



POA - Laboratoire 1

Matrix Reloaded

Sarah Jallon, Quentin Surdez

2024

Table des matières

1 Rapport	3
1.1 Introduction	3
1.2 Détails de compilation	3
1.2.1 Instructions de compilation	3
1.3 Choix d'implémentation	3
1.3.1 Un seul constructeur	3
1.3.2 Modulo fait maison	3
1.4 Analyse des implémentations des opérations	4
1.4.1 Static par valeur	4
1.4.2 Allocation dynamique	4
1.4.3 Modification de la matrice courante	5
1.5 Tests	5
1.6 Conclusion	7
1.7 UML	7

1 Rapport

authors : Sarah Jallon, Quentin Surdez

1.1 Introduction

Dans ce laboratoire, nous avons implémenté une matrix et ses opérations en c++. Nous explorons également la manière la plus efficace d'effectuer les dites opérations sur les matrices.

1.2 Détails de compilation

Compilateur	Version minimum
Apple clang	15.0.0

1.2.1 Instructions de compilation

```
mkdir build  
cd build  
cmake .. -G "Unix Makefiles"  
make # build avec make
```

1.3 Choix d'implémentation

1.3.1 Un seul constructeur

Nous avons décidé d'utiliser un seul constructeur qui est le constructeur qui prend les tailles des lignes, colonnes, modulo en paramètre puis génère une matrice remplie de nombres aléatoires ayant la bonne taille. En effet, nous appelons également ce constructeur lorsque nous voulons avoir la matrice résultante d'une opération. Nous avons fait ce choix car nous devrions dans tous les cas initialiser une matrice avec des éléments à 0 et nous devrions en tous les cas réécrire ces éléments avec les bonnes valeurs. La complexité de ce constructeur est en $O(\text{lignes} * \text{colonnes})$ et resterait la même avec un deuxième constructeur.

1.3.2 Modulo fait maison

Afin d'éviter des overflows en utilisant des entiers non-signés nous avons réimplémenté un modulo fonctionnant avec des entiers signés pour performer les opérations. Nous nous sommes basés sur notre utilisation de la fonction `Math.floormod()` de Java afin d'implémenter son équivalent dans le langage c++.

1.4 Analyse des implémentation des opérations

Notons d'abord que toutes ces implémentation font le même nombre d'opérations et ont donc la même complexité en $O(\max(\text{Rows} * \text{maxCol}))$. Les différences se situent au niveau de la mémoire et nous allons les analyser pour chaque cas de figure.

1.4.1 Static par valeur

Nous devons retourner cette matrice par valeur et non par référence car nous ne sommes pas sensé savoir de quelle taille sera la matrice retournée. Cela nécessiterait des considérations particulière du code appelant qui devrait adapter son initialisation de la matrice par référence à la taille de la matrice résultante de l'opération. Ou alors il faudrait réallouer de la mémoire dans le code de la fonction effectuant l'opération. Nous prendrions des risques de fuites de mémoire ou de mauvaise utilisation de notre classe.

Avantages

Efficacité : L'allocation statique de mémoire pour la matrice peut être plus efficace en termes de mémoire et de performances. En effet, La mémoire allouée statiquement est généralement plus rapide à accéder et ne nécessite pas les surcoûts de l'allocation et de la désallocation de mémoire.

Simplicité : L'allocation statique de mémoire simplifie la gestion de la mémoire. Il n'est pas nécessaire de se soucier de désallouer explicitement la mémoire, car la mémoire est automatiquement désallouée lorsque la variable sort de la portée.

Inconvénients

Taille fixe : La mémoire allouée statiquement a une taille fixe déterminée à la compilation. Cela signifie que la taille de la matrice doit être connue à l'avance et ne peut pas être redimensionnée dynamiquement pendant l'exécution.

Limitations de la taille de la pile : La mémoire allouée statiquement est allouée sur la pile. S'il y a des limitation de la mémoire de la pile, Les grandes matrices dont les dimensions sont déterminées à l'exécution peuvent dépasser ces limitations, entraînant des erreurs de débordement de pile.

