

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| <code>\exBasics</code>        | $A^T, A^{-1}, A^+, \det(A), \text{Tr}(A)$  |
| <code>\exVecNone</code>       | $x, y, z, a + b$   |
| <code>\exVecBold</code>       | $\mathbf{x}, \mathbf{y}, \mathbf{z}, \mathbf{a} + \mathbf{b}$  |
| <code>\exVecArrow</code>      | $\vec{x}, \vec{y}, \vec{z}, \overrightarrow{a + b}$  |
| <code>\exDotProducts</code>   | $\mathbf{x} \cdot \vec{y}, \mathbf{x} \cdot \vec{y}, \langle \mathbf{x}   \vec{y} \rangle, \mathbf{x}^T \vec{y}$   |
| <code>\exCrossProducts</code> | $\mathbf{x} \times \vec{y}, \mathbf{x} \wedge \vec{y}$   |
| <code>\exLinear</code>        | $\theta^T \varphi(x) + b$  |
| <code>\exMatrix</code>        | $\begin{bmatrix} a & b \\ c & d \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} ax + by \\ cx + dy \end{bmatrix}$   |
| <code>\exDots</code>          | $\begin{bmatrix} 1 & \cdots & 0 \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ 0 & \cdots & 0 \end{bmatrix}, \begin{bmatrix} 0 & \cdots & 1 \\ \vdots & \ddots & \vdots \\ 1 & \cdots & 0 \end{bmatrix}$ |
| <code>\exMecaQ</code>         | $\langle \varphi   \psi \rangle, \langle \varphi  ,   \psi \rangle, \langle \varphi     \psi \rangle, \langle \varphi   A   \psi \rangle$  |