Обработка содержит код, который формирует 2 вектора (вектор-столбец и вектор-строку) и производит их перемножение.

Исходные данные и условия:

1. На форме три реквизита с типом ТаблицаЗначений - вектор-строка, вектор-столбец и результат.
2. Ещё один реквизит (Число) задаёт размерность.
3. На форме три таблицы (вектор-строка, вектор-столбец и результат), поле ввода (размерность).
4. Вектор-строка отображен горизонтально, вектор-столбец - вертикально.
5. При изменении размерности размерность изменяется.
6. Кнопка на форме – «Заполнить»: при нажатии заполняет таблицы случайными числами.
7. Кнопка на форме – «Решить на клиенте»: при нажатии заполняет результат, используется только клиентский код.
8. Кнопка на форме – «Решить на сервере»: при нажатии заполняет результат, используется серверный вызов, манипуляции происходят с объектами типа ТаблицаЗначений.

Основные моменты реализации:

1. Сформирована архитектура решения. Имеется 2 основных подготовительных действия (перед непосредственным перемножением), связанных с таблицами:

- формирование размерности таблиц,

- заполнение таблиц случайными числами.

Данные операции являются общими для всех таблиц, поэтому определил их в отдельные верхнеуровневые процедуры (ДобавитьСтрокиВоВсеТаблицы, ДобавитьСтолбцы), чтобы далее в них «воздействовать» уже на каждую из таблиц соответствующими операциями.

1. Решение можно выполнить как на клиенте (работа с типом данных ДанныеФормыКоллекция), так и на сервере (преобразование в тип данных ТаблицаЗначений).
2. Учтён пользовательский сценарий – нажатие команд до заполнения размерности.