Algebra e geometria

Nicola Ferru

5 ottobre 2024

Indice

Prefazione

Le modalità di utilizzo e distribuzione sono scritte nel file LICENSE.

Capitolo 1

Vettori, coordinate e geometria

Uno degli argomenti su cui il corso si basa sono proprio i *vettori*. All'interno di questo capitolo saranno presenti nozioni e definizioni legate alla natura stessa di queste entità matematiche dai rudimenti ad alcuni spetti più avanzati.

1.1 Vettori Geometrici

Definizione 1.1.1. Un vettore geometrico applicato nel piano è un segmento orientato che va da un punto fisso O "Origine" verso un secondo punto P del piano, come mostrato nella figira 1.1:

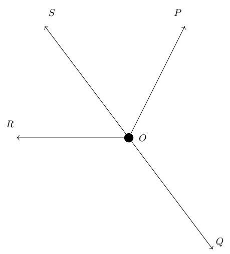

Figura 1.1: Esempio vettori geometrici

Analogamente, se il punto P (*e quindi il segmento*) è libero di variare in tutto lo spazio tridimensionale. In ambo i casi il vettore sarà denotato $\vec{OP}$ (*si denota che il punto finale P può anche uguale a O, ovvero il vettore può essere molto ravvicinato al punto O*).

Nota 1.1.1. *La direzione è indicata dalla simbolo freccia, graficamente la lunghezza e direzione del vettore implicano il modo in cui agisce nello spazio, ad esempio, se due vettori hanno direzioni opposte uno si sottrarrà potenzialmente al altro.*

Denotare che con V_O^2 l'unsieme dei vettori geometrici applicati in O nel piano, e con V_O^3 l'insieme dei vettori geometrici applicati in O liberi di variare in tutto lo spazio tridimensionale. I vettori orientati sono utilizzati infisica, dove vengono usati per rappresentare le forze applicate sul punto O.

Esempio 1.1.1. Si può immaginare che in O si trovi un oggetto sul quale viene esercitata una forza che lo "trascina" nella direzione e nel verso dati dalla freccia come evidenziato nella nota (1.1.1), mentre l'intensità della forza esercitata è rappresentata dlla lunghezza del segmento. Dal

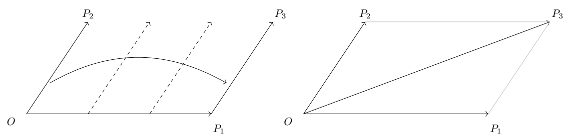

Figura 1.2: Somma vettoriale

momento che $\vec{OP}_3$ rappresenta la forza totale esercitata la forza totale esercitata su O quando si applicano contemporaneamente $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$, il meccanismo più immediato è associare l'operazione ad una addizione, infatti, essa viene scritta come:

$$\vec{OP}_3 = \vec{OP}_1 + \vec{OP}_2 \tag{1.1}$$

La rappresentazione grafica è presente in figura 1.2 definisce in modo in cui un'operazione di somma sull'insieme di vettori geometrici (del piono o dello spazio) viene rappresentata.

Per i vettori che non hanno la stessa direzione, si denota che OP_3 è la direzionale del parallelogramma che ha OP_1 e OP_2 come lati (infatti, viene definita anche come *regola del parallelogramma*). Il motodo descrittivo funziona comunque anche per sommare due o più vettori che hanno la stessa direzione:

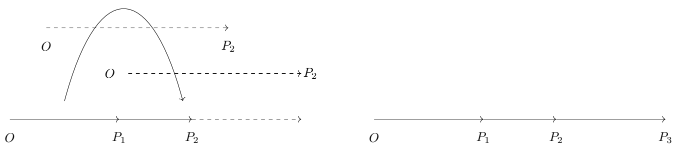

Figura 1.3: Regola del parallelogramma

Anche in questo caso vale la formula 1.1, infatti, graficamente la OP_3 è chiaramente frutto di una somma tra il segmento OP_1 e OP_2. Un'altra operazione è il prodotto del vettore per un numero reale: nel contesto delle forze, il concetto è quella di rappresentare una variazione dell'intensità e eventualmente del verso della forza rappresentata dal vettore.
Più precisamente, dati un vettore geometrico $\vec{OP}$ e un numero releale $c \in \mathbb{R}$, si può definire $c\vec{OP}$ come il vettore che sta sulla stessa retta a cui appartiene $\vec{OP}$, ma avente:

1. Stesso verso e lunghezza c volte la lunghezza di $\vec{OP}$, se c è positivo;
2. Verso opposto e lunghezza $-c$ volte quella di $\vec{OP}$, se c è negativo;
3. Lunghezza ulla se c=0, cioè $0\vec{OP} = \vec{OO}$.

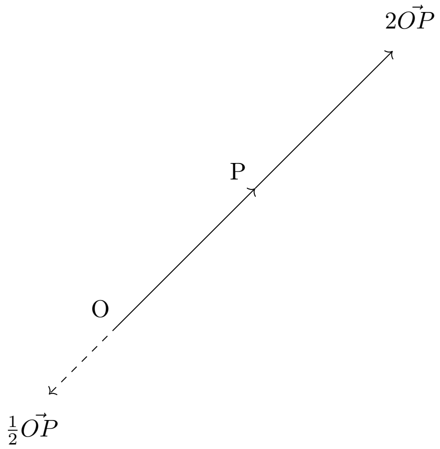

Figura 1.4: Prodotto vettoriale

Nel contesto dei vettori, i numeri reali si chiamano anche *scalari*.
Come si vedra nel ultima parte del capitolo, la nozione di vettore geometrico e le operazioni di somma tra vettori e prodotto di un vettore per un numero che appena definito saranno fornamentali per impostare e risolvere problemi geometrici nel piano e nello spazio. Per questo motivo, è necessario conoscere e mettere in evidenza le proprietà di cui godono tali operazionim che permettono di manipolare le espressioni e formule che coinvolgono i vettori. Si può verificare che valgono le seguenti:

1. La somma è *associativa*

$$(\vec{OP}_1 + \vec{OP}_2) + \vec{OP}_3 = \vec{OP}_1 + (\vec{OP}_2 + \vec{OP}_3) \tag{1.2}$$

2. La somma è *commutativa*
$$\vec{OP}_1 + \vec{OP}_2 = \vec{OP}_2 + \vec{OP}_1 \tag{1.3}$$

3. Il vettore $\vec{OO}$ funge da elemento neutro per la somma:
$$\vec{OP} + \vec{OO} = \vec{OO} + \vec{OP} = \vec{OP} \tag{1.4}$$

4. Per ogni vettore $\vec{OP}$, il vettore $(-1)\vec{OP}$ (ovvero il vettore che si ottiene da $\vec{OP}$ basterà invertire il verso, senza modificare direzione e lunghezza) è il suo inverso additivo o opposto rispetto alla somma:
$$\vec{OP} + (-1)\vec{OP} = (-1)\vec{OP} + \vec{OP} = \vec{OO} \tag{1.5}$$

5. Dati due numeri reali c_1, c_2 e un vettore $\vec{OP}$, si ha
$$c_1(c_2\vec{OP}) = (c_1c_2)\vec{OP} \tag{1.6}$$
(*Una situazione molto similare alla proprietà associativa del prodotto*).

6. Per ogni vettore $\vec{OP}$, si ha
$$1\vec{OP} = \vec{OP} \tag{1.7}$$
(*ovvero il numero 1 funge da elemento neutro rispetto al prodotto per scalari*).

7. Dati due numeri reali c_1, c_2 ed un vettore $\vec{OP}$, si ha
$$(c_1 + c_2)\vec{OP} = c_1\vec{OP} + c_2\vec{OP} \tag{1.8}$$

8. Dati un numero reale c e due vettori $\vec{OP}$, $\vec{OP}$ si ha
$$c(\vec{OP}_1 + \vec{OP}_2) = c\vec{OP}_1 + c\vec{OP}_2 \tag{1.9}$$

Lo sviluppo suggerisce che valga la proprietà distributiva rispetto alla somma di numeri reale o rispetto alla somma di vettori.

Osservazione 1.1.1. Come esempio di applicazione delle proprietà appena elencate, è il caso di motrare che in un'uguaglianza tra vettori, esattamente come si fa in un'uguagliana tra numeri, si possono "spostare i vettori" da un membro all'altro cambiandoli di segno:
$$\vec{OP}_1 + \vec{OP}_2 = \vec{OP}_3 \to \vec{OP}_1 = \vec{OP}_3 - \vec{OP}_2$$
Dove, come nel caso dei numeri lo spostamento dall'altra parte dell'uguaglianza comporta il cambiamento di segno scritto come $\vec{OP}_3 - \vec{OP}_2$ che risulta essere la forma semplificata di $\vec{OP}_3 + (-1)\vec{OP}_2$. Per vederlo, basterà sommare ad antrambi i membri di $\vec{OP}_1 + \vec{OP}_2 = \vec{OP}_3$ il vettore $(-1)\vec{OP}_2$:
$$(\vec{OP}_1 + \vec{OP}_2) + (-1)\vec{OP}_2 = \vec{OP}_3 + (-1)\vec{OP}_2$$
Applicando la propriatà associativa (1.2) a primo membro:
$$\vec{OP}_! + \left[\vec{OP}_2 + (-1)\vec{OP}_2\right] = \vec{OP}_3 + (-1)\vec{OP}_2$$
Dopo aver fatto questo passaggio, sarà necessario applicare la proprietà (1.5) che afferma che $(-1)\vec{OP}_2$ è l'opposto di $\vec{OP}_2$:
$$\vec{OP}_2 + \vec{OO} = \vec{OP}_3 + (-1)\vec{OP}_2$$
e infine va applicato la proprietà (1.4) che afferma che il vettore nullo funge da elemento neutro:
$$\vec{OP}_1 = \vec{OP}_3 + (-1)\vec{OP}_2$$
e con questo è stata confermata l'affermazione iniziale.

1.2 Coordinate

Considerando due vettori geometrici $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$ nel piano, e si può supporre che $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$ non abbiano la stessa dimensione.
Affermando che ogni vettore $\vec{OP} \in V_O^2$ può essere ottenuto sommando multipli opportuni di $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$, ovvero:
$$\vec{OP} = c_1\vec{OP}_1 + c_2\vec{OP}_2$$
dove c_1, c_2 sono opportuni numeri reali.

Infatti, questo può essere facilmente visto graficamente: come nel disegno seguente, prolungando i vettori $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$ disegnando le due rette r_1 e r_2; proiettando quindi i punti P su r_1 seguendo la direzione parallela a $\vec{OP}_2$, e chiamando il punto proiettato Q_1: e chiamandolo punto proiettato Q_2.

