

Algorithmes numériques – Rapport  
Résolution de systèmes linéaires

Axel Delsol, Pierre-Loup Pissavy

Novembre 2013

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Préambule</b>	<b>2</b>
1.1	Structure du programme . . . . .	2
1.2	Compilation . . . . .	3
1.3	Systèmes testés . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Méthodes directes</b>	<b>5</b>
2.1	Méthode de Gauss . . . . .	5
2.1.1	Programme . . . . .	5
2.1.2	Résultats des tests . . . . .	7
2.2	Méthode de Cholesky . . . . .	9
2.2.1	Programme . . . . .	9
2.2.2	Résultats des tests . . . . .	11
2.3	Comparaison . . . . .	13
<b>3</b>	<b>Méthodes itératives</b>	<b>14</b>
3.1	Méthode de Jacobi . . . . .	14
3.1.1	Programme . . . . .	14
3.1.2	Résultats des tests . . . . .	16
3.2	Méthode de Gauss-Seidel . . . . .	18
3.2.1	Programme . . . . .	18
3.2.2	Résultats de tests . . . . .	19
3.3	Méthode de Sur-relaxation . . . . .	21
3.3.1	Programme . . . . .	21
3.3.2	Résultats de tests . . . . .	22
3.4	Comparaison . . . . .	23

# 1 Préambule

## 1.1 Structure du programme

Nous avons choisi de générer un programme principal avec menus, présenté sous la forme suivante :

```
MENU PRINCIPAL : RESOLUTION D'EQUATIONS LINEAIRES

1. Résolution par Gauss
3. Résolution par Cholesky
2. Résolution par Jacobi
4. Résolution par Gauss-Seidel
5. Résolution par Surrelaxation
6. Génération de matrices carrées
7. Jeux de test
0. Quitter
Votre choix :
```

FIGURE 1.1 – Aperçu : Menu Principal

Tous les fonctions de résolution font appel à des fonctions adaptées aux matrices, écrites dans le fichier `matrices.c`.

Chaque méthode de résolution reçoit les matrices (à éléments réels) générées auparavant (juste après le choix de la méthode dans le menu) en arguments.

Chaque entrée du menu est codée dans un fichier source qui lui est propre (cf Figure 1.2). Les fichiers headers correspondants contiennent les prototypes. Le fichier source `main.c` contient le menu principal.

Toutes les fonctions de résolution font appel à des fonctions intermédiaires, caractéristiques du calcul matriciel, écrites dans le fichier `matrices.c`.

```
gauss.c
gauss-seidel.c
generateur.c
jacobi.c
main.c
matrices.c
surrelaxation.c
cholesky.h
gauss.h
gauss-seidel.h
generateur.h
jacobi.h
matrices.h
surrelaxation.h
makefile
```

FIGURE 1.2 – Aperçu : Arborescence

Les matrices sont générées juste après le choix de la méthode, avant d'être passées en arguments à la fonction de résolution.

Enfin, la compilation est gérée par un `makefile`.

## 1.2 Compilation

### 1.3 Systèmes testés

Les matrices suivantes sont toutes symétriques définies positives à diagonale dominante. Nous avons choisi de prendre 10 systèmes pouvant être résolus par toutes les méthodes pour faciliter la comparaison des méthodes directes, itératives et directes-intermédiaires.

Systèmes :

$$\begin{pmatrix} 2 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 3 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 5 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 2 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \\ x_4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 0 \\ -1 \end{pmatrix} \quad (1)$$

$$\begin{pmatrix} 19 & 0 & 12 & -6 \\ 0 & 4 & 2 & 1 \\ 12 & 2 & 49 & -4 \\ -6 & 1 & -4 & 51 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \\ x_4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix} \quad (2)$$

$$\begin{pmatrix} 5 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 13 & 5 & 5 \\ 1 & 5 & 49 & 14 \\ 1 & 5 & 14 & 51 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \\ x_4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 \\ 2 \\ 4 \\ 6 \end{pmatrix} \quad (3)$$

