

<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>	$\langle \varphi   \psi \rangle, \langle \varphi  ,   \psi \rangle, \langle \varphi     \psi \rangle, \langle \varphi   A   \psi \rangle$