

Eduardo Brunaldi dos Santos — 8642515,
Jorge Ashkar Ferreira Simondi — 8517081,
Victor Luiz da Silva Mariano Pereira — 8602444

Trabalho 1

Métodos Iterativos para Sistemas Lineares

Brasil

2018

--	--

Eduardo Brunaldi dos Santos — 8642515,
Jorge Ashkar Ferreira Simondi — 8517081,
Victor Luiz da Silva Mariano Pereira — 8602444

Trabalho 1

Métodos Iterativos para Sistemas Lineares

Universidade de São Paulo – USP
Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação – ICMC
Cálculo Numérico – SME0104

Professor Murilo Francisco Tomé

Brasil
2018

Conteúdo

	Introdução	3
1	MÉTODO ITERATIVO DE GAUSS-SEIDEL	5
2	RESULTADOS	7
2.1	Teste 1	7
2.2	Teste 2	8
2.3	Teste 3	10
	Conclusão	13
	 APÊNDICES	 15
	APÊNDICE A – CÓDIGOS FONTE	17
A.1	Programa principal (main.c)	17
A.2	Biblioteca auxiliar	18
A.2.1	<i>Header</i> da biblioteca (gauss_seidel.h)	18
A.2.2	Implementação da biblioteca (gauss_seidel.c)	20
A.3	Programa auxiliar (gera_input.c)	22

Introdução

Métodos iterativos, em cálculo numérico, são utilizados para calcular de forma progressiva a solução de um sistema de equações lineares. Assim podemos achar a solução mais correta possível, conforme nossas escolhas de precisão ou de número máximo de iterações.

No caso desse trabalho, temos como objetivo implementar o método iterativo de Gauss-Seidel, este baseado no método de Jacobi, os quais se diferenciam somente na utilização dos valores já obtidos na procura dos próximos.

O método de Jacobi utiliza sempre os valores da etapa anterior, já o de Gauss-Seidel, utiliza os valores mais atualizados possíveis.

--	--

1 Método Iterativo de Gauss-Seidel

O método de Gauss-Seidel é um método iterativo baseado no método de Jacobi desenvolvido para resolver sistemas de equações lineares. Seu nome foi originado nos matemáticos Carl Friedrich Gauss e Philipp Ludwig von Seidel.

Diferente do seu precursor, o método de Gauss-Seidel se aproveita de resultados de iterações passadas para acelerar a convergência para a resposta do sistema linear.

$$x_i^{(k+1)} = \frac{1}{a_{ii}} \left(b_i - \sum_{j=1}^{i-1} a_{ij} x_j^{(k+1)} - \sum_{j=i+1}^n a_{ij} x_j^{(k)} \right), \quad i = 1, 2, \dots, n$$

--	--

2 Resultados

Apesar da precisão ϵ ser especificada em alguns casos, em outros não, o programa que nós fizemos sempre vai imprimir o resultado encontrado com 16 casas decimais. Outro ponto a se observar, é que na apresentação dos resultados mostraremos os componentes do vetor x obtidos, fizemos isso por questão de estética e ter que colocar um vetor grande com 50 a 100 elementos.

2.1 Teste 1

Nesse primeiro teste, foi solicitado que executássemos nosso programa com os seguintes dados:

- $n = 50$
- Regra de formação de A é denotada por:

$$\begin{cases} a_{i,i} = 4, & i = 1, 2, \dots, n; \\ a_{i,i+1} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-1; \\ a_{i+1,i} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-1; \\ a_{i,i+3} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-3; \\ a_{i+3,i} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-3; \\ a_{i,j} = 0, & \text{no restante.} \end{cases}$$
- $b_i = \sum_{j=1}^n a_{ij}, \quad i = 1, 2, \dots, n$
- A tolerância de erro e a quantidade de iterações máxima não foram especificadas, então deixamos como padrão $\epsilon = 10^{-5}$ e $itmax = 10^7$.