$$\begin{pmatrix} 1 & 0.5 & 0.25 \\ 0.5 & 1 & 0 \\ 0.25 & 0 & 1 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 1 \end{pmatrix} \quad (4)$$

$$\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 9 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 0 & 1 & 3 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 8 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 0 & 1 & 0 & 1 & 4 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 7 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 4 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 6 & 1 & 1 \\ 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 5 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 5 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \\ x_4 \\ x_5 \\ x_6 \\ x_7 \\ x_8 \\ x_9 \\ x_{10} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \\ 4 \\ 5 \\ 6 \\ 7 \\ 8 \\ 9 \\ 10 \end{pmatrix} \quad (5)$$

$$\begin{pmatrix} 4 & 1 & 0 \\ 1 & 4 & 1 \\ 0 & 1 & 4 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -5 \\ 6 \\ 7 \end{pmatrix} \quad (6)$$

$$\begin{pmatrix} 7 & -2 & 0 \\ -2 & 9 & -6 \\ 0 & -6 & 25 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 3/2 \\ 3/5 \\ 3/4 \end{pmatrix} \quad (7)$$

$$\begin{pmatrix} 4 & 1 & 1 & 0 \\ 1 & 4 & 0 & 1 \\ 1 & 0 & 4 & 1 \\ 0 & 1 & 1 & 4 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \\ x_4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \\ 0 \\ 24 \end{pmatrix} \quad (8)$$

$$\begin{pmatrix} 65 & 40 & 24 \\ 40 & 68 & 17 \\ 24 & 17 & 81 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix} \quad (9)$$

$$\text{Matrice KMS } (p = 0.25) : \begin{pmatrix} 1 & 0.25 & 0.0625 & 0.015625 \\ 0.25 & 1 & 0.25 & 0.0625 \\ 0.0625 & 0.25 & 1 & 0.25 \\ 0.015625 & 0.0625 & 0.25 & 1 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \\ x_4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \\ 4 \end{pmatrix} \quad (10)$$

## 2 Méthodes directes

Les méthodes directes ont pour but d'obtenir des solutions exactes en simplifiant, étape par étape, le système donné sous la forme  $A_{n,n} \cdot X_{n,1} = B_{n,1}$  où :

- $A$  est une matrice donnée
- $X$  est le vecteur solution
- $B$  est un vecteur colonne donné

La résolution se fait en 2 étapes :

1. On décompose la matrice  $A_{n,n}$  tel que  $A = M \cdot N$  où  $M_{n,n}$  est facile à inverser et  $N_{n,n}$  est triangulaire.
2. On résout les systèmes suivants :
  - On trouve  $Y_{n,1}$  tel que  $M \cdot Y = B$
  - On trouve enfin  $X_{n,1}$  tel que  $N \cdot X = Y$

### 2.1 Méthode de Gauss

La méthode de Gauss permet de calculer une solution exacte en un nombre fini d'étapes.

On cherche la matrice  $N$  triangulaire supérieure telle que  $A = M \cdot N$  avec  $M$  la matrice identité.

Remarque : La résolution du système  $M \cdot Y = B$  est évidente puisque la matrice  $M$  est la matrice identité.

Critère d'application de l'algorithme :

- Les éléments diagonaux ne peuvent être nuls,
- Le déterminant ne doit pas être nul.

#### 2.1.1 Programme

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include "matrices.h"
4
5  void gauss (double** a, double** b, int n)
6  {
7      //initialisation
8      int i, j, k;
9      double pivot;
10
11     //gauss
12     for (k=0; k<n-1; k++)
13     {
14         for (i=k+1; i<n; i++)
15         {
16             pivot = a[i][k]/a[k][k];
17             for (j=k+1; j<n; j++)
18             {
19                 a[i][j]=a[i][j]-pivot*a[k][j];
20             }
21             b[i][0]=b[i][0]-pivot*b[k][0];
22         }
23         printf("\nMatrice :\n");
24         afficherMatrice(a,n,n);
25         printf("Vecteur :\n");
26         afficherMatrice(b,n,1);
```