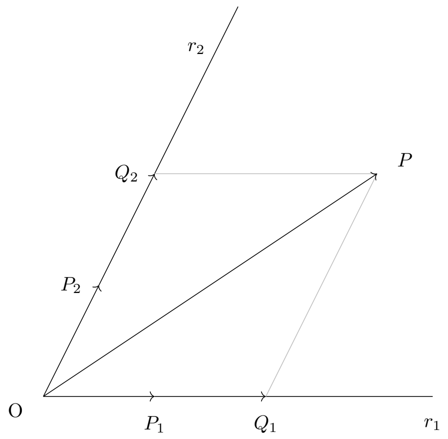

Figura 1.5: Costruzione grafica $\vec{OP} = c_1\vec{OP}_1 + c_2\vec{OP}_2$

Avendo costruito le due proiezioni parallelamente a $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$ come lati e $\vec{OP}$ come diagonale, quindi per definizione di somma tra vettori geometrici si ha $\vec{OP} = \vec{OQ}_1 + \vec{OQ}_2$.
Ma dal momento che $\vec{OQ}_1$ si trova sulla stessa retta di $\vec{OP}_1$ per come è definito il prodotto dei vettori per i numeri realim esisterà un numero reale c_1 tale che $\vec{OQ}_1 = c_1\vec{OP}_1$ (dove c_1 dipende semplicemente dal rappotro tra la lunghezza di $\vec{OQ}_1$ e quella di $\vec{OP}_1$).
Si conclude che $\vec{OP} = c_1\vec{OP}_1 + c_2\vec{OP}_2$. Si noti che nella situazione considerata nel disegno, $c_1, c_2 > 0$ in quanto $\vec{OQ}_1$ e $\vec{OQ}_2$ hanno lo stesso verso di $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$ rispettivamente. In generale, la stessa costruzione può essere effettuata per qualunque vettore $\vec{OP}$ del piano e i coefficienti c_1 e c_2 potranno anche essere negativi[1] a seconda del quadrante nel quale si trova $\vec{OP}$, ovvero a seconda che la proiezione di P sulle rette r_1, r_2 cada dalla stessa parte o dalla parte opposta dei punti P_1 e P_2.

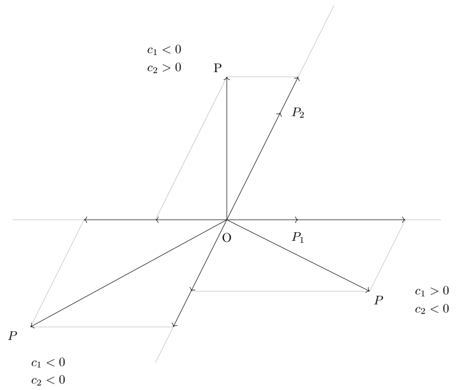

Figura 1.6: Condizione della formula $\vec{OP} = c_1\vec{OP}_1 + c_2\vec{OP}_2$ in base ai reali c_1, c_2

Definizione 1.2.1. La coppia (c_1, c_2) di numeri reali tale che $\vec{OP} = c_1\vec{OP}_1 + c_2\vec{OP}_2$ si dice la *coppia delle coordinate* del vettore $\vec{OP}$ rispetto ai vettori base $\vec{OP}_1, \vec{OP}_2$.
Le coordinate c_1 e c_2 di un vettore dipendono chiaramente dalla scelta dei vettori base $\vec{OP}_1$, $\vec{OP}_2$, ma una volta che essi sono stati fissati seriveremo $\vec{OP} \equiv (c_1, c_2)$, identificando di fatto il vettore con la coppia delle sua coordinate, e quindi l'insieme $\vec{V}^2_O$ con l'insieme $\mathbb{R}^2$ delle coppie di numeri reali.

Osservazione 1.2.1. Bisognerebbe porsi il problema dell'*unicità* di c_1 e c_2: se esistessero due modi diversi, diciamo $\vec{OP} = c_1\vec{OP}_1 + c_2\vec{OP}_2$ e $\vec{OP} = c'_1\vec{OP}_1 + c'_2\vec{OP}_2$, di decomporre $\vec{OP}$, non

[1] Può essrere anche $c_1 = 0$ o $c_2 = 0$: nel primo caso, si ha $\vec{OP} = c_2\vec{OP}_2$, nel secondo $\vec{OP} = c_1\vec{OP}_1$, cioè $\vec{OP}$ non sta all'interno di uno dei quadranti in cui le rette r_1, r_2 dividono il piano, ma sta sulla retta r_2 (se $\vec{OP} = c_2\vec{OP}_2$) o sulla retta r_1 (se $\vec{OP} = c_1\vec{OP}_1$).

avremmo una e una spola coppia di numeri con cui identificarlo: in realtà, la costruzione grafica già suggerisce che l'unicità è garantita, ma si tornerà su tel questione nel paragrafo **??**.

Un risultato analogo a quello visto per i vettori nel piano può essere ottenuto anche nell'insieme V_O^3 dei vettori geometri nello spazio tridimensionale. In questo non si deve però partire da una coppia di vettori non allineati ma da una terna di vettori $\vec{OP_1}$, $\vec{OP_2}$ e $\vec{OP_3}$ *che non siano tutti e tre sullo stesso piano*: alloram, è semplice vedere graficamente, utilizzando proiezioni come fatto nel caso di due vettori nel piano, che ogni vettore $\vec{OP} \in V_O^3$ può essere scritto come combinazione $c_1\vec{OP_1} + c_2\vec{OP_2} + c_3\vec{OP_3}$.

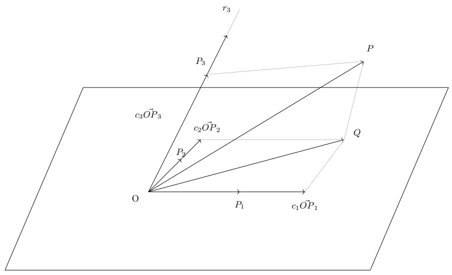

Figura 1.7: Vettori su spazio tridimensionale

Come rappresentato in figura 1.7, si proietta il punto su cui stanno $\vec{OP_1}$ e $\vec{OP_2}$ seguendo la direzione $\vec{OP_3}$ e si individua così un punto Q; proiettando poi P sulla retta r_3 parallelamente al vettore $\vec{OQ}$, risulta individuato un parallelogramma, che ci dice che $\vec{OP}$ si scrive come somma $\vec{OP} = \vec{OQ} + c_3\vec{OP_3}$ di $\vec{OQ}$ e di un opportuno multiplo $c_3\vec{OP_3}$ di $\vec{OP_3}$. A questo punto si osserva che $\vec{OQ}$, stando sul piano di $\vec{OP_1}$ e $\vec{OP_2}$ si scriverà come loro combinazione lineare $\vec{OQ} = c_1\vec{OP_1} + c_2\vec{OP_2} + c_3\vec{OP_3}$. In modo analogo a quato già fatto per i vettori geometrico del piano, si può dire che:

Definizione 1.2.2. La terna (c_1, c_2, c_3) di numeri reali tale che $\vec{OQ} = c_1\vec{OP_1} + c_2\vec{OP_2} + c_3\vec{OP_3}$ si dice la *terna delle coordinate* del vettore $\vec{OP}$ rispetto ai vettori di base $\vec{OP_1}, \vec{OP_2}, \vec{OP_3}$.

Come osservato per i vettori del piano, le coordinate c_1, c_2, c_3 di un vettore dipendono chiaramente dalla scelta dei vettori base $\vec{OP_1}, \vec{OP_2}, \vec{OP_3}$, ma una volta che essi sono stati fissati si potrà scrivere $\vec{OP} \equiv (c_1, c_2, c_3)$, identificando di fatto il vettore con la terna delle sue coordinate, e quindi l'insieme $\vec{V}_O^2$ con l'insieme $\mathbb{R}^3$ della terna di numeri reali.
L'importanza delle coordinate consiste nel fatto che esse, permattendoci di rappresentare i vettori mediamente coppie o terne di numeri, permettano di tradurre in calcolo tra vettori: questa è un'importante semplificazione, in quanto è più semplice lavorare con numeri che con costruzioni o dimostrazioni di geometria eoclidea che sarebbero altrimenti necessarie per lavorare con i vettori, che sono oggetti (entità) geometrici. Per dare un idea più chiara delle affermazioni esposte precedentemente è necessario stimare questo importante risultato:

Proposizione 1.2.1. *Sia $\vec{OP_1}$, $\vec{OP_2}$ una coppia di vettori base non allineati nell'insieme V_O^2. Le coordinate rispetto a $\vec{OP_1}$, $\vec{OP_2}$ hanno le seguenti proprietà:*

1. *Se $\vec{OP}$ e $\vec{OP}'$ hanno coordinate rispettivamente (x_1, x_2) e (x_1', x_2'), le coordinate di $\vec{OP} + \vec{OP}'$ sono date dalla coppia $(x_1 + x_1', x_2 + x_2')$ ottenuta sommando componete per componente le coppie delle coordinate dei due vettori.*

2. *Se $\vec{OP}$ ha coordinate (x_1, x_2) e $c \in \mathbb{R}$ è un numero reale, allora le coordinate di $c\vec{OP}$ sono date dalla coppia (cx_1, cx_2) ottenuta moltiplicando per c le coordinate di $\vec{OP}$.*

Dimostrazione. Il fatto che $\vec{OP}$ abbia coordinate (x_1, x_2) rispetto a $\vec{OP_1}$, $\vec{OP_2}$ significa per definizione che $\vec{OP}' = x_1\vec{OP_1} + x_2\vec{OP_2}$, e analogamente il fatto che $\vec{OP}'$ abbia coordinate (x_1', x_2') significa che $\vec{OP}' = x_1'\vec{OP_1} + x_2'\vec{OP_2}$. Ma allora

$$\vec{OP} + \vec{OP}' = (x_1\vec{OP_1} + x_2\vec{OP_2}) + (x_1'\vec{OP_1} + x_2'\vec{OP_2}) =$$

Riordinando gli addendi e raccogliendoli diversamente sfruttando le proprietà associativa e commutativa della somma tra vettori

$$= (x_1\vec{OP_1} + x_1'\vec{OP_1}) + (x_2\vec{OP_2} + x_2'\vec{OP_2}) =$$

Sfruttando la proprietà 1.8 sia nella prima parentesi che nella saconda, effettuato il raggruppamento mettendo in evvidenza nel caso della prima parentesi $\vec{OP}_1$, mentre, nel caso del secondo mettendo in evvidenza $\vec{OP}_2$, il risultato sarà

$$= (x_1 + x_1')\vec{OP}_1 + (x_2 + x_2')\vec{OP}_2$$

Ma questo, per definizione di coordinate, significa proprio che le coordinate di $\vec{OP} + \vec{OP}'$ sono date dalla coppia $(x_1 + x_1', x_2 + x_2')$, come affermato nel punto 1 della Proposizione 1.2.1.
Per dimostrare la (2), bisogna partire sempre dal fatto che $\vec{OP}$ abbia coordinate (x_1, x_2) significa per definizione che $\vec{OP} = x_1\vec{OP}_1 + x_2\vec{OP}_2$. Allora

$$c\vec{OP} = c(x_1\vec{OP}_1 + x_2\vec{OP}_1) =$$

Applicando la proprietà (1.9) otterremo la divisione in due gruppi di parentesi, con c messo in evidenza messi tra di loro in forma di addizione.