Com 429 iterações, conseguimos o seguinte vetor x como resultado:

$x_1 = 0.9999337056119755$	$x_7 = 0.9997426561581359$	$x_{13} = 0.9995850658671707$
$x_2 = 0.9999022580617377$	$x_8 = 0.9997127717351563$	$x_{14} = 0.9995641285500906$
$x_3 = 0.9998767564132660$	$x_9 = 0.9996847662462976$	$x_{15} = 0.9995449525304450$
$x_4 = 0.9998373110649970$	$x_{10} = 0.9996574884419451$	$x_{16} = 0.9995275349651083$
$x_5 = 0.9998043818757397$	$x_{11} = 0.9996317401867282$	$x_{17} = 0.9995119448425527$
$x_6 = 0.9997745311874137$	$x_{12} = 0.9996076670815898$	$x_{18} = 0.9994982360680523$

$x_{19} = 0.9994864324485824$	$x_{30} = 0.9994856808399818$	$x_{41} = 0.9996938378919464$
$x_{20} = 0.9994765653157160$	$x_{31} = 0.9994969866366955$	$x_{42} = 0.9997202487630036$
$x_{21} = 0.9994686592137438$	$x_{32} = 0.9995100271367293$	$x_{43} = 0.9997469483563225$
$x_{22} = 0.9994627261862783$	$x_{33} = 0.9995247400284760$	$x_{44} = 0.9997749237180661$
$x_{23} = 0.9994587736375708$	$x_{34} = 0.9995410581501044$	$x_{45} = 0.9998042064202979$
$x_{24} = 0.9994568022326934$	$x_{35} = 0.9995589220334093$	$x_{46} = 0.9998313692296440$
$x_{25} = 0.9994568043937440$	$x_{36} = 0.9995782457760340$	$x_{47} = 0.9998608077401657$
$x_{26} = 0.9994587659437409$	$x_{37} = 0.9995989330477007$	$x_{48} = 0.9998952663788790$
$x_{27} = 0.9994626656965930$	$x_{38} = 0.9996209526818133$	$x_{49} = 0.9999175540360030$
$x_{28} = 0.9994684755790514$	$x_{39} = 0.9996441831497855$	$x_{50} = 0.9999445904440422$
$x_{29} = 0.9994761612548965$	$x_{40} = 0.9996684275186901$	

2.2 Teste 2

No segundo teste, foi solicitado que executássemos nosso programa com os seguintes dados:

- $n = 100$
- Regra de formação de A é denotada por:

$$\left\{ \begin{array}{ll} a_{i,i} = 4, & i = 1, 2, \dots, n; \\ a_{i,i+1} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-1; \\ a_{i+1,i} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-1; \\ a_{i,i+3} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-3; \\ a_{i+3,i} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-3; \\ a_{i,j} = 0, & \text{no restante.} \end{array} \right.$$
- $b_i = \sum_{j=1}^n a_{ij}, \quad i = 1, 2, \dots, n$
- A tolerância de erro e a quantidade de iterações máxima não foram especificadas, então deixamos como padrão $\epsilon = 10^{-5}$ e $itmax = 10^7$.

Com 1357 iterações, conseguimos o seguinte vetor x como resultado:

$$x_1 = 0.9998738542396985 \quad x_2 = 0.9998129435623880 \quad x_3 = 0.9997626042371170$$

