

Zdá sa, že niektoré postupy (násobenie matíc, riešenie sústav, hľadanie vlastných čísel a pod.) Vám idú oveľa lepšie, ak sa počítajú s konkrétnymi číslami, na rozdiel od počítania s “písmenkami” - t.j. toho, čo je podstatou *Algebry* - manipulácie s výrazmi.

Preto v niektorých nasledujúcich príkladoch okrem počítania s konkrétnymi číslami, je tiež dôležité (ak nie dôležitejšie), aby ste boli schopní aplikovať metódu aj vo všeobecnom prípade.

1. Pre vektory \vec{a} a \vec{p} nájdite rozklad vektora \vec{a} na zložky \vec{a}_\perp a \vec{a}_\parallel , tak aby $\vec{p} \perp \vec{a}_\perp$ a $\vec{p} \parallel \vec{a}_\parallel$. T.j. treba nájsť ortogonálne projekcie vektora \vec{a} v smere vektora \vec{p} a v smere kolmom na vektor \vec{p} .

Počítajte pre dvojice: a) $\vec{a} = \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$, $\vec{p} = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$, b) $\vec{a} = \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix}$, $\vec{p} = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix}$, c) $\vec{a} = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix}$, $\vec{p} = \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{pmatrix}$, d) \vec{a} , \vec{p} .

Návod: využite platnosť nasledujúcich vzťahov:

- $\vec{a} = \vec{a}_\perp + \vec{a}_\parallel$
- $\vec{p} \perp \vec{a}_\perp$ teda pre skalárny súčin platí $(\vec{p}, \vec{a}_\perp) = \vec{p}^T \vec{a}_\perp = 0$
- $\vec{p} \parallel \vec{a}_\parallel$ teda platí $\vec{a}_\parallel = k\vec{p}$ a $(\vec{p}, \vec{a}_\parallel) = (\vec{p}, k\vec{p}) = k\vec{p}^T \vec{p} = k|\vec{p}|^2$.

2. Nájdite maticu P , ktorá zobrazí vektor x na jeho projekciu x_\parallel v smere vektora $p = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix}$, resp. v smere ľubovoľného vektora p . *Návod:* pre $p = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix}$ zistite kam sa zobrazia vektory e_1, e_2, e_3 .

3. Doplníte vektor $\begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$ na ortogonálnu bázu priestoru \mathbb{R}^3 (t.j. takú trojicu vektorov, ktoré budú generovať celé \mathbb{R}^3 a budú navzájom kolmé).

4. Uvažujme nadrovinu $M = \{(x_1, x_2, x_3, x_4) \in \mathbb{R}^4 \mid x_1 + 2x_2 + 3x_3 + 4x_4 = 0\}$. Priestor M bude trojrozmerný podpriestor v \mathbb{R}^4 . Nájdite ortogonálnu bázu priestoru M .

5. Rovnica $ax^2 + 2bxy + 2cxz + dy^2 + 2eyz + fz^2 = r^2$ opisuje tzv. *kvadriku* v \mathbb{R}^3 . V závislosti od vlastností koeficientov a, b, c, d, e, f môže ísť o elipsoid, eliptický hyperboloid, paraboloid a podobne.

Nájdite symetrickú maticu A typu 3×3 , tak aby platilo:

$$(x, y, z)A \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix} = r^2.$$

6. Pre maticu $A = \begin{pmatrix} 2 & 3 & 1 \\ 3 & 5 & 1 \\ 1 & 1 & 2 \end{pmatrix}$ a vektor $b = \begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix} \in \mathbb{R}^3$ uvažujme *kvadratickú formu* danú predpisom $K(b) = b^T A b$.

- a) Ukážte, že $K(b) = (x + 2y)^2 + (x + y + z)^2 + z^2$.
- b) Uvažujme maticu $L = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 0 \\ 1 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$. Vypočítajte súčin Lb .
- c) Ukážte, že $K(b) = (Lb)^T Lb$, a teda aj $A = L^T L$.