$$= c(x_1\vec{OP}_1) + c(x_2\vec{OP}_2) =$$

Applicando la proprietà (1.6) a entrambi gli addendi si otterrà:

$$= (cx_!)\vec{OP}_1 + (cx_2)\vec{OP}_2$$

Ma questo, per definizione di coordinate, ci dice proprio che le coordinate di $c\vec{OP}$ sono date dalla coppia (cx_1, cx_2), come affermato nella (2) della Proposizione 1.2.1. □

Esempio 1.2.1. Per un esempio di quanto appena dimostrato, si prendano i vettori base $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$ come nel disegno seguente, e si considerino i due $\vec{OQ}_1$ e $\vec{OQ}_2$

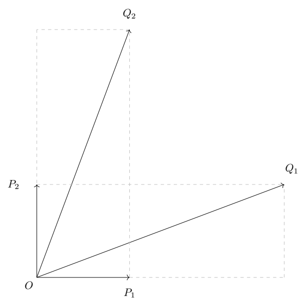

Figura 1.8: Rappresentazione grafica OQ_1 e OQ_2

Come si vede dalla figura (1.8), si ha $\vec{OQ}_1 = 2\vec{OP}_1 + \vec{OP}_2$ e $\vec{OQ}_1 = \vec{OP}_1 + 2\vec{OP}_2$, ovvero le coordinate $\vec{OP}_1$ sono date dalla coppia (2, 1).
Allora, in base alla (1) della Proposizione 1.2.1, la somma $\vec{OQ}_1 + \vec{OQ}_2$ ha coordinate (*sempre rispetto a* $\vec{OP}_1$ *e* $\vec{OP}_2$) date da

$$\vec{OQ}_1 = \begin{vmatrix} 2 \\ 1 \end{vmatrix},\ \vec{OQ}_2 = \begin{vmatrix} 1 \\ 2 \end{vmatrix} \quad \rightarrow \quad \vec{OQ}_1 + \vec{OQ}_2 = \begin{vmatrix} 2+1 \\ 1+2 \end{vmatrix} = \begin{vmatrix} 3 \\ 3 \end{vmatrix} = (3, 3).$$

ovvero si ha $\vec{OQ}_1 + \vec{OQ}_2 = 3\vec{OP}_1 + 3\vec{OP}_2$. In effetti, questo può essere verificato graficamente costruendo con la regola del parallelogramma la somma $\vec{OQ}_1 + \vec{OQ}_2$, come nella figura seguente

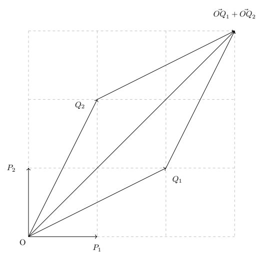

Figura 1.9: Rappresentazione grafica $\vec{OQ}_1 + \vec{OQ}_2$

L'aspetto notevole è che si può dimostrare chi era il vettore $\vec{OQ}_1 + \vec{OQ}_2$ (in coordinate) con un semplice conto aritmetico, anche prima di disegnarlo con la costruzione geometrica del parallelogramma.

Osservazione 1.2.2. Affermazioni del tutto analoghe a quelle della Proposizione 1.2.1 valgono anche nel caso dei vettori nello spazio. Più precisamente, si ha che fissata una terna $\vec{OP}_1, \vec{OP}_2, \vec{OP}_3$ di vettori non complanari nell'insieme V_O^3 dei vettori dello spazio tridimensionale, allora le coordiante rispetto a tale terna di base hanno le seguenti proprietà:

1. Se $\vec{OP}$ e $\vec{OP}'$ hanno coordinate rispettivamete (x_1, x_2, x_3) e (x_1', x_2', x_3'), le coordinate di $\vec{OP}_1 + \vec{OP}_1'$ sono date dalla terna $(x_1 + x_1', x_2 + x_2', x_3 + x_3')$ ottenuta sommando componente per componente le terne delle coordiante dei due vettori.

2. Se $\vec{OP}$ ha coordinate (x_1, x_2, x_3) e $c \in \mathbb{R}$ è un numero reale, allora le coordinate, di $c\vec{OP}$ sono date dalla terna (cx_1, cx_2, cx_3) ottenuta moltiplicando per c le coordinate di $\vec{OP}$.

La dimostrazione è perfettamente analoga a quella della Proposizione 1.2.1.

1.3 Lunghezze e angoli

Lavorare in coordiante rispetto a una base ci permette di tradurre numericamente costruzioni geometriche con i vettori e risolvere in modo più semplice problimi relativi ai vettori. Questo è quero qualunque sia la base scelta, tuttavia a seconda del problema specifico da risolvere, alcune basi possono essere più convenienti di altre, e in particolare quando si vuole rispondere, lavorando in coordinate, alle domande seguenti: "Quel'è la lunghezza di un vettore dato? quel'è l'angolo tra due vettori dati?
In tal caso, le basi più convenienti da usare, come visto, sono quelle formate da (due nel caso del piano, tre nel caso dello spazio) vettori ctra loro ortogonali e di lunghezza 1 (*rispetto a un'unità di misura scelta*). Tali basi si chiamano *ortonormale.*
Infatti, considerando una tale base nel piano

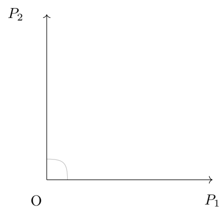

Figura 1.10: Base del piano

Ora, considerando un vettore $\vec{OP}$, di quale sono note le coordinate rispetto a tale base sono date da (x_1, x_2) (ovvero, per definizione di coordinate, $\vec{OP} = x_1\vec{OP}_1 + x_2\vec{OP}_2$): è possibile calcolare la lunghezza del vettore $\vec{OP}$ a partire dalle coordinate? Per rispondere a tale domanda, bisogna considerare le seguenti figure, nel quale è rappresentata la decomposizione $\vec{OP} = x_1\vec{OP}_1 + x_2\vec{OP}_2$

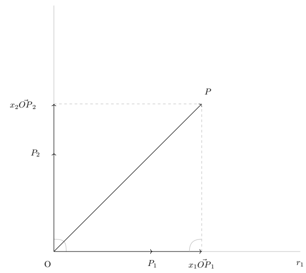

Figura 1.11: Base del piano con il vettore $\vec{OP}$

Dal momento che si è selto i vettori di base perpendicolari, quando si proietta P sulla retta r_1 che contiene $\vec{OP}_1$ sequendo la direzione $\vec{OP}_2$, tale proiezione incontra r_1 con un angolo di 90^o, e si viene quindi a formare un triangolo rettangolo (evidenziato nel figura 1.11) avente come ipotenusa proprio $\vec{OP}$ e al quele possiamo quindi applicare il teorema di Pitagora per calcolare la lunghezza di $\vec{OP}$, che denoterà $|\vec{OP}|$.
A quasto scopo, c'e da notare che il cateto orizzontale di tale triangolo è dato dal vettore $x_1\vec{OP}_1$, e quindi la sua lunghezza è data dal prodotto di $x_!$ per la lunghezza di $\vec{OP}_1$: ma avendo scelto i vettori

di base di lunghezza unitaria, questo implica che la lunghezza di tale cateto sia semplicemente x_1; per quello che riguarda il cateto verticale, esso per costruzione ha la stessa lunghezza del vettore $x_2\vec{OP}_2$, ovvero x_2 (in quanto $\vec{OP}_2$ ha lunqhezza 1). Quindi il teorema di Pitagora dice che $|\vec{OP}|^2 = \sqrt{x_1^2 + x_2^2}$,

$$|\vec{OP}| = |x| = \sqrt{x_1^2 + x_2^2} \tag{1.10}$$

che rappresenta la formula cercata, che ci dà la lunghezza di $\vec{OP}$ in funzione delle sue coordinate. Si nota che nei ragionamenti svolti sono fontamentali per la scelta di una base fatta di vettori ortogonali (questo ha fatto comparire un triangolo rettangolo a cui viene applicato il teorema di Pitagora) e di lunghezza 1 (che ha permesso di esprimere le lunghezze dei cateti in funzione delle sole coordinate).
Dopo aver trattato del piano, adesso è necessario trattare lo spazio nella sua costruzione, infatti lo spazio trigonometrico è composto da una terna di vettori: $\vec{OP}_1, \vec{OP}_2, \vec{OP}_3$ appartenenti all'insieme V_O^3 dei vettori applicati nello spazio tridimensionale:

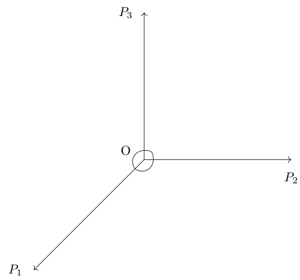

Figura 1.12: Costruzione grafica base spazio

Supponendo ora di avere un vettore $\vec{OP}$ e di volerne calcolare la lunghezza, si denota $|\vec{OP}|$, in fuzione delle sue coordinate x_1, x_2, x_3 rispetto alla base B scelta. Per definizione di coordintate, $\vec{OP}$ si decompone come somma $\vec{OP} = x_1\vec{OP}_1 + x_2\vec{OP}_2 + x_3\vec{OP}_3$, come in figura 1.13.

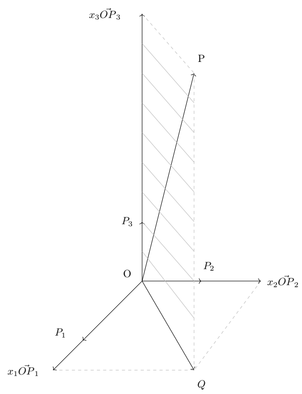

Figura 1.13: Base dello spazio con il vettore $\vec{OP}$

La decomposizione è stata ottenuta graficamente come segue: prima si proietta P perpendicolarmente sul piano su cui stanno P_1 e P_2 ottenendo il punto Q (l'angolo in Q quindi è retto, come messo in evidenza nella figura) e si ottiene un rettangolo, come campitura in grigio nella figura, che dice che $\vec{OP} = \vec{OQ} + x_3\vec{OP}_3$; poi dal momento che $\vec{OQ}$ giace sul piano di P_1 e P_2 lo si può decomporre come $\vec{OQ} = x_1\vec{OP}_1 + x_2\vec{OP}_2$ (sempre sul piano retti in quanto $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$ sono perpendicolari), e quindi $\vec{OP} = \vec{OQ} + x_3\vec{OP}_3 = x_1\vec{OP}_1 + x_2\vec{OP}_2 + x_3\vec{OP}_3$ come visto sopra.
Ora, essendo $\vec{OP}$ l'ipotenusa del triangolo OPQ rettangolo in Q, per il teorema di Pitagora si avrà

$$|OP|^2 = |OQ|^2 + |PQ|^2 \tag{1.11}$$

Ma da una parte, il segmento PQ, essendo un lato del rettangolo ombreggiato in figura, è lungo esattamente quanto il vettore $x_3\vec{OP}_3$, ovvere x_3 (in quanto $\vec{OP}$ ha lunghezza 1); dall'altra, OQ è la diagonale del rettangolo che ha come lati i vettori $x_1\vec{OP}_1$ e $x_2\vec{OP}_2$ di lunghezza rispettivamente x_1 e x_2 (in quanto $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$ hanno lunghezza 1), quindi sempre per il teorema di Pitagora si ha $|OP|^2 = x_1^2 + x_2^2 + x_3^2$, ovvero, se per la terna $x = (x_1, x_2, x_3)$ si utilizza la notazione

$|x| = \sqrt{x_1^2 + x_2^2 + x_3^2}$,

$$|\vec{OP}| = |x| = \sqrt{x_1^2 + x_2^2 + x_3^2} \tag{1.12}$$

che è la formula cercata, angolora della (1.10), per la lunghezza di un vettore geometrico $\vec{OP}$ dello spazio in funzione delle sue coordinate rispetto alla base scelta.
Ora, bisogna porsi il problema di calcolare l'angolo tra due vettori non nulli $\vec{OP}, \vec{OQ} \in V_O^3$ una volta note le loro coordinate rispetto a una base ortonormale. Supponendo che tali coordinate siano rispettivamente (x_1, x_2, x_3) e (y_1, y_2, y_3).