$x_4 = 0.9996848479263462$	$x_{37} = 0.9980468822474435$	$x_{70} = 0.9982914842231527$
$x_5 = 0.9996182432345047$	$x_{38} = 0.9980232763240508$	$x_{71} = 0.9983296691384520$
$x_6 = 0.9995562138527778$	$x_{39} = 0.9980015790579967$	$x_{72} = 0.9983693572692299$
$x_7 = 0.9994889115229971$	$x_{40} = 0.9979818073123535$	$x_{73} = 0.9984105083744410$
$x_8 = 0.9994237903157294$	$x_{41} = 0.9979639761023460$	$x_{74} = 0.9984530808251019$
$x_9 = 0.9993605364284126$	$x_{42} = 0.9979480985851344$	$x_{75} = 0.9984970318264450$
$x_{10} = 0.9992968430669336$	$x_{43} = 0.9979341860505684$	$x_{76} = 0.9985423174643067$
$x_{11} = 0.9992341148124684$	$x_{44} = 0.9979222479140781$	$x_{77} = 0.9985888922234198$
$x_{12} = 0.9991725355247364$	$x_{45} = 0.9979122917114375$	$x_{78} = 0.9986367098011544$
$x_{13} = 0.9991116311073441$	$x_{46} = 0.9979043230951400$	$x_{79} = 0.9986857235278032$
$x_{14} = 0.9990516865321048$	$x_{47} = 0.9978983458326130$	$x_{80} = 0.9987358836422807$
$x_{15} = 0.9989928222278777$	$x_{48} = 0.9978943618062428$	$x_{81} = 0.9987871403698153$
$x_{16} = 0.9989349787055476$	$x_{49} = 0.9978923710151436$	$x_{82} = 0.9988394474634000$
$x_{17} = 0.9988782439532933$	$x_{50} = 0.9978923715787057$	$x_{83} = 0.9988927483413111$
$x_{18} = 0.9988226902835039$	$x_{51} = 0.9978943597419185$	$x_{84} = 0.9989469867000615$
$x_{19} = 0.9987683448745465$	$x_{52} = 0.9978983298824433$	$x_{85} = 0.9990021309945048$
$x_{20} = 0.9987152612888901$	$x_{53} = 0.9979042745194355$	$x_{86} = 0.9990581078225971$
$x_{21} = 0.9986634928002946$	$x_{54} = 0.9979121843241067$	$x_{87} = 0.9991148304313648$
$x_{22} = 0.9986130812852338$	$x_{55} = 0.9979220481320004$	$x_{88} = 0.9991723487039626$
$x_{23} = 0.9985640720869986$	$x_{56} = 0.9979338529569851$	$x_{89} = 0.9992305448790375$
$x_{24} = 0.9985165101388453$	$x_{57} = 0.9979475840069450$	$x_{90} = 0.9992891527897000$
$x_{25} = 0.9984704367415823$	$x_{58} = 0.9979632247011112$	$x_{91} = 0.9993486065323530$
$x_{26} = 0.9984258924917748$	$x_{59} = 0.9979807566890773$	$x_{92} = 0.9994087268533902$
$x_{27} = 0.9983829168228631$	$x_{60} = 0.9980001598714995$	$x_{93} = 0.9994682235509935$
$x_{28} = 0.9983415471628708$	$x_{61} = 0.9980214124222428$	$x_{94} = 0.9995292193590008$
$x_{29} = 0.9983018194640830$	$x_{62} = 0.9980444908122079$	$x_{95} = 0.9995919759926195$
$x_{30} = 0.9982637681626284$	$x_{63} = 0.9980693698350556$	$x_{96} = 0.9996496775214918$
$x_{31} = 0.9982274259594643$	$x_{64} = 0.9980960226336919$	$x_{97} = 0.9997113652847045$
$x_{32} = 0.9981928238934358$	$x_{65} = 0.9981244207284375$	$x_{98} = 0.9997829628126369$
$x_{33} = 0.9981599913289189$	$x_{66} = 0.9981545340486365$	$x_{99} = 0.9998293169924293$
$x_{34} = 0.9981289558893802$	$x_{67} = 0.9981863309622862$	$x_{100} = 0.9998851705692834$
$x_{35} = 0.9980997434513928$	$x_{68} = 0.9982197783064963$	
$x_{36} = 0.9980723781293944$	$x_{69} = 0.9982548414300648$	

2.3 Teste 3

Já no terceiro teste solicitado, diferente dos anteriores, foram especificados os valores de ϵ e de $itmax$, ficando da seguinte maneira:

- $n = 100$
- Regra de formação de A é denotada por:

$$\begin{cases} a_{i,i} = 4, & i = 1, 2, \dots, n; \\ a_{i,i+1} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-1; \\ a_{i+1,i} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-1; \\ a_{i,i+3} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-3; \\ a_{i+3,i} = -1, & i = 1, 2, \dots, n-3; \\ a_{i,j} = 0, & \text{no restante.} \end{cases}$$
- $b_i = 1.0/i, \quad i = 1, 2, \dots, n$
- $\epsilon = 10^{-10}$
- $itmax = 10^7$

