#include <bits/stdc++.h>

using namespace std;

class Matriz3x3 {

private:

int mat[3][3];

public:

Matriz3x3(int vet[]){

int k=0;

for(int i=0; i<3; i++){

for(int j=0; j<3; j++){

setMat(j,i,vet[k]);

k++;

}

}

}

Matriz3x3(){

for(int i=0; i<3; i++){

for(int j=0; j<3; j++){

if(i == j) setMat(i,j,1);

else setMat(i,j,0);

}

}

}

void setMat(int i, int j, int value){

this->mat[i][j] = value;

}

int at(int i, int j){

return this->mat[i][j];

}

void show(){

for(int i=0; i<3; i++){

for(int j=0; j<3; j++){

cout << this->mat[i][j] << " ";

}

cout << endl;

}

}

int soma(int value1, int value2){

return value1+value2;

}

int subtracao(int value1, int value2){

return value1-value2;

}

int multiplicacao(int value, int n){

return value\*n;

}

int troca(int value){

return value\*(-1);

}

int MultiplicaMatrizes(int linha[], int coluna[]){

int aux = 0;

for(int i=0; i<3; i++){

aux+= linha[i]\*coluna[i];

}

return aux;

}

int getMat(int i, int j){

return this -> mat[i][j];

}

};