



**Descarga la APP de Wuolah.**  
Ya disponible para el móvil y la tablet.



## Soluciones del Examen de Geometría III Grado en Matemáticas, septiembre de 2016 Universidad de Granada

1.- Para cada  $t \in \mathbb{R}$ , se considera la cuádrica de ecuación:

$$2xz + ty^2 + 2ty + 2z + 1 = 0.$$

Clasificarla en función del valor del parámetro  $t$ .

**Solución:** En primer lugar, escribimos las matrices asociadas a la ecuación:

$$M = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 1 \\ 0 & t & 0 \\ 1 & 0 & 0 \end{pmatrix}, \quad \tilde{M} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & t & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \\ t & 0 & t & 0 \\ 1 & 1 & 0 & 0 \end{pmatrix}.$$

Calculamos el polinomio característico de  $M$ :

$$P_M(\lambda) = \begin{vmatrix} -\lambda & 0 & 1 \\ 0 & t - \lambda & 0 \\ 1 & 0 & -\lambda \end{vmatrix} = (t - \lambda) \begin{vmatrix} -\lambda & 1 \\ 1 & -\lambda \end{vmatrix} = (t - \lambda)(\lambda^2 - 1).$$

Por tanto, los valores propios de  $M$  son

$$\lambda_1 = +1, \quad \lambda_2 = -1, \quad \lambda_3 = t.$$

Calculamos el determinante de  $\tilde{M}$ ,

$$\det \tilde{M} = t^2 - t.$$

Como las raíces son  $t = 0$  y  $t = 1$ , hay que estudiar estos dos casos y los 3 intervalos en los que queda dividida  $\mathbb{R}$ .

Caso  $t < 0$ .  $M$  tiene dos valores propios negativos y uno positivo;  $\det \tilde{M} > 0$ . Como  $0 < \det \tilde{M}$  es igual al producto de sus cuatro valores propios y ya sabemos el signo de 3 de ellos (los de  $M$ ), entonces el cuarto valor propio es positivo. Así,

$$\tilde{M} \sim \begin{pmatrix} + & & & \\ & + & & \\ & & - & \\ & & & - \end{pmatrix}$$

La ecuación reducida queda  $1 + x^2 - y^2 - z^2 = 0$ . Cambiando el signo y permutando variables, queda  $x^2 + y^2 - z^2 - 1 = 0$ , que es equivalente a  $z^2 = x^2 + y^2 - 1$ . Esto es un hiperboloide de 1 hoja.

Caso  $t = 0$  Ya sabemos que  $\det \tilde{M} = 0$  y que un valor propio de  $M$  es cero, así que no tenemos información del signo del cuarto valor propio. Por tanto, calculamos el polinomio característico de  $\tilde{M}$ :

$$P_{\tilde{M}}(\lambda) = \begin{vmatrix} 1 - \lambda & 0 & 0 & 1 \\ 0 & -\lambda & 0 & 1 \\ 0 & 0 & -\lambda & 0 \\ 1 & 1 & 0 & -\lambda \end{vmatrix} = -\lambda \begin{vmatrix} 1 - \lambda & 0 & 1 \\ 0 & -\lambda & 1 \\ 1 & 1 & -\lambda \end{vmatrix} = -\lambda(-\lambda^3 + \lambda^2 + 2\lambda - 1).$$

Como  $\det \tilde{M} = 0$ ,  $\lambda = 0$  ha de ser valor propio, como así sale del polinomio característico. Los otros tres valores propios vienen del segundo factor,  $-\lambda^3 + \lambda^2 + 2\lambda - 1$ , que tiene 2

valores propios positivos por la Regla de Descartes. Por tanto, el último valor propio es negativo. Así,

$$\tilde{M} \sim \left( \begin{array}{c|cc} + & & \\ \hline & + & \\ & & - \\ & & 0 \end{array} \right)$$

La ecuación reducida queda  $x^2 - y^2 + 1 = 0$ . Es un cilindro hiperbólico.