Com 4035 iterações, conseguimos o seguinte vetor x como resultado:

$x_1 = 0.9187448165907161$	$x_{15} = 3.0827575717446547$	$x_{29} = 3.8140332375616510$
$x_2 = 1.1045965699783248$	$x_{16} = 3.1682320874339032$	$x_{30} = 3.8352664160698222$
$x_3 = 1.2325874938164970$	$x_{17} = 3.2474823074568488$	$x_{31} = 3.8531706946495210$
$x_4 = 1.5703826964083346$	$x_{18} = 3.3207350197423259$	$x_{32} = 3.8678532579607074$
$x_5 = 1.7670539695354222$	$x_{19} = 3.3885251582887751$	$x_{33} = 3.8794144237793418$
$x_6 = 1.9220373755819542$	$x_{20} = 3.4510802518712860$	$x_{34} = 3.8879486080854190$
$x_7 = 2.1131445057330069$	$x_{21} = 3.5086194860451511$	$x_{35} = 3.8935446760295326$
$x_8 = 2.2711992362214035$	$x_{22} = 3.5614216952868021$	$x_{36} = 3.8962863828783725$
$x_9 = 2.408696866307383$	$x_{23} = 3.6096940558257294$	$x_{37} = 3.8962528733599743$
$x_{10} = 2.5461015719238098$	$x_{24} = 3.6536219297971451$	$x_{38} = 3.8935190268071943$
$x_{11} = 2.6709016030530332$	$x_{25} = 3.6933935356735150$	$x_{39} = 3.8881557807540906$
$x_{12} = 2.7843381717571969$	$x_{26} = 3.7291740856229907$	$x_{40} = 3.8802304488311668$
$x_{13} = 2.8916633123568407$	$x_{27} = 3.7611139751266089$	$x_{41} = 3.8698069878026507$
$x_{14} = 2.9910583414847695$	$x_{28} = 3.7893564321402836$	$x_{42} = 3.8569462390514479$

$x_{43} = 3.8417061536023001$	$x_{63} = 3.1075299149135004$	$x_{83} = 1.7275545421499002$
$x_{44} = 3.8241419928140214$	$x_{64} = 3.0521558236288166$	$x_{84} = 1.6448165338014529$
$x_{45} = 3.8043065104340237$	$x_{65} = 2.9952196902850702$	$x_{85} = 1.5608636785986605$
$x_{46} = 3.7822501199568167$	$x_{66} = 2.9367455313930225$	$x_{86} = 1.4757416018946408$
$x_{47} = 3.7580210468883337$	$x_{67} = 2.8767566370039185$	$x_{87} = 1.3895174593800130$
$x_{48} = 3.7316654678906484$	$x_{68} = 2.8152756070057247$	$x_{88} = 1.3020337388756733$
$x_{49} = 3.7032276386672660$	$x_{69} = 2.7523243683867061$	$x_{89} = 1.2134028205516427$
$x_{50} = 3.6727500113467956$	$x_{70} = 2.6879242130190810$	$x_{90} = 1.1239837101476174$
$x_{51} = 3.6402733424392654$	$x_{71} = 2.6220958501560915$	$x_{91} = 1.0329873606760617$
$x_{52} = 3.6058367924089371$	$x_{72} = 2.5548593686640197$	$x_{92} = 0.9406162762941549$
$x_{53} = 3.5694780175913818$	$x_{73} = 2.4862342823983469$	$x_{93} = 0.8489160889277005$
$x_{54} = 3.5312332551719267$	$x_{74} = 2.4162397050438427$	$x_{94} = 0.7543267064481112$
$x_{55} = 3.4911374019048185$	$x_{75} = 2.3448940849725689$	$x_{95} = 0.6562892698483521$
$x_{56} = 3.4492240871063841$	$x_{76} = 2.2722152128718184$	$x_{96} = 0.5659849746877800$
$x_{57} = 3.4055257404294229$	$x_{77} = 2.1982210892729214$	$x_{97} = 0.4684758085009985$
$x_{58} = 3.3600736549446078$	$x_{78} = 2.1229287201109216$	$x_{98} = 0.3537028062007704$
$x_{59} = 3.3128980458356888$	$x_{79} = 2.0463535002357254$	$x_{99} = 0.2798420648291652$
$x_{60} = 3.2640281050369084$	$x_{80} = 1.9685137062025785$	$x_{100} = 0.1895794683325409$
$x_{61} = 3.2134920524875769$	$x_{81} = 1.8894256932616957$	
$x_{62} = 3.1613171838998899$	$x_{82} = 1.8090981340243647$	