1.4.2 Allocation dynamique

Avantages	Inconvénients
<p>Flexibilité de la taille : L'allocation dynamique de mémoire permet de créer des matrices de taille variable, ce qui est utile lorsque la taille de la matrice doit être déterminée dynamiquement pendant l'exécution. La taille de la matrice peut également être redimensionnée dynamiquement pendant l'exécution.</p> <p>Utilisation efficace de la mémoire : La mémoire est allouée uniquement lorsque cela est nécessaire, ce qui évite la réservation inutile de mémoire pour une matrice dont la taille n'est pas connue à l'avance.</p>	<p>Gestion de la mémoire requise : L'allocation dynamique de mémoire nécessite une gestion manuelle de la mémoire, ce qui peut entraîner des fuites de mémoire si la désallocation appropriée n'est pas effectuée.</p> <p>Performances : L'allocation et la désallocation dynamiques de mémoire peuvent entraîner un surcoût de performances par rapport à l'allocation statique, en raison de la gestion supplémentaire de la mémoire effectuée par le système d'exploitation. L'allocation dynamique de mémoire peut conduire à la fragmentation de la mémoire, ce qui peut réduire l'efficacité de l'utilisation de la mémoire.</p>

1.4.3 Modification de la matrice courante

Avantages	Inconvénients
<p>Utilisation efficace de la mémoire : La fonction modifie la matrice existante sans créer de nouvelle instance, ce qui évite l'allocation de mémoire supplémentaire. Nous économisons donc des ressources de mémoire et temps.</p> <p>Utilisation efficace du temps : La fonction évite les opérations de copie coûteuses associées à la création d'une nouvelle matrice, ce qui peut améliorer les performances.</p>	<p>Potentiel de fuites de mémoire : Si la désallocation de la mémoire n'est pas correctement gérée à l'intérieur de la fonction, cela peut entraîner des fuites de mémoire.</p> <p>Complexité de gestion de la mémoire : Il faut s'assurer que la taille de la matrice peut contenir le résultat ou alors réallouer de la mémoire pendant l'exécution.</p>

1.5 Tests

Test Description	Expected Result	Actual Result
MatrixConstructorWrongArguments	Throws <code>std::runtime_error</code> with specific error message	As Expected
MatrixConstructorCorrectArguments	Constructs <code>Matrix</code> object without throwing any exception	As Expected
MatrixConstructorElementsAreInBetweenZeroAndModulo	All elements in the matrix are between 0 and modulo (exclusive)	As Expected
MatrixOperationDifferentModulii	Throws <code>std::invalid_argument</code> with specific error message	As Expected
MatrixOperationSameModulii	No exception thrown	As Expected
Matrix <code>m1</code> constructed with given parameters	Printed matrix <code>m1</code>	Printed matrix <code>m1</code>
Matrix <code>m2</code> constructed with given parameters	Printed matrix <code>m2</code>	Printed matrix <code>m2</code>
Static Addition operation on <code>m1</code> and <code>m2</code>	Result of <code>m1 + m2</code>	Result of <code>m1 + m2</code>
Static Subtraction operation on <code>m1</code> and <code>m2</code>	Result of <code>m1 - m2</code>	Result of <code>m1 - m2</code>
Static Multiplication operation on <code>m1</code> and <code>m2</code>	Result of <code>m1 * m2</code>	Result of <code>m1 * m2</code>
Dynamic Addition operation on <code>m1</code> and <code>m2</code>	Result of <code>m1 + m2</code>	Result of <code>m1 + m2</code>
Dynamic Subtraction operation on <code>m1</code> and <code>m2</code>	Result of <code>m1 - m2</code>	Result of <code>m1 - m2</code>
Dynamic Multiplication operation on <code>m1</code> and <code>m2</code>	Result of <code>m1 * m2</code>	Result of <code>m1 * m2</code>
Modify <code>m1</code> by adding <code>m2</code>	Modified <code>m1</code> matrix	Modified <code>m1</code> matrix
Modify <code>m1</code> by subtracting <code>m2</code>	Modified <code>m1</code> matrix	Modified <code>m1</code> matrix
Modify <code>m1</code> by multiplying <code>m2</code>	Modified <code>m1</code> matrix	Modified <code>m1</code> matrix

Ci-dessous une exécution des tests :

```
The modulus is 5
```

```
one
3 2

two
2 4 0 4
4 0 2 4
2 2 2 4

one + two
0 1 0 4
4 0 2 4
2 2 2 4

one - two
1 3 0 1
1 0 3 1
3 3 3 1

one x two
1 3 0 0
0 0 0 0
0 0 0 0
```

Nous pouvons observer une exécution comme attendue du programme. Les résultats sont eux aussi mathématiquement

1.6 Conclusion

Même si nous pensions que l'implémentation de cette classe matrice serait similaire à celle faite en java, nous avons pu voir les différences entre les deux langages de manière efficace, en l'occurrence concernant la gestion de la mémoire. Grâce à cela nous avons tous les outils en main pour commencer la programmation objet en c++.