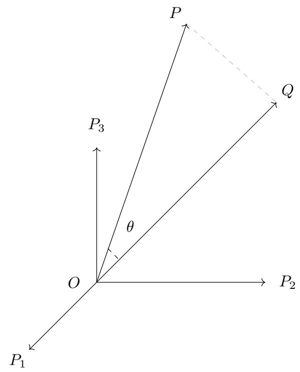

Figura 1.14: Triangolo OPQ

Per un risultato di trigonometria, l'angolo θ tra $\vec{OP}$ e $\vec{OQ}$ è collegato alla lunghezza dei segmenti OP, OQ, PQ dalla formuala[2]

$$|\vec{PQ}|^2 + |OP|^2 + |OQ|^2 - 2\cos\theta |OP| \cdot |OQ| \tag{1.13}$$

Ora, per la (1.12), si ha $|OP| = \sqrt{x_1^2 + x_2^2 + x_3^2}$ e $|OQ| = \sqrt{y_1^2 + y_2^2 + y_3^2}$: per ricavare l'angolo θ tramte la formuala (1.14) resta da calcolare la lunghezza $|PQ|$. Dal momento che la formuala (1.12) consente di calcolare la lunghezza solo dei vettori applicati in O, sarà possibile tracciare il seguente disegno

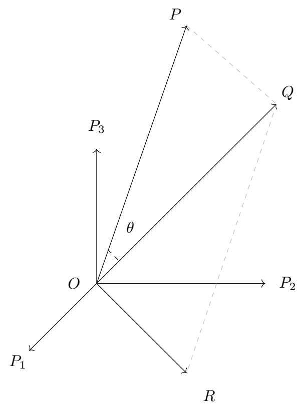

Figura 1.15: Triangolo OPQ e OQR

Il vettore $\vec{OR}$ parallelo al segmento PQ e avente la sua stessa lunghezza, ovvero $|PQ| = |\vec{OR}|$.
Ora, essendo $\vec{OR}$ parallelo a PQ e della stessa lunghezza, il quadrilattero di vertici O, R, P, Q è un parallelogramma che ha $\vec{OR}$ e $\vec{OP}$ come lati e $\vec{OQ}$ come diagonale: quindi, dalla definizione di somma tra vettori applicati, si ha $\vec{OQ} = \vec{OR} + \vec{OP}$, ovvero $\vec{OR} = \vec{OQ} - \vec{OP}$.
Per le proprietà telle coordinate viste nell'Osservazione 1.2.2, le coordinate di $\vec{OR} = \vec{OQ} - \vec{OP}$ sono date dalle coordinate di $\vec{OQ}$ meno le coordinate di $\vec{OP}$, ovvero $(y_1 - x_1, y_2 - x_2, y_3 - x_3)$, e quindi, dalla (1.10) si ha finalmente

$$|PQ| = |\vec{OR}| = \sqrt{(y_1 - x_1)^2 + (y_2 - x_2)^2 + (y_3 - x_3)^2} \tag{1.14}$$

[2]Si tratta di una sorta di "teorema di Pitagora per triangoli qualunque": infatti, se il trangolo è rettangolo in O, ovvero $\theta = \frac{\pi}{2}$, allora $\cos\theta = 0$ e la formula si riduce a $|\vec{PQ}|^2 = |OQ| + |OQ|^2$, il classico teorema di Pitagora.

La formula (1.12) diventa allora

$$\begin{aligned}(y_1 - x_1)^2 + (y_2 - x_2)^2 + (y_3 - x_3)^2 &= y_1^2 - x_1^2 + y_2^2 - x_2^2 + y_3^2 - x_3^2 \\ &-2\cos\theta\sqrt{x_1^2 + x_2^2 + x_3^2} \cdot \sqrt{y_1^2 + y_2^2 + y_3^2}\end{aligned} \tag{1.15}$$

Poiché il primo membro, per la formula del quadrato di binomio[3], è uguale a

$$x_1^2 + y_1^2 - 2x_1y_1 + x_2^2 + y_2^2 - 2x_2y_2 + x_3^2 + y_3^2 - 2x_3y_3$$

semplificando con i quadrati a secondo membro rimane:

$$-2x_1y_1 + -2x_2y_2 - 2x_3y_3 = -2\cos\theta\sqrt{x_1^2 + x_2^2 + x_3^2} \cdot \sqrt{y_1^2 + y_2^2 + y_3^2} \tag{1.16}$$

ovvero, ricavando $\cos\theta$,

$$\cos\theta = \frac{x_1y_1 + x_2y_2 + x_3y_3}{\sqrt{x_1^2 + x_2^2 + x_3^2} \cdot \sqrt{y_1^2 + y_2^2 + y_3^2}} \tag{1.17}$$

che è finalmente la formula cercata che esprime l'angolo tra due vettori in funzione delle loro coordinate rispetto alla base data.
Con un calcolo analogo nel piano (dove non cambia nulla delle costruzioni fatte e dei passaggi svolti, salvo il fatto che abbiamo due coordinate anziché tre) si ottiene la formula analoga

$$\cos\theta = \frac{x_1y_1 + x_2y_2}{\sqrt{x_1^2 + x_2^2} \cdot \sqrt{y_1^2 + y_2^2}} \tag{1.18}$$

Osservazione 1.3.1. Una volta ricavato il valore del coseno dell'angolo mediante la formula (1.17) [la (1.18) nel caso del piano], all'interno dell'intervallo $[0, 2\pi]$ avremo in generale *due* possibili valori di θ corrispondenti: ad esempio, se $\cos\theta = \frac{1}{2}$ allora $\theta = \frac{\pi}{3}$ oppure $\theta = 2\pi - \frac{\pi}{3} = \frac{5}{3}\pi$. Questo riflette il fatto geometroco ovvio, illutrato dall'immagine

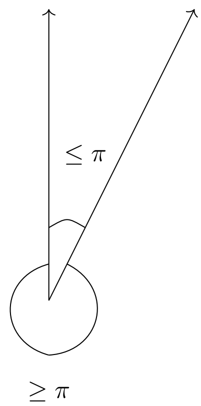

Figura 1.16: Angolo θ in base al suo valore

che due vettori individuano due angoli, uno minore o uguale a π e un altro maggiore o uguale a π.
Per risolvere questa ambiguità, quando si parla di angolo tracciare due vettori d'ora in poi verrà inteso quello minore o uguale di π (il cosiddetto *angolo convesso*).

Esempio 1.3.1. Considerando ad esempio i vettori $\vec{OP}$ e $\vec{OQ}$ che rispetto a una terna ortonormale $\vec{OP}_1, \vec{OP}_2, \vec{OP}_3$ hanno coordintate rispettivamente (1,0,1) e (1,-1,0) (in base alla definizione di coordinate, sono quindi $\vec{OP} = 1\vec{OP}_1 + 0\vec{OP}_2 + 1\vec{OP}_3 = \vec{OP}_1 + \vec{OP}_3$ e $\vec{OQ} = 1\vec{OP}_1 + (-1)\vec{OP}_2 + 0\vec{OP}_3 = \vec{OP}_1 - \vec{OP}_2$). Allora l'angolo tra $\vec{OP}$ e $\vec{OQ}$, in base alla formula (1.16), è dato da

$$\cos\theta = \frac{1 \cdot 1 + 0 \cdot (-1) + 1 \cdot 0}{\sqrt{1^2 + 0^2 + 1^2} \cdot \sqrt{1^2 + (-1)^2 + 0^2}} = \frac{1}{\sqrt{2}\sqrt{2}} = \frac{1}{2}$$

ovvero, dalla trigonometria, $\theta = \frac{\pi}{3}$ (in gradi, 60^o)
Le formule (1.17) e (1.18) ci forniscono anche un criterioper verificare in coordinate se due vettori sono perpendicolari: infati, l'angolo θ è $\frac{\pi}{2}$ (ovvero 90 gradi) se e solo se $\cos\theta = 0$, il che può essere

[3] Lo sviluppo del quadrato di binomio è $(a \pm b)^2 = a^2 + b^2 \pm 2ab$

vero solo se i numeratori della (1.17) e della (1.18) sono nulli.
Ad esempio, nello spazio, abbiamo che due vettori $\vec{OP} \equiv (x_1, x_2, x_3)$ e $\vec{OQ} \equiv (y_1, y_2, y_3)$ sono perpendicolari se e solo se si verifica

$$x_1y_1 + x_2y_2 + x_3y_3 = 0 \tag{1.19}$$

Ad esempio, i due vettori di coordinate (1,2,1) e (3,1,-5) sono perpendicolari in quanto

$$1 \cdot 2 + 2 \cdot 1 + 1 \cdot (-5) = 3 + 2 - 5 = 0$$

Osservazione 1.3.2. In base al criterio (1.19), il vettore nullo $\vec{OO}$ risulta essere perpendicolare a qualunque altro vettore $\vec{OP}$, in quanto le sue coordinate sono $(0, 0, 0)$ e, qualunque siano le cordinate (x_1, x_2, x_3) di $\vec{OP}$ si ottiene $x_1 \cdot 0 + x_2 \cdot 0 + x_3 \cdot 0 = 0$.
Tuttavia, si noti che le formule (1.17) e (1.18) sono applicabili per calcolrare un angolo solo se nessuno dei vettori è nulla, altrimenti una delle due radici a denominatore verrebbe $\sqrt{0^2 + 0^2 + 0^2} = 0$, e come è noto non è possibile dividere per zero.
Il numeratore che compare nella (1.17), o nella (1.18) nel caso del piano, può essere interpretato come una nuova operazione, una sorta di prodotto che date due terne (due coppie nel caso del piano) di numero reali, dà come risultato un numero reale: si denota $x = (x_1, x_2, x_3)$ e $y = (y_1, y_2, y_3)$[4], è possibile porre:

$$x \cdot y := x_1y_1 + x_2y_2 + x_3y_3 \tag{1.20}$$

mentre, nel caso del piano sarà:

$$x \cdot y := x_1y_1 + x_2y_2$$

La (1.20) è un esempio di *prodotto scalare*, una nozione che vedremo più in generale in una dei prossimi capitoli (il nome viene dal fatto che si tratta di un'operazione il cui risultato è un numero reale, e come detto sopra nel contesto dei vettori i numeri reali si chiamano anche scalari).
Si noti che anche le formule (1.10) e (1.11) per calcolare in coordinate della lunghezza di un vettore (rispettivamente nel piano e nello spazio) possono essere espresse in termini del prodotto scalare: infatti, ad esempio per la (1.12) si ha, facendo riferimento alla (1.20),

$$\sqrt{x_1^2 + x_2^2 + x_3^2} = \sqrt{x_1 \cdot x_1 + x_2 \cdot x_2 + x_3 \cdot x_3} = \sqrt{x \cdot x}$$