```

27 | }
28 |
29 | //calcul et affichage resultat
30 | double** x=solveTriangulaireSup(a, b, n);
31 | printf("\nRésultat :\n");
32 | afficherMatrice(x, n, 1);
33 |
34 | //libération mémoire
35 | for (i=0;i<n;i++)
36 | {
37 |     free(x[i]);
38 | }
39 | free(x);
40 | }

```

FIGURE 2.1 – Code : gauss.c

### 2.1.2 Résultats des tests

Système	Résultat obtenu	Résultat théorique	Ecart
(1)	$\begin{pmatrix} 0.63415 \\ -0.26829 \\ 0.17073 \\ -0.58537 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{26}{41} \\ -\frac{11}{41} \\ \frac{7}{41} \\ -\frac{24}{41} \end{pmatrix}$	0.0008213058895
(2)	$\begin{pmatrix} 0.06132 \\ 0.24599 \\ -0.00287 \\ 0.02177 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{3067}{50015} \\ \frac{7382}{30009} \\ -\frac{431}{150045} \\ \frac{1089}{50015} \end{pmatrix}$	0.02643817358
(3)	$\begin{pmatrix} -0.04885 \\ 0.10345 \\ 0.04458 \\ 0.09623 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{1181}{20928} \\ \frac{563}{6976} \\ \frac{121}{1308} \\ \frac{95}{872} \end{pmatrix}$	26.27445408
(4)	$\begin{pmatrix} -0.36364 \\ 2.18182 \\ 1.09091 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{4}{11} \\ \frac{24}{11} \\ \frac{12}{11} \end{pmatrix}$	0.0003888866667
(5)	$\begin{pmatrix} 1.00000 \\ -0.81145 \\ 1.27048 \\ -0.46016 \\ 1.56790 \\ 0.05780 \\ 2.05345 \\ 0.88005 \\ 1.86675 \\ 2.06675 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ -\frac{241}{297} \\ \frac{1132}{891} \\ -\frac{410}{891} \\ \frac{127}{81} \\ \frac{103}{1782} \\ \frac{4879}{2376} \\ \frac{697}{792} \\ \frac{22177}{11880} \\ \frac{24553}{11880} \end{pmatrix}$	0.0001766790236



Système	Résultat obtenu	Résultat théorique	Ecart
(6)	$\begin{pmatrix} -1.64286 \\ 1.57143 \\ 1.35714 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{23}{14} \\ \frac{11}{7} \\ \frac{19}{14} \end{pmatrix}$	0
(7)	$\begin{pmatrix} 0.26370 \\ 0.17294 \\ 0.07150 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{645}{2446} \\ \frac{423}{2446} \\ \frac{1749}{24460} \end{pmatrix}$	0
(8)	$\begin{pmatrix} 1.00000 \\ -2.00000 \\ -2.00000 \\ 7.00000 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ -2 \\ -2 \\ 7 \end{pmatrix}$	0
(9)	$\begin{pmatrix} 0.00707 \\ 0.00843 \\ 0.00848 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1435}{203107} \\ \frac{1712}{203107} \\ \frac{1723}{203107} \end{pmatrix}$	0
(10)	$\begin{pmatrix} 0.53333 \\ 1.20000 \\ 1.80000 \\ 3.46667 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{8}{15} \\ \frac{6}{5} \\ \frac{9}{5} \\ \frac{52}{15} \end{pmatrix}$	0

## 2.2 Méthode de Cholesky

La méthode de Cholesky peut-être divisée en 2 étapes.

1. On décompose la matrice

### 2.2.1 Programme

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include <math.h>
4  #include "matrices.h"
5
6  void cholesky (double ** a, double ** b, int n)
7  {
8      int i, j, k;
9      double **r = (double**) malloc(n*sizeof(double*));
10     for (i=0; i<n; i++)
11     {
12         r[i]=(double*) malloc(n*sizeof(double));
13     }
14
15     /*Calcul de R*/
16     for (k=0; k<n; k++)
17     {
18         for (i=k; i<n; i++)
19         {
20             double somme=0;
21             if(k==i)
22             {
23                 for (j=0; j<k; j++)
24                 {
25                     somme=somme+r[i][j]*r[i][j]; //somme des carrés
26                 }
27                 r[i][k]=sqrt(a[i][k]-somme);
28             }
29             else
30             {
31                 for (j=0; j<k; j++)
32                 {
33                     somme=somme+r[i][j]*r[k][j];
34                 }
35                 r[i][k]=(1.0/r[k][k])*(a[i][k]-somme);
36             }
37         }
38     }
39     printf("Matrice R :\n");
40     afficherMatrice(r,n,n);
41     printf("Matrice Rt :\n");
42     afficherMatrice(transpose(r,n),n,n);
43
44     /*Résolution de Ry=b*/
45     double** y=solveTriangulaireInf(r,b,n);
46
47     /*Résolution de tRx=y*/
48     double** x=solveTriangulaireSup(transpose(r,n),y,n);
49
50     /*Affichage de x*/
51     printf("\nVecteur résultat :\n");
52     afficherMatrice(x,n,1);
53
54     // libération mémoire
55     for (i=0; i<n; i++)
56     {
57         free(r[i]);
58     }
59     free(r);
```