--	--

Conclusão

--	--

Apêndices

--	--

APÊNDICE A – Códigos Fonte

A.1 Programa principal (main.c)

```

1  /**
2  *   Trabalho 1 - Métodos Iterativos para Sitemas Lineares
3  *
4  *   Cálculo Numérico   SME-0104
5  *   Prof.: Murilo Francisco Tomé
6  *
7  *   Eduardo Brunaldi dos Santos           8642515
8  *   Jorge Ashkar Ferreira Simondi         8517081
9  *   Victor Luiz da Silva Mariano Pereira  8602444
10 */
11
12 #include <stdio.h>
13 #include <stdlib.h>
14 #include <gauss_seidel.h>
15
16 int main (int argc, char *argv[]){
17     // Variáveis de entrada
18     int n;           // Quantidade de equações do sistema linear
19     int itmax;       // Número máximo de iterações
20     long double **A; // Matriz de sistemas lineares
21     long double *b;  // Vetor resultado das equações
22     long double *x;  // Vetor inicial
23     long double e;   // Erro permitido, precisão
24
25     // Iteradores
26     int i;
27     int j;
28
29     // Dimensão da matriz (número de equações do sistema linear)
30     scanf("%d", &n);
31
32     // Alocação da matriz
33     A = malloc(sizeof(long double *) * n);
34     for (i = 0; i < n; i++)
35         A[i] = malloc(sizeof(long double) * n);
36
37     // Pegando valores de A
38     for (i = 0; i < n; i++)
39         for (j = 0; j < n; j++)

```

```
40     scanf("%Lf", &(A[i][j]));
41
42     // Alocação do vetor resultado
43     b = malloc(sizeof(long double) * n);
44
45     // Pegando os valores de b
46     for(i = 0; i < n; i++)
47         scanf("%Lf", &b[i]);
48
49     // Alocação do vetor chute
50     x = malloc(sizeof(long double) * n);
51
52     // Pegando os valores do x(0), o vetor inicial
53     for(i = 0; i < n; i++)
54         scanf("%Lf", &x[i]);
55
56     // Pegando o valor da precisão (erro permitido)
57     scanf("%Lf", &e);
58
59     // Pegando a quantidade máxima de iterações
60     scanf("%d", &itmax);
61
62     // Calcula um valor aproximado para a resposta
63     // usando o método de Gauss-Seidel
64     x = gauss_seidel(A, b, x, n, e, itmax);
65
66     // Imprime a solução na tela
67     imprime_vetor(x, n);
68
69     // Liberando a memória
70     free(x);
71     free(b);
72     for (i = 0; i < n; i++)
73         free(A[i]);
74     free(A);
75
76     return 0;
77 }
```