Il prodotto scalre rappresenta qundi una sorta di "strumento di misura" tramite il quale si esprimono le misure della lunghezza e degli angoli tra vettori quando si lavora in coordinate: quindi, per manipolare espressioni che riquardano lunquezza e angolo e, come verrà fatto in capitoli successivi, ricavare le formule che coinvolgono in qualche modo queste nozioni (ad esempio, riflessioni, proiezioni ortogonali, etc.) è necessario conoscerne le proprietà algebriche.
Le proprietà più importanti, limitando al cso di $\mathbb{R}^3$ (tali proprietà saranno valide anche nel caso di $\mathbb{R}^2$, dove si ricavano nello stesso modo e l'unica differenza è che nelle formule non compare la terza componente)

1. Il prodotto scalare gode della proprietà commutativa: infatti, si verifica immediatamente che

$$x \cdot y := x_1y_1 + x_2y_2 + x_3y_3 = y_1x_1 + y_2x_2 + y_3x_3 = y \cdot x$$

2. Come visto nel pagrafo precedente che se due vettori geometrici $\vec{OP}$ e $\vec{OQ}$ nello spazio hanno coordinate date rispettivamente da due terne $x = (x_1, x_2, x_3)$ e $y = (y_1, y_2, y_3)$, allora la loro somma $\vec{OP} + \vec{OQ}$ ha coordinate dalla terna $(x_1 + y_1, x_2 + y_2, x_3 + y_3)$ che si ottiene sommando le rispettive componenti delle due terne: questo definisce un'operazione di somma tra le x e y, che prodotto scalare gode delle proprietà distributiva rispetto rispetto a tale somma, ovvero date tre terne $x = (x_1, x_2, x_3), y = (y_1, y_2, y_3), z = (z_1, z_2, z_3)$ valgono le

$$x \cdot (y + z) = x \cdot y + x \cdot z, \quad (x + y) \cdot z = x \cdot z + y \cdot z \tag{1.21}$$

rispettivamente proprietà distributiva a destra e a sinistra.
Infatti, essendo $y + z = (y_1 + z_1, y_2 + z_2, y_3 + z_3)$, dalla (1.20) si ha

$$x \cdot (y + z) = x_1(y_1 + z_1) + x_2(y_2 + z_2) + x_3(y_3 + z_3) =$$

[4] nel caso del piano, $x = (x_1, x_2)$ e $y = (y_1, y_2)$

usando per ciascuno dei tre addendi la proprietà distributiva del prodotto di numeri reali rispetto alla somma

$$= x_1y_1 + x_1z_1 + x_2y_2 + x_2z_2 + x_3y_3 + x_3z_3 = x_1y_1 + x_2y_2 + x_3y_3 + x_1z_1 + x_2z_2 + x_3z_3 = x \cdot y + x \cdot z$$

come si voleva.
Allo stesso modo (omettiamo quindi i dettagli) si verifica che vale anche la proprietà distributiva a sinistra, ovvero la seconda delle (1.21).

3. Visto nel paragrafo precedente che se un vettore geometrico $\vec{OP}$ nello spazio ha coordinate date dalla terna $x = (x_1, x_2, x_3)$, allora il prodotto $c\vec{OP}$ del vettore per un numero $c \in \mathbb{R}$ ha coordinate date della terna x per c: posto $cx = (cx_1, cx_2, cx_3)$, ci chiediamo come si comporta il prodotto scalare rispetto a questa operazione (che quindi non è nient'altro per un vettore), ovvero cosa se date due terne $x = (x_1, x_2, x_3)$ e $y = (y_1, y_2, y_3)$ e un numero $c \in \mathbb{R}$ eseguiamo i prodotti scalare $(cx) \cdot y$ oppure $x \cdot (cx)$. Si verifica facilmente che si ha

$$(cx) \cdot y = c(x \cdot y), \quad x \cdot (cy) = c(x \cdot y) \tag{1.22}$$

Infatti, essendo $cx = (cx_1, cx_2, cx_3)$, per la (1.20) si ha

$$(cx) \cdot y = cx_1y_1 + cx_2y_2 + cx_3y_3 =$$

mettendo in evidenza c che compare in tutti e tre gli addendi

$$= c(x_1y_1 + x_2y_2 + x_3y_3) = c(x \cdot y)$$

come volevamo. Allo stesso modo (omettiamo quindi i dettagli) si verifica la seconda delle (1.22).

Vediamo ora che in $\mathbb{R}^3$ è possibile introdurre anche un'altra operazione molto utile in geometria ma anche in altre ma anche in altre applicazioni (soprattutto in fisica), il *prodotto vettoriale*, che date due terne di numeri reali dà come risultato non uno scalare (come nel caso del prodotto scalare) ma una nuova terna (che rappresenta in cordinate un nuovo vettore, da cui il nome). La definizione è la seguente: se $x = (x_1, x_2, x_3)$ e $y = (y_1, y_2, y_3)$ allora si pone

$$x \wedge y := (x_2y_3 - x_3y_2, x_2y_1 - x_1y_3, x_1y_2 - x_2y_1) \tag{1.23}$$

Ad esempio, se $x = (1, 2, 3)$ e $y = (2, 5, -1)$ si ha

$$x \wedge y := (2 \cdot (-1) - 3 \cdot 5, 3 \cdot 2 - 1, 1 \cdot 5 - 2 \cdot 2) = (-17, 7, 1)$$

Il motivo di questa particolare definizione è che si vuole che la terna $x \wedge y$ rappresenti (in coordinate rispetto a una base ortonormale) un vettore che è perpendicolare sia al vettore rappresentato da x che a quello rappresentato da y.
Per verificare che effevamente è così, basta usare il criterio di perpendicolarità visto nella (1.19), cioè moltiplicare le rispettive componenti di x e $x \wedge y$ (la prima con la prima, la seconda con la seconda, la terza con la terza) e sommare:

$$x_1(x_2y_3 - x_3y_2) + x_2(x_3y_1 - x_1y_3) + x_3(x_1y_2 - x_2y_1) =$$
$$x_1x_2y_3 - x_1x_3y_2 - x_2x_1y_3 + x_3x_1y_2 - x_3x_2y_1 = 0$$

in quanto come si vede facilmente tutti i termini si semplificano.
Analogamente, per verificare che anche il vettore di coordiante y è perpendicolare al vettore rappresentato dal prodotto vettoriale $x \wedge y$:

$$y_1(x_2y_3 - x_3y_2) + y_2(x_3y_1 - x_1y_3) + y_3(x_1y_2 - x_2y_1) =$$
$$y_1x_2y_3 - y_1x_3y_2 - y_2x_1y_3 + y_3x_1y_2 - y_3x_2y_1 = 0$$

come si voleva.
Come abbiamo già fatto per il prodotto scalare, vediamo le più importanti proprietà algebriche dell'operazione di prodotto vettoriale: iniziamo con il segnalare subito che esso *non* è commutativo, ma si ha

$$x \wedge y = -y \wedge x$$

ovvero quando combiamo l'ordine dei fattori il risultato cambia di segno (ovvero otteniamo una terna con le componenti di segno opposto). Ad esempio, per i due vettori $x = (1, 2, 3)$ e $y = (2, 5, -1)$ per cui sopra abbiamo già calcolato $x \wedge y = (-17, 7, 1)$, si ha

$$y \wedge x = (5 \cdot 3 + (-1) \cdot 2, -1 \cdot 3, 2 \cdot 3 - 5 \cdot 1) = (17, -7, -1).$$

Ancora, nella manipolazione di espressioni e formule che coinvolgono il prodotto vettoriale è necessario fare attenzione al fatto che esso *non* è neanche associativo, cioè in generale si ha

$$x \wedge (y \wedge z) \neq (x \wedge y) \wedge z$$

Ad esempio, se prendiamo $x = (1, 0, 0)$ e $y = z = (0, 1, 0)$, si vede facilmente che $x \wedge y = (0, 0, 1)$ e $(x \wedge y) \wedge z = (-1, 0, 0)$, mentre dall'altra si ha $y \wedge z = (0, 0, 0)$ e $x \wedge (y \wedge z) = (0, 0, 0)$.
Ancora, esattamente come abbiamo fatto nella (1.21) per il prodotto scalare, verifichiamo che anche il prodotto vettoriale gode di proprietà distributiva (*sia a destra che a sinistra*) rispetto alla somma di terne definite $x + y = (x_1 + y_1, x_2 + y_2 x_3 + y_3)$, ovvero

$$x \wedge (y + z) = x \wedge y + x \wedge z, \quad (x + y) \wedge z = x \wedge z + y \wedge z \tag{1.24}$$

Ad esempio, verificando la prima (la seconda è analoga): essendo $y + x = (y_1 + z_1, y_2 + z_2, y_3 + z_3)$, per definizione di prodotto vettoriale si ha

$$\begin{aligned} x \wedge (y + z) = [x_2 \cdot (y_3 + z_3) - x_3 \cdot (y_2 + z_2), x_3 \cdot (y_1 + z_1) - x_1 \cdot (y_3 + z_3), x_1 \cdot (y_2 + z_2) \\ -x_2(y_1 + z_1)] = \end{aligned}$$

Svolgendo i calcoli per ognuna delle tre componenti

$$\begin{aligned} = (x_2 y_3 + x_2 z_3 - x_3 y_2 - x_3 z_2, x_3 y_! + x_2 z_1 - x_1 y_3 - x_1 z_3, x_1 y_2 + x_1 z_2 - x_2 y_1 - x_2 z_1) = \\ (x_2 y_3 - x_3 y_2, x_3 y_1 - x_1 y_3, x_1 y_2 - x_2 y_1) + (x_2 z_3 - x_3 z_2, x_3 z_1 - x_1 z_3, x_1 z_2 - x_2 z_1) \end{aligned}$$

ovvero proprio $x \wedge y + x \wedge z$, come voluto. Infine, si verifica che vale un'analoga della (1.22) anche per il prodotto vettoriale, ovvero

$$x \wedge (cy) = c(x \wedge y), \quad (cx) \wedge y = c(x \wedge y) \tag{1.25}$$

