Estudo - MVGA

Sistema linear homogêneo (Definição) :

Sistema no qual é formado exclusivamente por equações homogêneas, ou seja equações cujo resultado é = 0;

Exemplo:

$$|x + y + z = 0$$

$$|2x + y + z| = 0$$

$$|x -y +z = 0|$$

Solução Trivial

Teremos uma solução trivial quando nosso conjunto solução é composto por 0, assim: $S=\{(0,0,0)\}$, segundo o sistema acima. ou seja caso substituirmos as variáveis do sistema por 0 teremos 0=0, logo todo sistema linear homogêneo possui a solução trivial.

$$| 1.(0) + 1.(0) + 1.(0) = 0$$

$$| 2.(0) + 1.(0) + 1.(0) = 0$$

$$| 1.(0) - 1.(0) + 1.(0) = 0$$

Sistema linear homogêneo (Tipos): Um Sistema Homogêneo é sempre possível já que aceita a solução trivial, porém ele pode ser POSSÍVEL DETERMINADO e POSSÍVEL INDETERMINADO. Teremos um sistema possível determinado, quando a Determinante do mesmo for diferente a nulo, logo ele somente aceita a SOLUÇÃO TRIVIAL. Por sua vez teremos um sistema possível indeterminado caso tenhamos nossa Determinante igual a nulo(0), logo dizemos que o sistemas possui INFINITAS soluções, incluindo a SOLUÇÃO TRIVIAL.

Descobrir se é L.I.

- Colocar os vetores como coluna:
 - Caso seja uma matriz quadrada deve-se calcular a determinante.
 - Det != 0 L.I.
 - Det = 0 L.D.
 - Escalonar como um sistema homogêneo.
 - Caso a solução seja trivial(variáveis =0): ele é L.I.
 - Caso contrario, não.
- Colocar os vetores como linhas:
 - Escalonar a matriz gerada para ver se algum vetor é combinação linear do outro:
 - Caso nenhuma linha seja eliminada: L.I.
 - Caso alguma linha seja eliminada: não é LI

Dica de Ex: (A-alfa*I)X = 0

Quando o exercício pedir pra achar alguma variável escalar e a solução for não trivial tente fazer a determinante. A partir daí tente descobrir os valores da variável qualquer assumindo q a determinante será igual a 0.

AX = 0 - Só possui solução trivial se A for invertível.

Se det(A) = 0 então A não é invertível.

Dica de Ex: Encontrar o **conjunto de Geradores** com AX = 0.

Quando o exerício pedir para encontrar um conjunto de geradores, escalone (?) a matriz dada. Após fazer isto, você chegará em um resultado eventualmente semelhante a este:

a b c d |1 0 0 -1 | 0 |0 1 2 0 | 0

Analisando as linhas:

Em L1 temos que a = d (passando o -1 da coluna d para o outro lado da equação)

Em L2 temos que b = -2c (passando o 2 para o outro lado da equação)

A partir daí é possível ver que de fato são necessárias as duas variáveis livre (alfa, beta), pois o c e o d foram usados nas soluções do a e do b.

por fim a solução fica desta forma:

```
a = | beta |
b = | -2*alfa |
c = | alfa |
d = | beta |
```

Colocando em evidência as duas variáveis livre, teremos que alfa(0,-2,1,0) +beta(1,0,0,1)

Portanto a solução será um conjunto com 2 vetores geradores {(0,-2,1,0),(1,0,0,1)}

Matriz Triangular

É a matriz cujos elementos abaixo ou acima de diagonal principal são iguais a zero. Neste caso o cálculo da determinante é extremamente simples, sendo necessário multiplicar apenas os elementos da diagonal principal.

```
Exemplo: Seja A:
```

```
| 4 0 0 |
| 3 1 0 |
| 1 2 5 |
Det(A) = 4*1*5 = 20
```

Determinantes de Matrizes

Existem 3 maneiras distintas de se calcular o determinante dependendo do tamanho da matriz:

No caso da matriz de **ordem 3 (3x3)** as duas primeiras colunas devem ser copiadas e a partir daí realizar a multiplicação no sentido da diagonal principal da coluna a, b, c -(menos) a multiplicação das diagonais secundárias (e,d,c).

Exemplo:

resultando em: 2*1*1 + 3*3*4 + 1*1*2 - (1*1*4+2*3*2+3*1*1) = 40-19

Para matrizes de **ordem 2** deve-se calcular a determinante através da multiplicação da diagonal principal -(menos) a multiplicação da diagonal secundária.

$$\begin{pmatrix} 2 & 1 \\ -3 & 2 \end{pmatrix}$$

$$det = (2*2) - (-3*1)$$

= 4+3 = 7

Propriedades de Determinantes

Sejam A e B duas matrizes invertíveis:

$$det(A) = det(A^t)$$

$$\det(A^{-1}) = 1 / \det(A)$$

$$det(AB) = det(A)*det(B)$$

$$(AB)^{-1} = B^{-1} A^{-1}$$

$$AA^{-1} = I$$

Sejam u e w dois vetores:

u + w = (u1+w1, ..., un+wn) ||u|| = (u1^2 + ... + un^2)^1/2 u . w = u1*w1 + ... + un*wn