1.7 UML

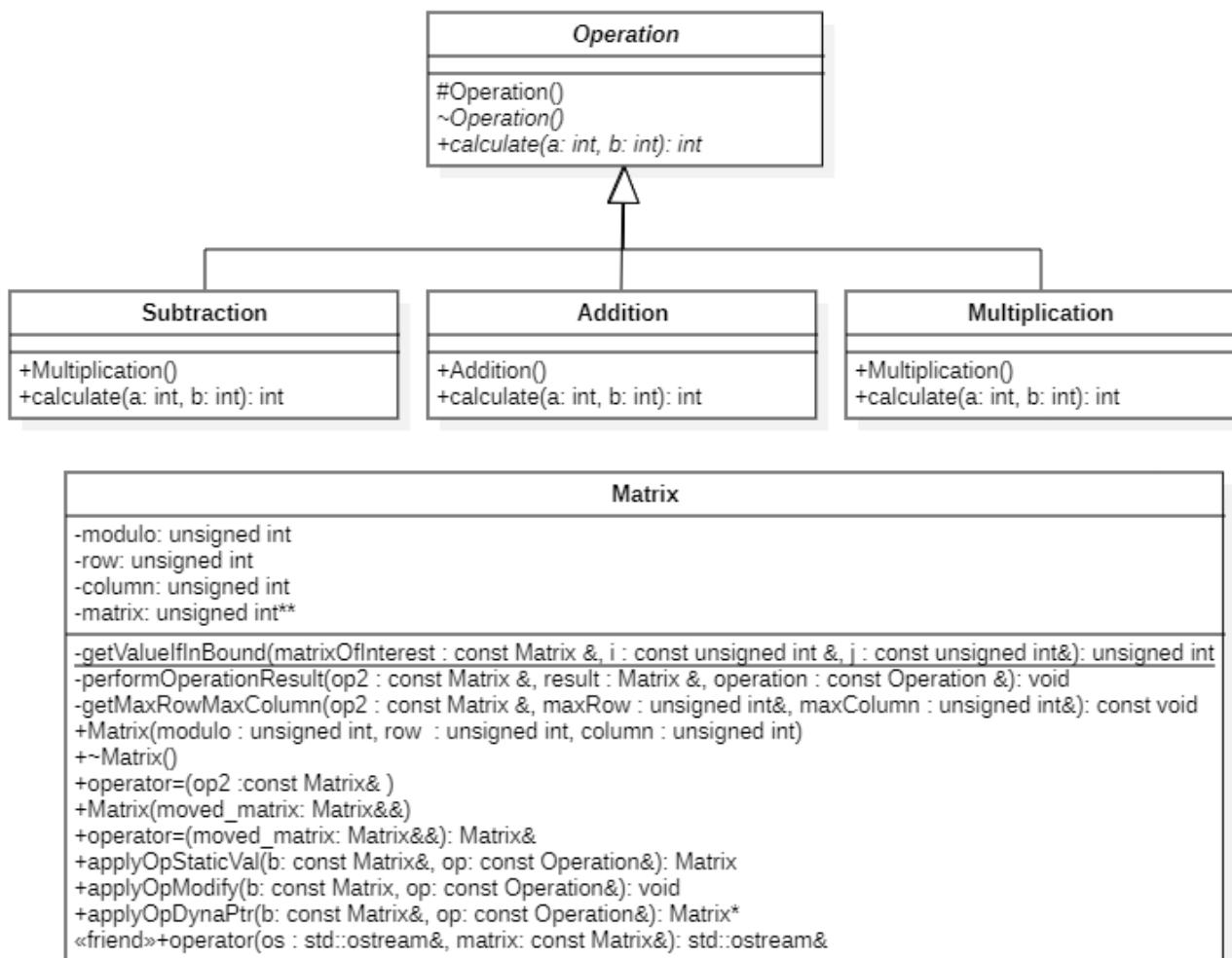


Figure 1: uml diagram