

## TD 6: Tableaux / Pointeurs

Yahia SALHI

### Inversion de matrices

Le but de cet exercice est d'implémenter un programme permettant d'inverser une matrice  $\mathbf{A}$ , où  $\mathbf{A}$  est une matrice carrée ( $n \times n$ ). Cela revient à résoudre les  $n$  systèmes  $\mathbf{A} \times \mathbf{f}_i = \mathbf{e}_i$  pour  $i$  allant de 1 à  $n$ . Pour cela, on crée un tableau à  $n$  lignes et  $2 \times n$  colonnes en bordant la matrice  $\mathbf{A}$  par la matrice identité  $\mathbf{I}_n$ . Ainsi, pour inverser la matrice  $\mathbf{A} = (a_{i,j})$  de format  $(n, n)$ , on utilisera la matrice augmentée ( $n, 2 \times n$ ) suivante :

$$(\mathbf{A} | \mathbf{I}_n) = \left( \begin{array}{cccc|cccc} a_{1,1} & a_{1,2} & \cdots & a_{1,n} & 1 & 0 & \cdots & 0 \\ a_{2,1} & a_{2,2} & \cdots & a_{2,n} & 0 & 1 & \cdots & 0 \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots & \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{n,1} & a_{n,2} & \cdots & a_{n,n} & 0 & 0 & \cdots & 1 \end{array} \right).$$

Nous utilisons la méthode *Gauss-Jordan* qui consiste à transformer ce système en un système équivalent dont le bloc gauche est l'identité, c'est-à-dire qu'il faut modifier la matrice  $(\mathbf{A} | \mathbf{I}_n)$  pour qu'elle devienne de la forme  $(\mathbf{I}_n | \mathbf{A}^{-1})$ .

En notant :

- $l_i^{(k)}$  la ligne  $i$  de la matrice  $\mathbf{A}$  à l'itération  $k$
- $a_{i,j}^{(k)}$  le scalaire  $a_{i,j}$  de la matrice  $\mathbf{A}$  à l'itération  $k$ ,

alors l'algorithme de *Gauss-Jordan* est le suivant :

Pour  $k$  allant de 1 à  $n$   
s'il existe une ligne  $i \geq k$  telle que  $a_{ik}^{(k-1)} \neq 0$   
échanger cette ligne  $i$  et la ligne  $k$  :  $l_i \leftrightarrow l_k$   
 $l_k^{(k)} \leftarrow \frac{1}{a_{k,k}^{(k-1)}} l_k^{(k-1)}$   
Pour  $i$  allant de 1 à  $n$  et  $i \neq k$   
 $l_i^k \leftarrow l_i^{(k-1)} - a_{i,k}^{(k-1)} \times l_k^{(k)}$   
sinon  $\mathbf{A}$  n'est pas inversible

Utiliser cet algorithme pour construire une fonction `inverse` qui prend une matrice en argument et renvoi son inverse.

Pour cela nous utiliserons les *pointeurs* multidimensionnels ainsi que la fonction `malloc`. Enfin, tester la fonction.