60 || }

FIGURE 2.2 – Code : cholesky.c

### 2.2.2 Résultats des tests

Système	Résultat obtenu	Résultat théorique	Ecart
(1)	$\begin{pmatrix} 0.63415 \\ -0.26829 \\ 0.17073 \\ -0.58537 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{26}{41} \\ -\frac{11}{41} \\ \frac{7}{41} \\ -\frac{24}{41} \end{pmatrix}$	0.0008213058895
(2)	$\begin{pmatrix} 0.06132 \\ 0.24599 \\ -0.00287 \\ 0.02177 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{3067}{50015} \\ \frac{7382}{30009} \\ -\frac{431}{150045} \\ \frac{1089}{50015} \end{pmatrix}$	0.02643817358
(3)	$\begin{pmatrix} -0.04885 \\ 0.10345 \\ 0.04458 \\ 0.09623 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{1181}{20928} \\ \frac{563}{6976} \\ \frac{121}{1308} \\ \frac{95}{872} \end{pmatrix}$	26.27445408
(4)	$\begin{pmatrix} -0.36364 \\ 2.18182 \\ 1.09091 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{4}{11} \\ \frac{24}{11} \\ \frac{12}{11} \end{pmatrix}$	0.0003888866667
(5)	$\begin{pmatrix} 1.00000 \\ -0.81145 \\ 1.27048 \\ -0.46016 \\ 1.56790 \\ 0.05780 \\ 2.05345 \\ 0.88005 \\ 1.86675 \\ 2.06675 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ -\frac{241}{297} \\ \frac{1132}{891} \\ -\frac{410}{891} \\ \frac{127}{81} \\ \frac{103}{1782} \\ \frac{4879}{2376} \\ \frac{697}{792} \\ \frac{22177}{11880} \\ \frac{24553}{11880} \end{pmatrix}$	0.0001766790236

Système	Résultat obtenu	Résultat théorique	Ecart
(6)	$\begin{pmatrix} -1.64286 \\ 1.57143 \\ 1.35714 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{23}{14} \\ \frac{11}{7} \\ \frac{19}{14} \end{pmatrix}$	0
(7)	$\begin{pmatrix} 0.26370 \\ 0.17294 \\ 0.07150 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{645}{2446} \\ \frac{423}{2446} \\ \frac{1749}{24460} \end{pmatrix}$	0
(8)	$\begin{pmatrix} 1.00000 \\ -2.00000 \\ -2.00000 \\ 7.00000 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ -2 \\ -2 \\ 7 \end{pmatrix}$	0
(9)	$\begin{pmatrix} 0.00707 \\ 0.00843 \\ 0.00848 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1435}{203107} \\ \frac{1712}{203107} \\ \frac{1723}{203107} \end{pmatrix}$	0
(10)	$\begin{pmatrix} 0.53333 \\ 1.20000 \\ 1.80000 \\ 3.46667 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{8}{15} \\ \frac{6}{5} \\ \frac{9}{5} \\ \frac{52}{15} \end{pmatrix}$	0

## 2.3 Comparaison

## 3 Méthodes itératives

On cherche à décomposer la matrice  $A$  en  $M$  et  $N$  tel que  $A = M - N$ .