Ad esempio, si verifica la prima (la seconda è analoga): essendo $cy = (cy_!, cy_2, cy_3)$, per definizione di prodotto vettoriale si ha

$$x \wedge (cy) = (x_2(cy_3) - x_3(cy_2), x_3(cy_1) - x_1(cy_3), x_1(cy_2) - x_2(cy_1)) =$$

mettendo in evidenza il c in ognuna delle componenti

$$= (c(x_2 y_3 - x_3 y_2), c(x_3 y_1 - x_1 y_3), c(x_1 y_2 - x_2 y_1)) =$$

ovvero proprio $c(x \wedge y)$, come voluto.
È stato detto che il prodotto vettoriale $v \wedge y$ di due terne $x, y \in \mathbb{R}^3$ dà le coordinate di un vettore perpendicolare a entrambi i vettori rappresentati da x e da y, e che quindi trova sulla retta rappresentata nella figura seguente:
Conoscendo quindi la direzione di tale vettore, per determinarlo completamente bisogna trovarne lunghezza e verso.
Per quello che riguarda la lunghezza, per calcolarla basterà utilizzare la formula (1.11). In base a tale formula e alla (1.23), si ha

$$|x \wedge y|^2 = (x_2 y_3 - x_3 y_2)^2 + (x_3 y_1 - x_1 y_3)^2 + (x_1 y_2 - x_2 y_1)^2$$

Svolgendo i conti (omettendo i passaggi), non è difficile vedere che tale espressione è uguale a

$$(x_1^2 + x_2^2 + x_3^2)(y_1^2 + y_2^2 + y_3^2) - (x_1 y_1 + x_2 y_2 + x_3 y_3)^2$$

ovvero, ricordando la notazione di prodotto scalare introdotta nella (1.20)

$$|x|^2 \cdot |y|^2 - (x \cdot y)^2$$

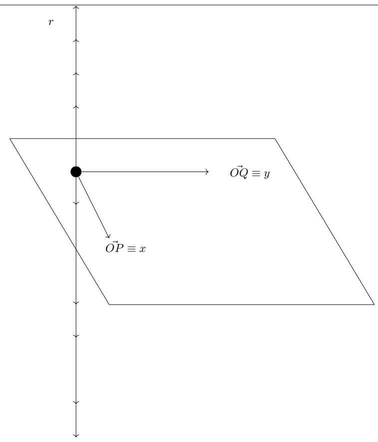

Figura 1.17: Prodotto vettoriale $v \wedge y$

Riscrivendo questa espressione come[5]

$$|x|^2 \cdot |y|^2 \left(1 - \frac{(x \cdot y)^2}{|x|^2 \cdot |y|^2}\right)$$

e ricordando che in alla (1.17) si ha $\cos\theta = \frac{x \cdot y}{|x| \cdot |y|}$ (dove θ è l'angolo formato dai vettori rappresentati da x e y) concludendo che

$$|x \wedge y|^2 = |x|^2 \cdot |y|^2 (1 - \cos^2\theta) = |x|^2 \cdot |y|^2 \sin^2\theta$$

(dove viene utilizzata l'identità trigonometrica $\cos^2\theta + \sin^2\theta = 1$), ovvero, estraendo la radice a entrambi i membri,

$$|x \wedge y| = |x| \cdot |y| \sin\theta \tag{1.26}$$

che è finalmente una formula semplice per la lunghezza vettoriale rappresentato in coordinate da $x \wedge y$, in funzione della lunghezza $|x|$ del vettore rappresentato da x, della lunghezza $|y|$ del vettore rappresentato da y e dell'angolo θ formato da questi due vettori[6].
ale formula dice ad esempio che $|x \wedge y| = 0$ (ovvero $x \wedge y = (0, 0, 0)$ rappresenta il vettore nullo $\vec{OO}$) esattamente quando $\sin\theta = 0$ ovvero, come dice la trigonometria, quando $\theta = 0$ o $\theta = \pi$ (180 gradi). Come si vede nella figura seguente

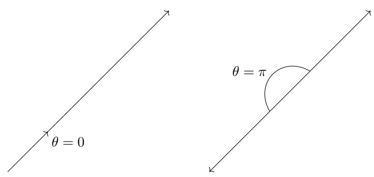

Figura 1.18: Caso in cui $\theta = 0$ e il caso in cui l'angolo $\theta = \pi$

questo equivale a dire che i vettori sono allineati. In altre parole, si deduce che $x \wedge y = (0, 0, 0)$ solo quando le terne x e y sono una multipla dell'altra (ovvero proporzionali).
Conoscendo direttamente e lunghezza del vettore rappresentato da $x \wedge y$, per il verso sono possibili solo due possibilità:
In realtà il verso del vettore rappresentato da $x \wedge y$ non è determinabile in modo univoco, ma dipende da quale base ortonormale è stato scelto per tradurre i vettori in coordinate.

1.4 Spazi vettoriali

Come visto, i vettori geometrici sono degli oggetti che possono essere sommati tra loro e moltiplicati per un numero reale, ed è usando queste operazioni e le proprietà (1.2)-(1.9) che esse soddisfano che

[5] Supponendo che sia x che y siano diverse dalla terna nulla (0,0,0), altrimenti non potrebbe porre $|x|^2 = x_1^2 + x_2^2 + x_3^2$ o $|y|^2 = y_1^2 + y_2^2 + y_3^2$ a denominatore. Del rsto, se x o y fossero uguali alla terna nulla, il problema di calcolare la lughezza di $x \wedge y$ non si porrebbe perché in quel caso dalla definizione di prodotto vettoriale si vedrebbe subito che anche $x \wedge y$ sarebbe la terna nulla, e quindi la lunghezza del vettore corrispondente sarebbe zero.

[6] Si noti che estraendo la radice è stato scritto $\sin\theta$, invece del vettore assoluto $|\sin\theta|$ perché, supponendo che θ rappresenti l'angolo convesso tra i due vettori (si veda l'Osservazione 1.3.1), vale $\theta \in [0, \pi]$ e quindi $\sin\theta \leq 0$.

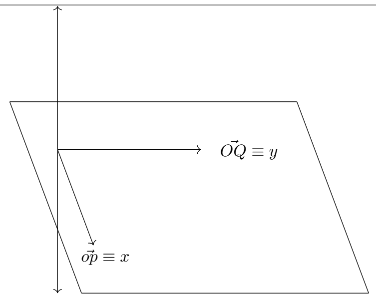

Figura 1.19: Vettore OQ e OP parallele ad x e y

siano riusciti a introdurre importanti concetti, come quello di coordinate, ricavandone importanti proprietà.
Il fatto notevole è che in matematica e nelle sue applicazioni esistono molti altri insiemi, composti da elementi di natura molto diversa dai vettori geometrici, che si comportano tuttavia in modo analogo a questi ultimi, ovvero che possono essere in un certo senso sommati tra loro e moltiplicati per un numero reale, e che soddisfano proprietà analoghe a quelle viste nelle (1.2)-(1.9).
Ad esempio, si consideri l'insieme di tutte le funzioni $f : \mathbb{R} \to \mathbb{R}$: chiaramente, due funzioni possono essere sommate tra loro per ottenere una nuova funzione (es. se $f(x) = x^2$, e $g(x) = e^x$, la funzione che a ogni $x \in \mathbb{R}$ associa $x^2 + e^x$ costituisce una nuova funzione, che può essere pensata come la somma $f + g$), e una funzione può essere moltiplicata per un numero reale per ottenere una nuova funzione (ad esempio, data $f(x) = x^2$, la funzione che a ogni $x \in \mathbb{R}$ associa $2x^2$ può essere pensata come la funzione $2f$).
Queste operazioni, come è facile verificare, soddisfano le proprietà analoghe alle (1.2)-(1.9) viste per i vettori geometrici: ad esempio, è chiaro che la somma di funzioni gode della proprietà communitativa (facendo riferimento all'esempio di sopra, $x^2 + e^x = e^x + x^2$); o ancora, per quello che riguarda la proprietà (1.4), esiste una funzione che funge da elemento neutro per la somma (la funzione costante uguale a zero) e così via per tutte le altre proprità.
Un altro esempio di insieme che si comporta in modo analogo ai vettori geometrici, che è di fondamentale importanza in matematica e come si vedrà in particolare in questo corso, è quello dell'*insieme delle n-uple di numeri reali.*
Dato un numero naturale positivo n, una n-uple $(x_1, x_2, \ldots, x_n)$ è una sequenza ordinata di n numero reali $x_1, x_2, x_n \in \mathbb{R}$: ad esempio, per $n = 2$ e $n = 3$ si ottengono rispettivamente le coppie (x_1, x_2) e le terne (x_1, x_2, x_3), che abbiamo già introdotto parlando di coordinate di vettori geometrici già introdotto parlando di coordinate di vettori geometrici nel piano o nello spazio tridimensionale. Lungi dal rappresentare una generalizzazione astratta delle coppie o delle terne senza più significato concreto o utilità, le n-uple possono modellizzare oggetti e situazioni "reali" le più diverse tra loro: ad esempio, in fisica ogni evento dello spaziotempo è rappresentato da una 4-upla (x_1, x_2, x_3, x_4), dove le prime tra componenti x_1, x_2, x_3 sono le coordinate del punto in cui avviene l'evento e l'ultima componete x_4 ci dice in quale istante di tempo esso avviene; ancora, la configurazione di un braccio meccanico con n giunture può essere rappresentata da un n-upla in cui ogni componente ci dice l'angolo che formano i bracci nella giuntura corrispondente; oppure, se si avesse un mercato composto da 10 merci, la situazione dei prezzi in quel mercato può essere rappresentata da una 10-upla $(x_1, x_2, \ldots, x_{10})$ in cui ciascuna componente indica il prezzo della merce corrispondente (x_1 della prima merce, x_2 della seconda, e così via).
Ora, sull'insieme delle n-uple di numeri reali, che si denota $\mathbb{R}^n$, si può definire un'operazione di somma tra due n-uple $(x_1, x_2, \ldots, x_n)$, $(y_1, y_2, \ldots, y_n)$ sommando componente per componente

$$(x_1, x_2, \ldots, x_n) + (y_1, y_2, \ldots, y_n) := (x_1 + y_1, x_2, \ldots, x_n + y_n) \tag{1.27}$$

e un'operazione di prodotto di un numero reale $c \in \mathbb{R}$ per una n-upla $(x_1, x_2, \ldots, x_n)$ moltiplicando per c tutte le componenti della n-upla:

$$c(x_1, x_2, \ldots, x_n) := (cx_1, cx_2, \ldots, cx_n) \tag{1.28}$$

nel caso delle coppie o delle terne, queste due operazioni sono proprio quelle che traducono in coordinate, come affermano la Proposizione 1.2.1 e l'Osservazione 1.2.2, la somma e il prodotto per uno scalare di vettori geometrici.
Come è facile vedere, queste due operazioni verificano proprietà analoghe alle proprietà (1.2)-(1.9) che hanno somma e prodotto per un numero reale dei vettori geometrici. Ad esempio, sempre in

riferimento alla proprietà (1.4), la n-upla che funge da elemento neutro per la somma è la n-upla $(0, 0, \dots, 0)$ che ha tutte le componenti nulle, in quanto chiaramente

$$(x_!, x_2, \dots, x_n) + (0, 0, \dots, 0) = (x_1 + 0, x_2 + 0, \dots, x_n + 0) = (x_1, x_2, \dots, x_n). \tag{1.29}$$

In altre parole, la n-upla $(0, 0, \dots, 0)$ ha in $\mathbb{R}^n$ lo stesso ruolo che il vettore $\vec{OO}$ ha nell'insieme dei vettori applicati o la funzione costante uguale a zero nell'insieme delle funzioni.
Queste analogie suggeriscono che si può dare una definizione generale, astratta, che comprenda come casi particolari gli esempi appena visti. Il vantaggio di tale impostazione è che può esser studiato una volta per tutte le proprietà di questi insiemi senza doverle vedere nei singoli casi: un teorema dimostrato in generale nel caso astratto risulta poi vero per tutti gli esempi di questo tipo di struttura.

