

Dungeon Map

Die Spalten sind die Bilder der Basisvektoren!

5 Das Gaußsche Eliminationsverfahren

Verfahren zur Lösung linearer Gleichungssysteme

- Geg: Matrix $A \in M_{m \times n}(L)$, $b \in K^m$
 \rightsquigarrow Zeilenstufenform
 \rightsquigarrow Basis von $V(A, 0)$
 und Kriterium für $V(A, b) \neq \emptyset$
 bzw. ein Element von $V(A, b)$

Anwendungen:

- Lösung von (in)homogenen LGS
- Test auf lineare Unabhängigkeit
- Test auf Invertierbarkeit von Matrizen
- Berechnung von inversen Matrizen
- ...

3 Lineare Gleichungssysteme

Lineares Gleichungssystem
 zu $A \in M_{m \times n}(K)$ und $b \in K^m$:

Gesucht: alle $x \in K^n$ mit $A \cdot x = b$

- Lösungsraum:
 $V(A, b) = \{x \in K^n \mid A \cdot x = b\}$
 affiner Untervektorraum von K^n
- LGS ist homogen, falls $b = 0$. Dann:
 Lösungsraum ist Untervektorraum von K^n
- Ist $S \in M_{m \times m}(K)$ invertierbar, so ist
 $V(A, b) = V(S \cdot A, S \cdot b)$
- $V(I_m, b) = \{b\}$

7 Der Matrizenkalkül

Der Matrizenkalkül basiert auf
 der universellen Eigenschaft von Basen.

Darstellende Matrix zu $f: V \rightarrow W$
 (bezüglich Basen B bzw. C von V bzw. W):

$$\begin{array}{ccc}
 V & \xrightarrow{f} & W \\
 \uparrow T_{B_n, B} & & \uparrow T_{E_m, C} \\
 K^n & \xrightarrow{J_{B, C}} & K^m \\
 \downarrow M_{B, C}(f) := M(J_{B, C}) & & \\
 & &
 \end{array}$$

Ermöglicht: Berechnung von Kern, Rang, Bild ...

6 Lineare Abbildungen

K -lineare Abbildung: Abbildung $f: V \rightarrow W$
 zwischen K -Vektorräumen mit

$$\forall x, y \in V \quad f(x + y) = f(x) + f(y)$$

$$\forall x \in V \quad \forall \lambda \in K \quad f(\lambda \cdot x) = \lambda \cdot f(x).$$

- Matrizen in $M_{m \times n}(K)$ entsprechen
 linearen Abbildungen $K^n \rightarrow K^m$:
 $M_{m \times n}(K) \ni A \rightsquigarrow (x \mapsto A \cdot x)$,
 $f: K^n \rightarrow K^m \rightsquigarrow (f(e_1) \mid \dots \mid f(e_n))$
- Kenngrößen: Kern, Bild, Rang
- Dimensionsformel für $f: V \rightarrow W$:
 $\dim_K V = \dim_K \ker f + \dim_K \operatorname{im} f$

Beispiele: Rotationen, Spiegelungen, Streckungen

2 Vektorräume

Vektorraum über einem Körper K :
 Quadrupel $(V, +, \cdot, 0)$ mit:

- $(V, +, 0)$ ist eine abelsche Gruppe
- Assoziativität von $\cdot: K \times V \rightarrow V$
- neutrale Skalarmultiplikation mit $1 \in K$
- Distributivität

Beispiele:

- K^n mit komponentenweiser Addition:
 Geometrie, Bitvektoren, Datenmengen
- Abbildungsräume
- Untervektorräume
- direkte Summen
- ...

8 Matrix Powers!

Berechnung von Potenzen von Matrizen:

- induktiv: direkt/logarithmisch
- über Normalformen/Konjugationstrick

Anwendungen von Potenzen von Matrizen:

- Wege/Kreise zählen in Graphen
 über Potenzen von Adjazenzmatrizen
- geschlossene Formeln
 für lineare Rekursionen
- ...

4 Basen und Dimension

Eine endliche Familie $(v_i)_{i \in I}$ von Vektoren ist
 linear unabhängig, wenn: Für jede Familie $(\lambda_i)_{i \in I}$
 in K mit $\sum_{i \in I} \lambda_i \cdot v_i = 0$ folgt

$$\forall i \in I \quad \lambda_i = 0.$$

Basen: linear unabhängige Erzeugendensysteme.

- Äquivalent: minimales Erzeugendensystem,
 maximale linear unabhängige Familie
- Jeder Vektorraum hat eine Basis.
- Je zwei Basen im selben Vektorraum
 haben dieselbe Länge.

Dimension: Länge einer/jeder Basis.

1 Gruppen und ...

Gruppe: Tripel (G, \cdot, e) mit:

- $e \in G$ ist neutral bezüglich \cdot
- Assoziativität von $\cdot: G \times G \rightarrow G$
- Existenz von Inversen bezüglich \cdot

Abelsch, falls \cdot kommutativ ist.

Beispiele:

- $(\mathbb{Z}, +, 0)$, $(\mathbb{Z}/n, +, 0)$
- (Körper, $+$, 0), (Körper $\setminus \{0\}$, \cdot , 1)
- symmetrische Gruppen (i.a. nicht abelsch!)

1 ... Körper

Körper: Quintupel $(K, +, \cdot, 0, 1)$ mit:

- $(K, +, 0)$ ist eine abelsche Gruppe
- $(K \setminus \{0\}, \cdot, 1)$ ist eine abelsche Gruppe
 und $1 \neq 0$;
 dabei ist \cdot eine Abbildung $K \times K \rightarrow K$
- Distributivgesetz

Beispiele:

- $\mathbb{Q}, \mathbb{R}, \mathbb{C}$
- \mathbb{F}_p für Primzahlen p