### 3.1 Méthode de Jacobi

Le mystère de git pourrait être résolu incessamment sous peu à l'aide de la toute puissance de apt-get remove!!!! lolilolmdptdfr, il y a trop de bruit en amphi.

#### 3.1.1 Programme

```
1 | #include <stdio.h>
2 | #include <stdlib.h>
3 | #include <math.h>
4 | #include "matrices.h"
5 |
6 | void jacobi (double** a, double** b, double** xInit, int n, double prec)
7 | {
8 |     int i, j, cpt;
9 |     double residu=2*prec;
10 |    double** xNext= (double**) malloc(n*sizeof(double*));
11 |    double** ax;
12 |    double** axb;
13 |    cpt=0;
14 |    for (i=0; i<n; i++) //initialisation xNext
15 |    {
16 |        xNext[i]= (double*) malloc(sizeof(double));
17 |    }
18 |    while (residu>=prec)
19 |    {
20 |        for (i=0; i<n; i++)
21 |        {
22 |            double somme1=0, somme2=0;
23 |            for (j=0; j<i; j++) //avant l'élément diagonal
24 |            {
25 |                somme1=somme1+a[i][j]*xInit[j][0];
26 |            }
27 |            for (j=i+1; j<n; j++) //après l'élément diagonal
28 |            {
29 |                somme2=somme2+a[i][j]*xInit[j][0];
30 |            }
31 |            xNext[i][0]=(1/a[i][i])*(b[i][0]-somme1-somme2);
32 |        }
33 |        for(i=0; i<n; i++)
34 |        {
35 |            xInit[i][0] = xNext[i][0] ; //copie de xNext dans xInit pour la prochaine itération
36 |        }
37 |        ax=produitMatriciel(a, xNext, n, n, 1); //ax
38 |        axb=difference(ax, b, n, 1); //ax - b
39 |        residu=norme(axb, n); //norme de (ax - b)
40 |        cpt++;
41 |
42 |        //affichage
43 |        printf("\nVecteur à l'itération %d :\n", cpt);
44 |        afficherMatrice(xNext, n, 1);
```

```

45 |
46 | }
47 | //libération mémoire
48 | for (i=0;i<n;i++)
49 | {
50 |     free(ax[i]);
51 |     free(axb[i]);
52 |     free(xNext[i]);
53 | }
54 | free(ax);
55 | free(axb);
56 | free(xNext);
57 | }

```

FIGURE 3.1 – Code : jacobi.c



### 3.1.2 Résultats des tests

Système	Résultat obtenu	Résultat théorique	Ecart	Convergence
(1)	$\begin{pmatrix} 0.63414 \\ -0.26829 \\ 0.17073 \\ -0.58536 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{26}{41} \\ -\frac{11}{41} \\ \frac{7}{41} \\ -\frac{24}{41} \end{pmatrix}$	0.0009999982130	18 itérations
(2)	$\begin{pmatrix} 0.06132 \\ 0.24599 \\ -0.00287 \\ 0.02177 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{3067}{50015} \\ \frac{7382}{30009} \\ -\frac{431}{150045} \\ \frac{1089}{50015} \end{pmatrix}$	0.02643817358	17 itérations
(3)	$\begin{pmatrix} -0.05643 \\ 0.08071 \\ 0.09251 \\ 0.10894 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{1181}{20928} \\ \frac{563}{6976} \\ \frac{121}{1308} \\ \frac{95}{872} \end{pmatrix}$	0.003934499152	38 itérations
(4)	$\begin{pmatrix} -0.36364 \\ 2.18181 \\ 1.09091 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{4}{11} \\ \frac{24}{11} \\ \frac{12}{11} \end{pmatrix}$	0.0004861144443	22 itérations
(5)	$\begin{pmatrix} 1.00000 \\ -0.81145 \\ 1.27048 \\ -0.46016 \\ 1.56790 \\ 0.05780 \\ 2.05345 \\ 0.88005 \\ 1.86675 \\ 2.06675 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ -\frac{241}{297} \\ \frac{1132}{891} \\ -\frac{410}{891} \\ \frac{127}{81} \\ \frac{103}{1782} \\ \frac{4879}{2376} \\ \frac{697}{792} \\ \frac{22177}{11880} \\ \frac{24553}{11880} \end{pmatrix}$	0.0001766790236	70 itérations