Caso  $0 < t < 1$ . Ahora  $\det \tilde{M} = t^2 - t < 0$  y  $M$  tiene dos valores propios positivos y uno negativo. El cuarto valor propio ha de ser positivo. Así,

$$\tilde{M} \sim \left( \begin{array}{c|cc} + & & \\ \hline & + & \\ & & + \\ & & - \end{array} \right)$$

La ecuación reducida queda  $x^2 + y^2 - z^2 + 1 = 0$ , que equivale a  $z = \pm \sqrt{x^2 + y^2 + 1}$ . Es un hiperboloide de 2 hojas.

Caso  $t = 1$   $M$  tiene ahora dos valores propios positivos y uno negativo. Como  $\det \tilde{M} = 0$ , ahora el cuarto valor propio de  $\tilde{M}$  es cero.

$$\tilde{M} \sim \left( \begin{array}{c|cc} 0 & & \\ \hline & + & \\ & & + \\ & & - \end{array} \right)$$

La ecuación reducida queda  $x^2 + y^2 - z^2 = 0$ . Es un cono.

Caso  $t > 1$   $M$  tiene ahora dos valores propios positivos y uno negativo, y  $\det \tilde{M} = t^2 - t > 0$ . Ahora el cuarto valor propio de  $\tilde{M}$  es negativo.

$$\tilde{M} \sim \left( \begin{array}{c|cc} - & & \\ \hline & + & \\ & & + \\ & & - \end{array} \right)$$

La ecuación reducida queda  $x^2 + y^2 - z^2 - 1 = 0$ . Es un hiperboloide de 1 hoja.  $\square$

2.- Sea  $\mathcal{A}$  un plano afín Euclídeo, y sea  $T = \{a, b, c\}$  un triángulo equilátero en  $A$ . Probar que el grupo de movimientos rígidos de  $A$  que deja invariante el triángulo  $T$  consta de seis elementos. Describir dicho grupo.

**Solución:** Este problema consta de dos partes: existencia y unicidad.

Para ver la existencia, vamos a construir 6 movimientos rígidos que dejen el triángulo  $T$  invariante:

1. La identidad en  $\mathcal{A}$ .
2. Dado un lado del triángulo, sea  $m$  su punto medio. Sea  $R$  la recta perpendicular a dicho lado que pasa por  $m$ . El vértice opuesto pertenece a  $R$  por ser el triángulo equilátero. Sea  $f_R : \mathcal{A} \rightarrow \mathcal{A}$  la simetría de eje la recta  $R$ . Claramente,  $f_R$  deja fijo el vértice opuesto e intercambia los vértices del segmento. Por tanto,  $f_R$  es un movimiento rígido que deja invariante a  $T$ . Como hay tres lados, tenemos tres simetrías de este tipo.
3. Consideremos  $O$  el ortocentro del triángulo  $T$ . Por ser equilátero, coincide con el circuncentro. Sea  $g_1 : \mathcal{A} \rightarrow \mathcal{A}$  el giro de ángulo  $120^\circ$  y centro  $O$ . Claramente,

este giro lleva cada vértice en otro vértice, luego deja invariante el triángulo  $T$ . Igualmente, el giro de  $240^\circ$  y centro  $O$  deja invariante el triángulo  $T$ .

Para ver la unicidad, hemos de comprobar que no existen más movimientos rígidos que dejen invariante a  $T$ . Así, todo movimiento rígido de  $\mathcal{A}$  que deje invariante  $T$  se puede restringir a los vértices, obteniendo una aplicación biyectiva de un conjunto de tres elementos en sí mismo. Ahora bien, el conjunto

$$G = \{f : T \rightarrow T / f \text{ biyectiva}\}$$

es biyectivo al conjunto de las permutaciones de orden 3. Como existen exactamente  $3! = 6$  permutaciones, habrá 6 elementos en  $G$ . Así, dado un movimiento rígido  $g$  de  $\mathcal{A}$  que deje invariante  $T$ , su restricción  $g|_T$  será uno de los 6 elementos de  $G$ . Por tanto,  $g|_T$  coincide con la restricción de uno de los 6 movimientos ya descritos en la parte de existencia. Pero recordemos que si dos aplicaciones afines coinciden en un sistema de referencia afín, entonces son iguales en todo  $\mathcal{A}$ . Como  $\mathcal{A}$  es un plano, el triángulo  $T$  se puede ver como un sistema de referencia afín. Por tanto,  $g$  será igual a uno de los 6 movimientos ya descritos en la parte de existencia.  $\square$