A.2 Biblioteca auxiliar

A.2.1 Header da biblioteca (gauss_seidel.h)

```
1 /**
2  * Trabalho 1 - Métodos Iterativos para Sistemas Lineares
```

```

3  *
4  *      Cálculo Numérico      SME-0104
5  *      Prof.: Murilo Francisco Tomé
6  *
7  *      Eduardo Brunaldi dos Santos      8642515
8  *      Jorge Ashkar Ferreira Simondi      8517081
9  *      Victor Luiz da Silva Mariano Pereira      8602444
10 */
11
12 #ifndef GAUSS_SEIDEL_H
13 #define GAUSS_SEIDEL_H
14
15 /**
16  * Função para imprimir de forma mais legível uma matriz quadrada
17  * @param A Matriz a ser impressa
18  * @param n dimensão da matriz
19  */
20 void imprime_matriz(long double **A, int n);
21
22 /**
23  * Função para imprimir um vetor de forma mais legível
24  * @param v vetor a ser impresso
25  * @param n tamanho do vetor
26  */
27 void imprime_vetor(long double *v, int n);
28
29 /**
30  * Função para retornar a norma infinita de um vetor obtido pela subtração
31  * de dois vetores
32  * @param xk Vetor  $x(k+1)$ 
33  * @param x Vetor  $x(k)$ 
34  * @param n Dimensão dos vetores
35  * @return norma do vetor obtido pela subtração
36  */
37 long double norma_infinita(long double *xk, long double *x, int n);
38
39 /**
40  * Função para resolver o sistema linear usando o método de gauss-seidel
41  * @param A Matriz de funções do sistema linear
42  * @param b Resultados das equações do sistema linear
43  * @param x Vetor contendo os resultados iniciais
44  * @param n Dimensão do sistema linear
45  * @param e Precisão
46  * @param itmax Número máximo de iterações
47  */
48 long double *gauss_seidel(long double **A, long double *b, long double *x, int n, long
↳ double e, int itmax);

```

```
#endif
```

A.2.2 Implementação da biblioteca (gauss_seidel.c)

```
1  /**
2   *   Trabalho 1 - Métodos Iterativos para Sitemas Lineares
3   *
4   *   Cálculo Numérico   SME-0104
5   *   Prof.: Murilo Francisco Tomé
6   *
7   *   Eduardo Brunaldi dos Santos           8642515
8   *   Jorge Ashkar Ferreira Simondi         8517081
9   *   Victor Luiz da Silva Mariano Pereira  8602444
10  */
11
12  #include <stdio.h>
13  #include <stdlib.h>
14  #include <math.h>
15  #include <gauss_seidel.h>
16
17  /**
18   * Função para imprimir de forma mais legível uma matriz quadrada
19   * @param A Matriz a ser impressa
20   * @param n dimensão da matriz
21   */
22  void imprime_matriz(long double **A, int n){
23      int i;
24      int j;
25
26      for (i = 0; i < n; i++){
27          for (j = 0; j < n; j++){
28              printf("%Lf\t", A[i][j]);
29              printf("\n");
30          }
31      }
32
33  /**
34   * Função para imprimir um vetor de forma mais legível
35   * @param v vetor a ser impresso
36   * @param n tamanho do vetor
37   */
38  void imprime_vetor(long double *v, int n){
39      int i;
```

```

41     for (i = 0; i < n; i++)
42         printf("%.16Lf\n", v[i]);
43 }
44
45 /**
46  * Função para retornar a norma infinita de um vetor obtido pela subtração
47  * de dois vetores
48  * @param xk Vetor x(k+1)
49  * @param x Vetor x(k)
50  * @param n Dimensão dos vetores
51  * @return norma do vetor obtido pela subtração
52  */
53 long double norma_infinita(long double *xk, long double *x, int n){
54     int i;
55     long double maximo = 0;
56
57     for(i = 0; i < n; i++)
58         if(fabs(xk[i] - x[i]) > maximo)
59             maximo = fabs(xk[i] - x[i]);
60
61     return maximo;
62 }
63
64 /**
65  * Função para resolver o sistema linear usando o método de gauss-seidel
66  * @param A Matriz de funções do sistema linear
67  * @param b Resultados das equações do sistema linear
68  * @param x Vetor contendo os resultados iniciais
69  * @param n Dimensão do sistema linear
70  * @param e Precisão
71  * @param itmax Número máximo de iterações
72  */
73 long double *gauss_seidel(long double **A, long double *b, long double *x, int n, long
↵ double e, int itmax){
74     // Variáveis auxiliares
75     long double somaL;
76     long double somaU;
77     long double *x_ant;
78
79     // Iteradores
80     int i;
81     int j;
82     int it = 0;
83
84     // Alocando espaço da memória para o vetor auxiliar
85     x_ant = malloc(sizeof(long double) * n);
86

