

«Interface»  
ICalculator

```
#mult(IMatrix<T>& Res, IMatrix<T>& A, IMatrix<T>& B):void  
#mult(IMatrix<T>& Res, IMatrix<T>& A, T x):void  
#add(IMatrix<T>& Res, IMatrix<T>& A, IMatrix<T>& B):void  
#transpose(IMatrix<T>& Res, IMatrix<T>& A):void  
#LU(IMatrix<T>& L, IMatrix<T>& U, IMatrix<T> & A):void
```