Definizione 1.4.1. Uno *spazio vettoriale reale (o $\mathbb{R}-$ spazio vettoriale)* è un insieme su cui siano definite un'operazione di somma tra gli elementi di V e un'operazione di prodotto tra numeri reali e elementi di V in modo che siano soddisfatte le seguenti proprità:

1. La somma è *associativa*, cioè per ogni $v_1, v_2, v_3 \in V$ si ha
$$(v_1 + v_2) + v_3 = v_1 + (v_2 + v_3)$$
2. La somma e *commutativa*, cioè per ogni $v_1, v_2 \in V$ si ha
$$v_1 + v_2 = v_2 + v_1$$
3. Esiste un elemento di V, denotato $\bar{0}$ e chiamato *vettore nullo*, tale che
$$v + \bar{0} = \bar{0} + v = v$$
(ovvero $\bar{0}$ è l'elemento neutro per la somma data su V)
4. Per ogni $v \in V$, l'elemento $(-1)v$ è il suo *opposto rispetto alla somma* o inverso additivo:
$$v + (-1)v = (-1)v + v = \bar{0}$$
5. Per ogni $c_1, c_2 \in \mathbb{R}$ e $v \in V$, vale
$$c_1(c_2v) = (c_1c_2)v$$
6. Per ogni $c_1, c_2 \in \mathbb{R}$ e $v \in V$, vale
$$c_1(c_2v) = (c_1c_2)v$$
7. Per ogni $c \in \mathbb{R}$ e ogni $v_1, v_2 \in V$, vale
$$c(v_1 + v_2) = cv_1 + cv_2$$
8. Per ogni $v \in V$, si ha
$$1v = v$$

Gli elementi di uno spazio vettoriale V si chiamano *vettori*; per contrapposizione,in questo contesto i numeri reali si chiamano anche *scalari*.
Un vettore cv ottenuto moltiplicando v per uno scalare c si dice *proporzionale a v* o multipo di v. Quindi sono spazi vettoriali reali gli insiemi V_O^2 e V_o^3 dei vettori geometrici rispettivamente limitati nel piano o liberi di variare in tutto lo spazio tridimensionale, l'insieme $\mathbb{R}^n$ delle n-uple di numeri reali, e l'insieme di tutte le funzioni reali di variabile reale.

Osservazione 1.4.1. Come già visto nel caso particolare dei vettori, grazie alla proprità (1)-(8) di sopra è possibile manipolare le espressioni contenenti vettori nel modo in cui manipolare solitamente le espressioni algebriche tra numeri, e in particolare ad esempio in uno spazio vettoriale si possono "spostare i vettori" da un membro all'altro di un'ugualianza cambiandoli di segno. Più precisamente, da un'espressione del tipo $v_1 + v_2 = v_3$ si può passare a $v_1 = v_3 - v_2$ nel modo seguente:
sommando a entrambi i membri di $v_1 + v_2 = v_3$ in vettore $(-1)v_2$:

$$(v_1 + v_2) + (-1)v_2 = v_3 + (-1)v_2$$

Applicando la proprità associativa della somma (la 1 della Definizione 1.4.1) a primo memebro:

$$v_1 + (v_2 + (-1)v_2) = v_3 + (-1)v_2$$

Applicando la proprità 4 che afferma che $(-1)v_2$ è l'opposto di v_2:

$$v_1 + \bar{0} = v_3 + (-1)v_2$$

e infine applicando la 3 che definisce che il vettore nullo funge da elemento neutro:

$$v_1 = v_3 + (-1)v_2.$$

Per un altro esempio di proprietà vera nel caso dei vettori geometrici e che in realtà vale in qualunque spazio vettoriale, consideriamo la $0\vec{OP} = \vec{OO}$, che discendeva dalla definizione stessa di prodotto di un numero reale per un vettore geometrico: infatti, dal momento che in generale $c\vec{OP}$ denota un vettore avente lunghezza uguale a $|c|$ volte la lunghezza di $\vec{OP}$, questo implica che $0\vec{OP}$ abbia lunghezza zero, e quindi sia il vettore geometrico $\vec{OO}$ "schiacciato" sul punto O.
Ebbene, bisogna motrare che in realtà l'uguaglianza analoga $0v = \bar{0}$ vale per ogni vettore v di un qualunque spazio vettoriale V: infatti, si ha

$$0v = (1 + (-1))v = 1v + (-1)v = v + (-1)v = \bar{0}$$

dove nella seconda uguaglianza è stato sfruttata la proprietà 6 della Definizione 1.4.1, nella terza ugualianza invece è stata la proprietà 8 e nell'ultima uguaglianza la proprietà 4.
QUindi, il fatto che moltiplicando per 0 un vettore si ottenga il vettore nullo si rivela essere una proprietà che non dipende da come si definisce il prodotto nello specifico caso ma semplicemente dalle proprietà algebriche della definizione generale di spazio vettoriale.

Osservazione 1.4.2. Nella definizione di spazio vettoriale data sopra è stato supposto che gli elementi dello spazio V possono essere moltiplicati per numeri reali, e per questo motivo si è parlato in termini di spazio vettoriale *reale*.
Analogamente, esistono gli spazi vettoriali *complessi*, per i quali la definizione è identica a quella data nella Definizione 1.4.1 con l'unica differenza che i vettori possono essere moltiplicati per numeri complessi anziché reali.
Ricordando che in numero complesso è un'espressione del tipo $a + bi$, essendo a, b numeri reali e i un nuovo numero, detto *unità immaginaria*, con la proprietà (non soddisfatta da nussun numero reale) che $i^2 = -1$.
Ad esempio, $2 + 3i, \pi\sqrt{2}i$ sono numeri complessi; dato un numero complesso $z = a + bi$, il numero reale a si dice *parte reale* di z, mentre il numero reale b (essendo il coefficente davanti all'unità immaginaria) si dice *parte immaginaria* di z. La parte immaginaria b può anche uguale a zero: in tale caso il numero complesso $a + bi$ coincide con il numero reale a (quindi ogni numero reale può essere pensato come un particolare numero complesso con parte immaginaria nulla). L'insieme dei numeri complessi si denota $\mathbb{C}$.
I numeri complessi possono essere sommati semplicemente sommando le rispettive parti reali e immaginarie. Ad esempio

$$(2 + 3i) + (4 + 5i) = (2 + 4) + (3 + 5)i = 6 + 8i.$$

Per moltiplicare due numeri complessi, basta prima eseguire il prodotto come se si trattasse di un'espressione algebrica letterale in cui la i è una indeterminata

$$(2 + 3i) \cdot (4 + 5i) = 2 \cdot 4 + 2 \cdot 5i + 3i \cdot 4 + 3i \cdot 5i = 8 + 10i + 12i + 15i^2$$

e poi semplificarla ricordando che $i^2 = -1$ e sommando i termini simili:

$$8 + 10i + 12i + 15i^2 = 8 + 22i - 15 = -7 + 22i.$$

Non è difficile vedere che le operazioni di somma e prodotto così definite verificano le usuali proprietàverificate da somma e prodotto di numeri reali: proprietà associativa e commutativa, esistenza di elemeni neutri (il numero 0, con la proprietà che $z + 0 = 0 + z = z$ per ogni $z \in \mathbb{C}$, e il numero 1, con la proprietà che $z1 = 1z = z$ per ogni $z \in \mathbb{C}$), proprietà distributiva.
Inoltre, esattamente come succede per i numeri reali, ogni numero complesso $a + bi$ diverso da zero (ovvero per cui a e b non sono entrambi nulli) ammette un inverso moltiplicativo, ovvero un

numero complesso che moltiplicato per $a + bi$ dà come risultato 1. Più precisamente, l'inverso di $a + bi$ e il numero complesso

$$\frac{a}{a^2 + b^2} - \frac{b}{a^2 + b^2}i$$

Per verificare tale affermazione, è sufficiente moltiplicare tra loro $a + bi$ e $\frac{a}{a^2+b^2} - \frac{b}{a^2+b^2}i$ e verificare che il risultato sia uguale a 1. Riscrivendo $\frac{a}{a^2+b^2} - \frac{b}{a^2+b^2}i$ come $\frac{a+bi}{a^2+b^2}$ si vede subito che

$$a + bi \cdot \frac{a + bi}{a^2 + b^2} = \frac{(a + bi)(a - bi)}{a^2 + b^2} = \frac{a^2 - b^2 i^2}{a^2 + b^2} = \frac{a^2 + b^2}{a^2 + b^2} = 1$$

(nella seconda uguaglianza è stata utilizzata l'identità notevole $(X+Y)(X-Y) = X^2 - Y^2$, mentre nella terza il fatto che $i^2 = -1$).
Ad esempio, se $a + bi = 2 + 3i$, ovvero $a = 2, b = 3$, si ha $a^2 + b^2 = 2^2 + 3^2 = 4 + 9 = 13$ e quindi

$$\frac{a}{a^2 + b^2} - \frac{b}{a^2 + b^2}i = \frac{2}{13} - \frac{3}{13}i$$

è l'inverso di $2+3i$.
Riassumendo, i numeri complessi hanno quindi in comune con i numeri reali le sequenti proprietà:

1. La somma e il prodotto godono entrambi delle proprietà associativa e communitativa
2. Esiste un elemento neutro per le somme e un elemento neutro per il prodotto
3. ogni elemento a ammette un inverso additivo $-a$, tale che $a+(-a)=(-a)+a=0$
4. ogni numero a *diverso da* 0 ammette un inverso moltiplicativo a^{-1}, tale che $aa^{-1}=a^{-1}a=1$
5. vale la proprietà distributiva

Un qualunque insieme numerico le cui operazioni di somma e prodotto godano di queste proprietà si dice un *campo numerico* (o semplicemente campo). Solitamente un campo si denota come la lettera $\mathbb{K}$. Dal momento che per la maggior parte della nastra trattazione degli spazi vettoriali, che siano reali o complessi, si utilizzerà solo il fatto che $\mathbb{R}$ e $\mathbb{C}$ sono campi, ovvero hanno le proprietà dette, non c'è nessun motivo nelle dimostrazioni che verranno portate di distinguere tra il caso complesso e quello reale: si può tranquillamente parlare di *spazio vettoriale definito su un campo* $\mathbb{K}$ e dimostrare le formule supponendo che gli scalari appartengano a $\mathbb{K}$, che potrebbe essere $\mathbb{R}$ o $\mathbb{C}$ senza che questo modifichi nulla rispetto alle dimostrazioni stesse.
L'esempio più importante di spazio vettoriale complesso è l'insieme $\mathbb{C}$ di tutte le n-uple $(z_1, z_2, \ldots, z_n)$ di numeri complessi $z_1, z_2, \ldots, z_n \in \mathbb{C}$, sul quale le operazioni di somma di n-uple e prodotto di una n-upla per uno scalare sono definite esattamente come in $\mathbb{R}$

$$(z_1, z_2, \ldots, z_n) + (w_1, w_2, \ldots, w_n) := (z_1 + w_1, z_2 + w_2, \ldots, z_n + w_n) \tag{1.30}$$

$$c(z_1, z_2, \ldots, z_n) := (cz_1, cz_2, \ldots, cz_n) \tag{1.31}$$

con l'unica differenza che ora lo scalare c appartiene al campo dei numeri complessi.