```

```

87  do{
88      // Para toda iteração, atualiza o vetor x anterior
89      for(i = 0; i < n; i++)
90          x_ant[i] = x[i];
91
92      for(i = 0; i < n; i++){
93          somaL = 0;
94          somaU = 0;
95          // Somatório da parte de baixo da matriz
96          for(j = 0; j < i; j++)
97              somaL += A[i][j] * x[j];
98          // Somatório da parte de cima da matriz
99          for(j = i + 1; j < n; j++)
100              somaU += A[i][j] * x[j];
101          // Aproximação do x
102          x[i] = (b[i] - somaL - somaU )/A[i][i];
103      }
104
105      // Calcula a norma infinita e compara com a tolerância
106      if(norma_infinita(x, x_ant, n) <= e){
107          // Se quiser imprimir o número de iterações necessários para
108          // chegar na solução encontrada, só descomentar o próximo
109          // comando 'printf()'. Se caso não imprimir o número de
110          // iterações mesmo descomentando o comando, quer dizer que
111          // o it chegou ao itmax.
112
113          // printf("Numero de iteracoes: %d\n", it);
114
115          free(x_ant);
116          return x;
117      }
118
119      it++;
120  }while(it < itmax);
121
122  // Libera memória
123  free(x_ant);
124  return x;
125 }

```

A.3 Programa auxiliar (gera_input.c)

```

1  /**
2   *   Trabalho 1 - Métodos Iterativos para Sitemas Lineares
3   *