Système	Résultat obtenu	Résultat théorique	Ecart	Convergence
(6)	$\begin{pmatrix} -1.64286 \\ 1.57143 \\ 1.35714 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{23}{14} \\ \frac{11}{7} \\ \frac{19}{14} \end{pmatrix}$	0	13 itérations
(7)	$\begin{pmatrix} 0.26370 \\ 0.17293 \\ 0.07150 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{645}{2446} \\ \frac{423}{2446} \\ \frac{1749}{24460} \end{pmatrix}$	0	17 itérations
(8)	$\begin{pmatrix} 1.00000 \\ -2.00000 \\ -2.00000 \\ 7.00000 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ -2 \\ -2 \\ 7 \end{pmatrix}$	0	21 itérations
(9)	$\begin{pmatrix} 0.00707 \\ 0.00843 \\ 0.00848 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1435}{203107} \\ \frac{1712}{203107} \\ \frac{1723}{203107} \end{pmatrix}$	0	54 itérations
(10)	$\begin{pmatrix} 0.53333 \\ 1.20000 \\ 1.80000 \\ 3.46667 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{8}{15} \\ \frac{6}{5} \\ \frac{9}{5} \\ \frac{52}{15} \end{pmatrix}$	0	18 itérations

## 3.2 Méthode de Gauss-Seidel

### 3.2.1 Programme

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include <math.h>
4  #include "matrices.h"
5
6  void gaussseidel (double** a, double** b, double** xInit, int n, double prec)
7  {
8      int i, j, cpt;
9      double residu=2*prec;
10     double** ax;
11     double** axb;
12     cpt=0;
13     while (residu>=prec)
14     {
15         for (i=0; i<n; i++)
16         {
17             double somme1=0, somme2=0;
18             for (j=0; j<i; j++)
19             {
20                 somme1=somme1+a[i][j]*xInit[j][0];
21             }
22             for (j=i+1; j<n; j++)
23             {
24                 somme2=somme2+a[i][j]*xInit[j][0];
25             }
26             xInit[i][0]=(1/a[i][i])*(b[i][0]-somme1-somme2);
27         }
28         ax=produitMatriciel(a, xInit, n, n, 1);
29         axb=difference(ax, b, n, 1);
30         residu=norme(axb, n);
31         cpt++;
32
33         //affichage
34         printf("\nVecteur à l'itération %d :\n", cpt);
35         afficherMatrice(xInit, n, 1);
36     }
37     //libération mémoire
38     for (i=0; i<n; i++)
39     {
40         free(ax[i]);
41         free(axb[i]);
42     }
43     free(ax);
44     free(axb);
45 }
```

FIGURE 3.2 – Code : gauss-seidel.c

### 3.2.2 Résultats de tests

Système	Résultat obtenu	Résultat théorique	Ecart	Convergence
(1)	$\begin{pmatrix} 0.63414 \\ -0.26829 \\ 0.17073 \\ -0.58537 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{26}{41} \\ -\frac{11}{41} \\ \frac{7}{41} \\ -\frac{24}{41} \end{pmatrix}$	0.0009270780048	10 itérations
(2)	$\begin{pmatrix} 0.06132 \\ 0.24599 \\ -0.00287 \\ 0.02177 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{3067}{50015} \\ \frac{7382}{30009} \\ -\frac{431}{150045} \\ \frac{1089}{50015} \end{pmatrix}$	0.02643817358	5 itérations
(3)	$\begin{pmatrix} -0.05643 \\ 0.08070 \\ 0.09251 \\ 0.10894 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{1181}{20928} \\ \frac{563}{6976} \\ \frac{121}{1308} \\ \frac{95}{872} \end{pmatrix}$	0.004105014648	8 itérations
(4)	$\begin{pmatrix} -0.36362 \\ 2.18181 \\ 1.09091 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{4}{11} \\ \frac{24}{11} \\ \frac{12}{11} \end{pmatrix}$	0.001652774444	11 itérations
