## **BÀI TẬP CHƯƠNG 4**

**Câu 1.** Với mỗi ma trận A cho dưới đây hãy tìm số chiều và một cơ sở của  $\operatorname{Col} A, \operatorname{Row} A, \operatorname{Nul} A$ .

a. 
$$A = \begin{bmatrix} 1 & -1 & 3 \\ -4 & 2 & -9 \\ 2 & 2 & 0 \end{bmatrix}$$
  
b. 
$$A = \begin{bmatrix} 2 & -1 & 3 \\ 4 & -4 & 9 \\ 6 & 1 & 3 \\ -4 & 0 & -3 \\ -2 & -3 & 3 \end{bmatrix}$$

c. 
$$A = \begin{bmatrix} 1 & -5 & -2 & 1 & -3 \\ 2 & -10 & -5 & 2 & -2 \\ 3 & -15 & -4 & 3 & -17 \end{bmatrix}$$
d. 
$$A = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 0 & 0 & 4 & 1 \\ -2 & -4 & 1 & 0 & -6 & -4 \\ 5 & 10 & -3 & 1 & 15 & 13 \\ -3 & -6 & 4 & -2 & -6 & -15 \end{bmatrix}$$

- **Câu 2.** Trong  $\mathbb{R}^3$  cho không gian con  $W = \{(2a-b,a,b) | a,b \in \mathbb{R} \}$ . Chứng minh rằng W là một không gian con của  $\mathbb{R}^3$ .
- **Câu 3.** Giả sử V là một không gian vécto,  $B = \left\{\mathbf{b}_1, \mathbf{b}_2, \mathbf{b}_3\right\}$  và  $S = \left\{\mathbf{s}_1, \mathbf{s}_2, \mathbf{s}_3\right\}$  là các cơ sở của V sao cho ma trận **đổi tọa độ từ B sang** S là  $T = \begin{bmatrix} 3 & 2 & 3 \\ 6 & 5 & -1 \\ 2 & 1 & 4 \end{bmatrix}$ .
  - 1. Tìm tọa độ của vécto  $\mathbf{v}$  theo cơ sở S biết  $\mathbf{v} = 3\mathbf{b}_1 5\mathbf{b}_2 + 4\mathbf{b}_3$ .
  - 2. Tìm tọa độ của vécto  ${\bf u}$  theo cơ sở  ${\it B}$  biết  ${\bf u}=-2{\bf s}_{_1}+2{\bf s}_{_2}+5{\bf s}_{_3}$  .
- **Câu 4.** Cho  $\mathcal{B}=\left\{p_1=2+2x-x^2,p_2=2+x-2x^2,p_3=1+x-x^2\right\}$  là một cơ sở của không gian vécto  $\mathbb{P}_2=\left\{a+bx+cx^2\mid a,b,c\in\mathbb{R}\right\}$  (các đa thức hệ số thực có bậc cao nhất là 2), và tập con  $S\subset\mathbb{P}_2$  cho bởi:

$$S = \left\{ s_{\scriptscriptstyle 1} = p_{\scriptscriptstyle 1} + p_{\scriptscriptstyle 2} + p_{\scriptscriptstyle 3}, s_{\scriptscriptstyle 2} = p_{\scriptscriptstyle 1} - p_{\scriptscriptstyle 2}, s_{\scriptscriptstyle 3} = p_{\scriptscriptstyle 1} + 2p_{\scriptscriptstyle 2} + p_{\scriptscriptstyle 3} \right\}.$$

- 1. Chứng minh rằng S cũng là một cơ sở của  $\mathbb{P}_2$ .
- 2. Tìm ma trận đổi tọa độ từ B sang S và ma trận đổi tọa độ từ S sang B.
- 3. Giả sử  $p(x) = p_1 3p_2 + 4p_3$ , tìm tọa độ của vécto này theo cơ sở S.
- 4. Giả sử  $q(x) = 2s_1 + 5s_2 3s_3$ , tìm tọa độ của véctơ này theo cơ sở B.