3.3. EL. TRANSFORMACIJE I REDUCIRANI OBLIK MATRICE

-> Gaussor alg. Zu racunauje inverse mot

- => elementaine transformacije
- 1) Zamyina dvoju redaka
- 2) množenje nekog netra skalanom +0
- 3) dodavanjem nekoj retka (pomnoženoj stalarom) melom drugom retru

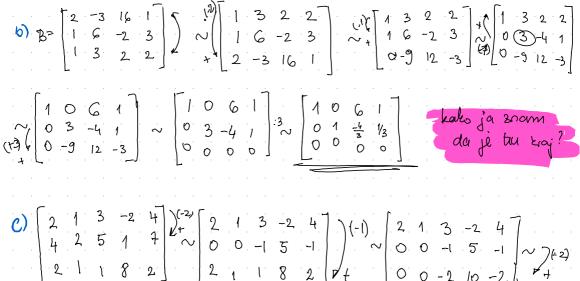
+ lin quot, rac det, adredivage ranga mat, nalazerge inverz. mat.

3.3.1 Reducironi Oblit matrice

- oblik mat koji uzimamo kuo najprihvatlji nji
- mora vrijediti: mat je dovedena ma reducirami obli Lako:
- · provi ne-nul elem (stožer) makog reta izmosi 1, svi ostali el.
- · svi retei koji saarže samo nul dem (ako takvih ima) malaze se iza osnih ndaka koji saarže bar jedan ne-null elem.
- straki maredni stožer (gledajúci po redcima) malasi je desno (u reteu s velim indeknou) od prethodnog složera.
 - L, strojo supisamo, also stožer u reten i, cezi u stupan ji, a stožer u reten iz, iz >i, leži u stupan je, tadaje je >j.

Algoritam svođenja mat na reduc dlik (1.) izaberemo u privom olupeu neli el \$0 · Zamjenem redaka možemo ga dovesti na pozicju slož el. a. (also je a, =0 tre nepotrelno) (also med. pring stupce =0, idemo na slj stupac i nastavljomo 2) Podjelimo el privoj retea s au -> stožerni el postaje 1 3) Pomocu stožernos el ponistavamo sve preostale el u njegovom stupa Nastarljomo o korakom 1, travici metu el sejed stupes ne-mul el Smijerno Pirali cormo U pressalem retairma Ainyw 8.) $A = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 10 & 10 \\ 2 & 2 & 4 & 6 \\ 2 & 2 & 8 & 10 \end{bmatrix}$ Primyer 9.) Pokusaj sama ju (a) $A = \begin{pmatrix} 0 & 2 & 1 & 1 \\ 2 & 0 & 1 & -1 \\ 0 & 0 & 2 & 0 \end{pmatrix}$ $\rightarrow \begin{pmatrix} 1 & 2 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & -1 & -3 \\ 0 & 0 & 2 & 0 \end{pmatrix}$ ver ima (paga ne želim osakatiki ovoj stupac se ne

mycyajer 0. x=0



 $\begin{bmatrix}
2 & 1 & 3 & -2 & 4 \\
0 & 0 & -1 & 5 & -1
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
2 & 1 & 3 & -2 & 4 \\
0 & 0 & -1 & 5 & -1
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
1 & \frac{3}{2} & -1 & 2 \\
0 & 0 & -1 & 5 & -1
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & -1 & 5 & -1 \\
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}
0 & 0 & 0 & 0
\end{bmatrix}$ $\begin{bmatrix}$