UPPSALA UNIVERSITET

Matematiska institutionen Örjan Stenflo, Ketil Tveiten TENTAMEN I MATEMATIK Linjär algebra och geometri I, 1MA025 2016-08-24

Skrivtid: 8.00 - 13.00. Tillåtna hjälpmedel: Skrivdon. Lösningarna skall vara väl motiverade och försedda med förklarande text. Varje korrekt löst uppgift ger högst 5 poäng. För betygen 3, 4, resp. 5 krävs minst 18, 25 respektive 32 poäng.

1. Lös ekvationssystemet

$$\begin{cases} 2x_1 + x_2 & = 4 \\ 3x_1 + x_2 + 2x_3 - x_4 = 3 \\ x_1 + x_2 + 6x_3 + 2x_4 = 1 \end{cases}.$$

2. Finn alla matriser X som uppfyller ekvationen

$$AX^{T} - AB = C,$$

$$\operatorname{där} A = \begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 2 & 2 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}, B = \begin{pmatrix} 1 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 1 \\ 1 & 0 & 1 \end{pmatrix} \text{ och } C = \begin{pmatrix} 7 & 8 & 9 \\ 3 & 2 & 1 \\ 4 & 5 & 6 \end{pmatrix}.$$

3. Lös ekvationen för x:

$$\begin{vmatrix} x & x & 0 \\ 0 & x & x \\ x - 1 & 0 & x \end{vmatrix} = x$$

4. För vilka värden på parametern $a \in \mathbb{R}$ är matrisen

$$A = \begin{pmatrix} a & 1 & 2 \\ a & -1 & a - 2 \\ 1 & 1 & 2a \end{pmatrix}$$

inverterbar? Bestäm inversen A^{-1} för de parametrar a där inversen existerar.

- 5. Bestäm avståndet mellan punkten P:(1,0,0) och den punkt i planet med ekvation x+y-z=1 som ligger närmast punkten Q:(1,0,2).
- 6. Bestäm arean av triangeln med hörn i A:(0,-1,0), B:(0,0,2) och C:(3,3,5).

Var god vänd!

- 7. Betrakta de fyra vektorerna $\vec{v}_1=(3,2,1,1),\ \vec{v}_2=(1,1,0,1),\ \vec{v}_3=(2,0,0,6)$ och $\vec{v}_4=(-1,0,0,2)$ i $\mathbb{R}^4.$
 - (a) Avgör om $S = \{\vec{v}_1, \vec{v}_2, \vec{v}_3, \vec{v}_4\}$ bildar en bas för \mathbb{R}^4 .
 - (b) Uttryck vektorn $\vec{w} = (3, 4, 0, 1)$ som en linjärkombination av vektorerna i S eller visa att detta är omöjligt.
- 8. Låt $F:\mathbb{R}^2\to\mathbb{R}^2$ vara rotation medurs med vinkeln $\pi/2$ och låt $G:\mathbb{R}^2\to\mathbb{R}^2$ vara spegling i y-axeln.
 - (a) Bestäm standardmatriserna för F och G.
 - (b) Bestäm standardmatrisen för rotation medurs med vinkeln $\pi/2$ följt av spegling i y-axeln.

LYCKA TILL!