3.- Encontrar una proyectividad en  $\mathbb{P}^3$  distinta de la identidad que deje invariante el hiperplano proyectivo de ecuación homogénea  $x_0 + x_1 + x_2 + x_3 = 0$ .

**Solución:** Sea  $H = \{p = (x_0 : x_1 : x_2 : x_3) \in \mathbb{P}^3 : x_0 + x_1 + x_2 + x_3 = 0\}$ . Consideramos su levantamiento usando la proyección  $\pi : \mathbb{R}^4 \setminus \{0\} \rightarrow \mathbb{P}^3$ , que es  $\hat{H} = \pi^{-1}(H) \cup \{0\} = \{(x_0, x_1, x_2, x_3) \in \mathbb{R}^4 : x_0 + x_1 + x_2 + x_3 = 0\}$ .

Primera forma: Sea  $\hat{f} : \mathbb{R}^4 \rightarrow \mathbb{R}^4$  la simetría ortogonal respecto de  $\hat{H}$ . Como  $\hat{f}$  es biyectiva y lineal, existe una única proyectividad  $f : \mathbb{P}^3 \rightarrow \mathbb{P}^3$  tal que  $f \circ \pi = \pi \circ \hat{f}$ . Como  $\hat{f}$  deja invariante  $\hat{H}$ , entonces  $f$  deja invariante  $H$ . Y además,  $f$  ha de ser distinta de la identidad porque en ese caso,  $\hat{f}$  sería proporcional a la identidad y no es el caso.

Segunda forma: Consideramos una base de  $\hat{H}$ , por ejemplo

$$B_{\hat{H}} = \{u_1 = (1, -1, 0, 0), u_2 = (1, 0, -1, 0), u_3 = (1, 0, 0, -1)\}.$$

La ampliamos a una base de  $\mathbb{R}^4$ , por ejemplo

$$B = \{u_1 = (1, -1, 0, 0), u_2 = (1, 0, -1, 0), u_3 = (1, 0, 0, -1), u_4 = (0, 0, 0, 1)\}.$$

Definimos el isomorfismo lineal mediante las siguientes condiciones (u otras parecidas):

$$\hat{f} : \mathbb{R}^4 \rightarrow \mathbb{R}^4, \quad f(u_i) = u_i, \quad i = 1, 2, 3; \quad \hat{f}(u_4) = (0, 0, 1, 0).$$

Las tres primeras condiciones nos aseguran que  $\hat{f}(\hat{H}) = \hat{H}$ . La cuarta nos asegura que  $\hat{f} \neq Id$ . Comprobamos que  $\hat{f}$  es un isomorfismo: Si  $B_u$  es la base usual de  $\mathbb{R}^4$ , entonces

$$\det(M_{B, B_u}(\hat{f})) = \begin{vmatrix} 1 & 1 & 1 & 0 \\ -1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & -1 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & -1 & 0 \end{vmatrix} = 1.$$

Como  $\hat{f}$  es biyectiva y lineal, existe una única proyectividad  $f : \mathbb{P}^3 \rightarrow \mathbb{P}^3$  tal que  $f \circ \pi = \pi \circ \hat{f}$ . Como  $\hat{f}$  deja invariante  $\hat{H}$ , entonces  $f$  deja invariante  $H$ . Y además,  $f$  ha de ser distinta de la identidad porque en ese caso,  $\hat{f}$  sería proporcional a la identidad y no es el caso.  $\square$