(5)	$\begin{pmatrix} 1.00000 \\ -0.81145 \\ 1.27048 \\ -0.46016 \\ 1.56790 \\ 0.05780 \\ 2.05345 \\ 0.88005 \\ 1.86675 \\ 2.06675 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ -\frac{241}{297} \\ \frac{1132}{891} \\ -\frac{410}{891} \\ \frac{127}{81} \\ \frac{103}{1782} \\ \frac{4879}{2376} \\ \frac{697}{792} \\ \frac{22177}{11880} \\ \frac{24553}{11880} \end{pmatrix}$	0.0001766790236	10 itérations

Système	Résultat obtenu	Résultat théorique	Ecart	Convergence
(6)	$\begin{pmatrix} -1.64286 \\ 1.57143 \\ 1.35714 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} -\frac{23}{14} \\ \frac{11}{7} \\ \frac{19}{14} \end{pmatrix}$	0	7 itérations
(7)	$\begin{pmatrix} 0.26370 \\ 0.17294 \\ 0.07150 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{645}{2446} \\ \frac{423}{2446} \\ \frac{1749}{24460} \end{pmatrix}$	0	9 itérations
(8)	$\begin{pmatrix} 1.00000 \\ -2.00000 \\ -2.00000 \\ 7.00000 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} 1 \\ -2 \\ -2 \\ 7 \end{pmatrix}$	0	12 itérations
(9)	$\begin{pmatrix} 0.00707 \\ 0.00843 \\ 0.00848 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{1435}{203107} \\ \frac{1712}{203107} \\ \frac{1723}{203107} \end{pmatrix}$	0	11 itérations
(10)	$\begin{pmatrix} 0.53334 \\ 1.20000 \\ 1.80000 \\ 3.46667 \end{pmatrix}$	$\begin{pmatrix} \frac{8}{15} \\ \frac{6}{5} \\ \frac{9}{5} \\ \frac{52}{15} \end{pmatrix}$	0	7 itérations

## 3.3 Méthode de Sur-relaxation

### 3.3.1 Programme

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include <math.h>
4  #include "matrices.h"
5  #include "gauss-seidel.h"
6
7  void surrelaxation (double** a, double** b, double** xInit, int n, double prec, double ohm)
8  {
9      if (ohm==1)
10     {
11         gaussseidel(a,b,xInit,n,prec);
12     }
13     else
14     {
15         int i, j, cpt;
16         double residu=2*prec;
17         double** ax;
18         double** axb;
19         cpt=0;
20         while (residu>=prec)
21         {
22             for (i=0; i<n; i++)
23             {
24                 double somme1=0, somme2=0;
25                 for (j=0; j<i; j++)
26                 {
27                     somme1=somme1+a[i][j]*xInit[j][0];
28                 }
29                 for (j=i+1; j<n; j++)
30                 {
31                     somme2=somme2+a[i][j]*xInit[j][0];
32                 }
33                 xInit[i][0]=(1-ohm)*xInit[i][0]+(ohm/a[i][i])*(b[i][0]-somme1-somme2);
34             }
35             ax=produitMatriciel(a, xInit, n, n, 1);
36             axb=difference(ax, b, n, 1);
37             residu=norme(axb, n);
38             cpt++;
39
40             //affichage
41             printf("\nVecteur à l'itération %d :\n", cpt);
42             afficherMatrice(xInit, n, 1);
43         }
44         //libération mémoire
45         for (i=0;i<n;i++)
46         {
47             free(ax[i]);
48             free(axb[i]);
49         }
50         free(ax);
51         free(axb);
52     }
53 }
```

FIGURE 3.3 – Code : surrelaxation.c

### **3.3.2 Résultats de tests**

SuperPatate

### 3.4 Comparaison



## Conclusion