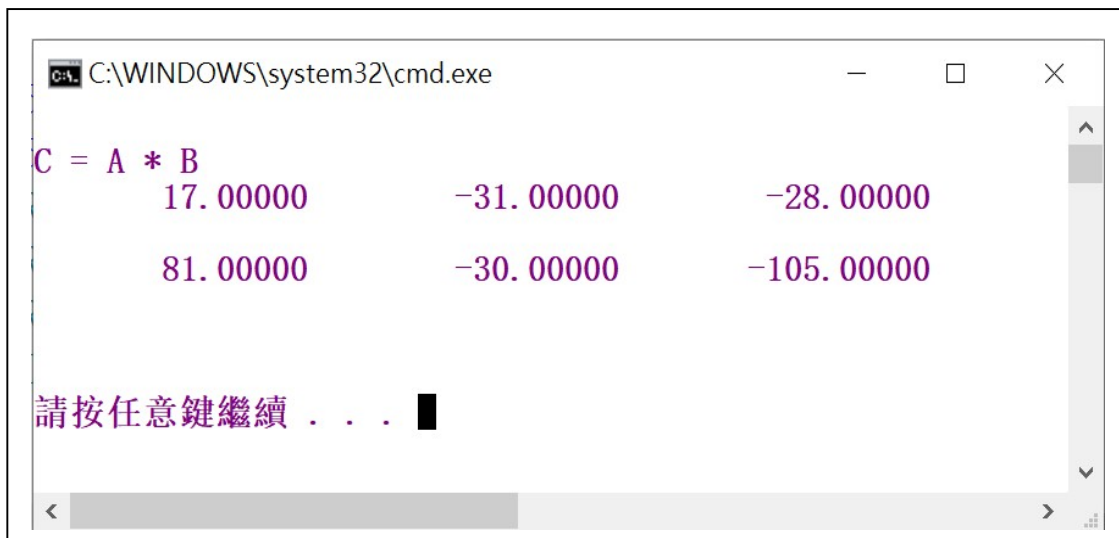
(3) Matrix.dll 檔案的設置與參考設定





(4) 精銳矩陣求解器執行結果





```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

C = A * B
      17.00000      -31.00000      -28.00000
      81.00000      -30.00000     -105.00000

請按任意鍵繼續 . . .
```

(5)由 C#再到精銳矩陣求解器的矩陣輸入方式：

已知 A 和 B 兩個矩陣。|

$$A = \begin{pmatrix} 3 & 7 \\ -6 & 9 \end{pmatrix} \quad B = \begin{pmatrix} -6 & -1 & 7 \\ 5 & -4 & -7 \end{pmatrix}$$

則 C# 程式語言的矩陣表示方式：

```
double[,] A0 = { { 3, 7 }, { -6, 9 } };
```

```
double[,] B0 = { { -6, -1, 7 }, { 5, -4, -7 } };
```

則精銳矩陣求解器的矩陣表示方式：

```
ReMatrix A = (ReMatrix)A0;
```

```
ReMatrix B = (ReMatrix)B0;
```

使用精銳矩陣求解器的表示方式，其優點是矩陣(包含向量)可以有不同的運算子，如：

+(加)、-(減)、*(乘)、/(除)、&(水平合併)、|(垂直合併)、==(是否相等)、!= (是否不相等)、^(向量內積)、+(單位向量)、~(逆矩陣)、!(轉置)。共計有 12 種運算子。