```



```
4  *      Cálculo Numérico    SME-0104
5  *      Prof.: Murilo Francisco Tomé
6  *
7  *      Eduardo Brunaldi dos Santos      8642515
8  *      Jorge Ashkar Ferreira Simondi    8517081
9  *      Victor Luiz da Silva Mariano Pereira  8602444
10 */
11
12 #include <stdio.h>
13 #include <stdlib.h>
14
15 /**
16  * Programa feito para gerar parte do input utilizado no trabalho
17  * com ele é possível gerar a matriz A solicitada, o vetor b (que
18  * dependendo da letra do enunciado é diferente), o vetor x com o
19  * chute inicial 0, número máximo de iterações e a tolerância de erro.
20  * O programa sempre imprimirá mensagem de como usar se caso não for
21  * usado corretamente.
22  * Se usado corretamente, ele sempre imprimirá na sequência:
23  *      n
24  *      A (um elemento por linha)
25  *      b (um elemento por linha)
26  *      x (um elemento por linha)
27  *      e (precisão)
28  *      itmax (número máximo de iterações)
29  *
30  * para facilitar, recomendo que use da seguinte forma:
31  *
32  *      ./gera_input n exercicio
33  *
34  * sendo que n é a dimensão da matriz, dos vetores x e do vetor b. Já a
35  * variável exercicio pode assumir os seguintes valores:
36  *      0 -> para gerar exemplo para o item b) do trabalho
37  *      e 1 -> para gerar exemplo para o item c) do trabalho
38  *
39  */
40
41 /**
42  * Função que gera uma matriz pentadiagonal como a descrita no enunciado
43  * do trabalho
44  * @param n Dimensão da matriz
45  * @return Matriz alocada e com valores setados
46  */
47 int **gera_matriz_A(int n){
48     int i;
49     int j;
50 }
```

```
51     int **A;
52
53     // Alocando memória
54     A = malloc(sizeof(int *) * n);
55     for(i = 0; i < n; i++)
56         A[i] = malloc(sizeof(int) * n);
57
58     for(i = 0; i < n; i++)
59         for(j = 0; j < n; j++){
60             // Caso da diagonal principal
61             if(i == j)
62                 A[i][j] = 4;
63             // Caso das diagonais especiais
64             else if(j == i+1 || i == j+1 || j == i+3 || i == j+3)
65                 A[i][j] = -1;
66             // Caso do resto
67             else
68                 A[i][j] = 0;
69         }
70
71     return A;
72 }
73
74 /**
75  * Função que gera o vetor b de acordo com a letra b) do enunciado do
76  * trabalho
77  * @param A Matriz base para a criação do vetor b
78  * @param n Tamanho do vetor
79  * @return Vetor b com os valores solicitados
80  */
81 int *gera_vetor_b_b(int **A, int n){
82     int i;
83     int j;
84     int *b;
85
86     b = calloc(sizeof(int), n);
87
88     for(i = 0; i < n; i++)
89         for(j = 0; j < n; j++)
90             b[i] += A[i][j];
91
92     return b;
93 }
94
95 /**
96  * Função que gera o vetor b de acordo com a letra c) do enunciado do
97  * trabalho
```

```
98  * @param n Tamanho do vetor
99  * @return Vetor b com os valores solicitados
100 */
101 long double *gera_vetor_b_c(int n){
102     int i;
103     long double *b;
104
105     b = malloc(sizeof(int)* n);
106
107     for(i = 0; i < n; i++)
108         b[i] = 1.0/((i+1)*1.0);
109
110     return b;
111 }
112
113 /**
114  * Função para imprimir um vetor de inteiros, com um elemento por linha
115  * @param v Vetor a ser impresso
116  * @param n Dimensão do vetor
117  */
118 void imprime_vetor(int *v, int n){
119     int i;
120
121     for(i = 0; i < n; i++)
122         printf("%d\n", v[i]);
123 }
124
125 /**
126  * Função para imprimir uma matriz para usar como input de outro programa
127  * @param A Matriz a ser impressa
128  * @param n dimensão da matriz
129  */
130 void imprime_matriz(int **A, int n){
131     int i;
132     int j;
133
134     for (i = 0; i < n; i++)
135         imprime_vetor(A[i], n);
136 }
137
138 /**
139  * Função para imprimir um vetor para usar como input de outro programa
140  * no caso o vetor é da forma do item c) do trabalho
141  * @param b vetor a ser impresso
142  * @param n dimensão do vetor
143  */
144 void imprime_vetor_c(long double *b, int n){
```

```
145     int i;
146
147     for(i = 0; i < n; i++)
148         printf("%.16Lf\n", b[i]);
149 }
150
151 int main(int argc, char *argv[]){
152     // Variáveis
153     int *x;
154     int *bb;
155     int **A;
156     long double *bc;
157     int ex;
158     int n;
159
160     // Iteradores
161     int i;
162
163     if(argc != 3){
164         printf("Usage: ./programa valor_de_n exercicio, sendo que o exercicio pode ter
165             ↪ valores\n\t0 -> b\n\t1 -> c\n");
166         return -1;
167     }
168
169     n = atol(argv[1]);
170     ex = atol(argv[2]);
171
172     if(ex > 1 && ex < 0 || n < 1){
173         printf("Usage: ./programa valor_de_n exercicio, sendo que o exercicio pode ter
174             ↪ valores\n\t0 -> b\n\t1 -> c\n");
175         return -1;
176     }
177
178     A = gera_matriz_A(n);
179     printf("%d\n", n);
180     imprime_matriz(A, n);
181
182     // Como o chute inicial é sempre o vetor nulo, podemos alocar com zeros
183     x = calloc(sizeof(int), n);
184
185     if(ex == 0){
186         bb = gera_vetor_b_b(A, n);
187         imprime_vetor(bb, n);
188
189         imprime_vetor(x, n);
190
191         printf("0.00001\n");
192     }
```

```
190     printf("10000000\n");
191
192     // Liberando memória
193     free(bb);
194 } else if(ex == 1){
195     bc = gera_vetor_b_c(n);
196     imprime_vetor_c(bc, n);
197
198     imprime_vetor(x, n);
199
200     printf("0.0000000001\n");
201     printf("10000000\n");
202
203     // Liberando memória
204     free(bc);
205 } else{
206     // Liberando memória
207     for(i = 0; i < n; i++)
208         free(A[i]);
209     free(A);
210     free(x);
211     return -1;
212 }
213
214 // Liberando memória
215 for(i = 0; i < n; i++)
216     free(A[i]);
217 free(A);
218 free(x);
219
220 return 0;
221 }
```