Ora, verra mostrato come alcune delle più importanti nozioni viste per i vettori geometrici, e in particolare quella di coordinate, possono essere date in qualunque spazio vettoriale.
Ricordando che nello spazio V_O^2 dei vettori applicati nel piano, il punto di partenza della definizione di coordinate consiste nel mostrare che, fissati due vettori $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$ non allineati, qualunque vettore $\vec{OP} \in V_O^2$ si può scrivere come loro combinazione $\vec{OP} = x_1\vec{OP}_1 + x_2\vec{OP}_2$. Analogamente, nello spazio tridimensionale, per poter definire le coordinate si mostra che, fissati tre vettori $\vec{OP}_1$, $\vec{OP}_2$ e $\vec{OP}_3$ non appartenenti a uno stesso piano, qualunque vettore $\vec{OP} \in V_O^3$ può essere scritto come $\vec{OP} = x_1\vec{OP}_1 + x_2\vec{OP}_2 + v_3\vec{OP}_3$.
A parte il diverso numero di vettori che serve per ottenere le coordinate in V_O^2 e in V_O^3, in entrambi i casi il punto di partenza è la possibilità di ottenere qualunque vettore dello spazio combinando un numero finito di vettori dati. Questo suggerisce la sequente definizione per un generico spazio vettoriale (definito su un qualunque campo $\mathbb{K}$):

Definizione 1.4.2. Sia V un $\mathbb{K}-$spazio vettoriale. Dei vettori $v_1, v_2, \ldots, v_n \in V$ si dicono *generatori di* V se ogni vettore $v \in V$ si può scrivere come

$$v = x_1v_1 + x_2v_2 + \cdots + x_nv_n$$

per certi coefficienti $x_1, x_2, \ldots, x_n \in \mathbb{K}$.
Un'espressione del tipo $x_1v_1+x_2v_2+\cdots+x_nv_n$ si dice *combinazione lineare dei vettori* $v_1, v_2, \ldots, v_n$ sono generatori di V se ongi vettore dello spazio si può scrivere come loro combinazione lineare. Si dice anche che $v_1, v_2, \ldots, v_n$ *generano* V. Quindi, nello spazio V_O^2 due vettori non allineati danno un insieme di generatori; nello spazio V_O^3 un insieme di generatori è invece dato da tre vettori che non stiano sullo stesso piano.

La Definizione 1.4.2 potrebbe far pansare che a questo punto si possano definire le coordinate di un vettore v in uno spazio vettoriale V rispetto a un insieme di generatori fissato $v_1, \ldots, v_n$ semplicemente come i coefficienti $x_1, x_2, \ldots, x_n$ che appaiono nella combinazione lineare $v = x_1v_1 + x_2v_2 + \cdots + x_nv_n$, ovvero ricalcando la definizione 1.1.1 e 1.2.2 date negli spazi V_O^2 e V_O^3.
In realtà, questo non è possibile in quanto sussiste un problema di unicità:
La Definizione 1.4.2, da sola, non garantisce che i coefficienti $x_1, x_2, \ldots, x_n$ che servono per decomporre un vettore dato v come $v = x_1v_1 + x_2v_2 + \cdots + x_nv_n$ di $v_1, v_2, \ldots, v_n$ siano univocamente

determinati. In generale, infatti, un vettore può essere scritto in più modi diversi come combinazione di vettori dati: ad esempio, nello spazio $V = \mathbb{R}^2$ delle coppie di numeri reali, consideriamo i vettori

$$v_1 = (1, 0), \quad v_2 = (0, 1), \quad v_3 = (1, 1)$$

e il vettore $v = (3, 2)$.
Ad esempio, si hanno le seguenti, differenti decomposizioni di v come combinazione lineare di v_1, v_2, v_3:

$$(3, 2) = 2(1, 0) + 1(0, 1) + 1(1, 1)$$
$$(3, 2) = 4(1, 0) + 3(0, 1) + (-1) \cdot (1, 1)$$

Il motivo per cui questo problema non si è verificato quando abbiamo definito le coordinate negli spazi V_O^2 e V_O^3 usando rispettivamente una coppia di vettori non allineati o a una terna di vettori non complanari, è che tali insiemi di generatori hanno una proprietà aggiuntiva rispetto alla Definizione 1.4.2: si tratta di *insiemi di generatori minimali*, in un senso che ora bisogna precisare ed illugtrare.
Come si vedere nel disegno seguente, se dall'insieme di generatori di V_O^2 costituito da una coppia $\vec{OP}_1, \vec{OP}_2$ di vettori non allineati eliminando uno qualunque dei due vettori, il vettore rimanente non genera più lo spazio, in quanto con esso riusciamo a ottenere (prendendo i suoi multipli) sonlo i vettori che stanno sulla retta a cui esso appartiene.

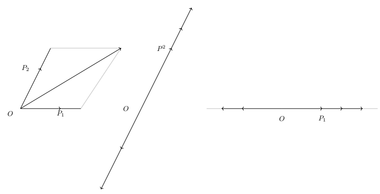

Figura 1.20: Esempi di generatori di V_O^2

Analogamente, nello spazio V_O^3 dei vettori geometrici liberi di variare in tutto lo spazio tridimensionale, se dall'insieme di generatori costituito da una terna $\vec{OP}_1, \vec{OP}_2, \vec{OP}_3$ di vettori non complanari eliminiamo anche un solo vettore, i due vettori rimanenti non generano più lo spazio: ad esempio, eliminando $\vec{OP}_3$, le combinazioni lineari dei due vettori restanti $\vec{OP}_1$ e $\vec{OP}_2$ ci danno solo i vettori $\vec{OP}$ che stanno sul piano p del disegno

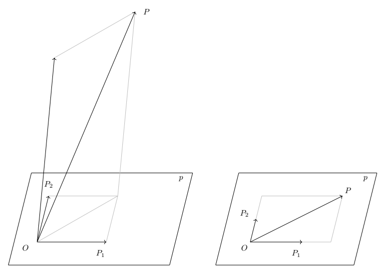

Figura 1.21: Esempi di generatori di V_O^2 e in V_O^3

È in questo senso che tali sistemi di generatori sono minimali: in essi, nessun vettore è superfluo, nessuno può esser eliminato senza perdere la proprietà generale tra poco che è esattamente questa proprietà che garantisce l'unicità dei coefficienti della combinazione lineare in cui si decompone un vettore dato (e che ci consente quindi di definire in modo univoco le coordinate), ma prima è necessario chiarere meglio il concetto di minimalità di un insieme generatori non minimale possono essere eliominati e quali no. Per questo è d'aiuto un esempio considerando nello spazio V_O^3 quattro vettori come nella figura seguente

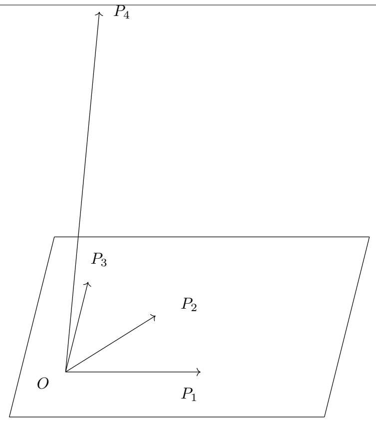

Figura 1.22: Esempio di generatori non minimale in V_O^3

in cui OP_1, OP_2, OP_3 appartengono a uno stesso piano, e OP_4 si trova invece fuori da questo piano.
Da una parte, si può vedere che un qualunque vettore di V_O^3 può essere scritto come combinazione di questi quattro vettori, che costituiscono quindi un insieme di generatori in V_O^3, dall'altra, non si trata di un insieme di generatori minimali nel senso spiegato sopra, in quanto alcuni vettori possono essere eliminati e i restanti continuano a generare lo spazio: ad esempio, è possibile eliminare OP_1 e gli altri tre continueranno ad esistere e a generare spazio; lo stesso accade con OP_2 e OP_3 mentre, se viene eliminato OP_4 i vettori restanti OP_1, OP_2, OP_3 non saranno più un insieme di generatori (trovandosi tutti su uno stesso piano, le kiri combinazioni darebbero solamente vettori che appartengono ancola a questo piano e non tutti quelli dello spazio).
Quindi, se un insieme di generatori non è minimale, è importante capire quali vettori possono essere effettivamente eliminati da esso. Il seguente risultato risponde proprio a questa domanda.

Proposizione 1.4.1. *Siano $v_1, \dots, v_n \in V$ generatori dello spazio vettoriale V.*
L'insieme $\{v_1, \dots, v_{n-1}, v_{i+1}, \dots, v_n$ è ancora un insieme di generatori se e solo se v_i si può scrivere come combinazione dei rimanenti.

Dimostrazione. è necessario dimostrare due implicazioni:

1. Se v_i è combinazione di $v_1, \dots, v_{n-1}, v_{i+1}, \dots, v_n$ allora bastano $v_1, \dots, v_{n-1}, v_{i+1}, \dots, v_n$ per generare V.

2. Se $v_1, \dots, v_{n-1}, v_{i+1}, \dots, v_n$ sono generatori di V allora V_i si scrive come loro combinazione lineare.

Bisona osservare che la seconda implicazione è ovvia, in quanto dire che $v_1, \dots, v_{n-1}, v_{i+1}, \dots, v_n$ sono generatori di V significa che ogni vettori di V si scrive come loro combinazione lineare, e questo sarà in particolare vero per v_i.
Per dimostrare invece la prima implicazione, bisogna supporre che v_i si scriva come combinazione degli altri vettori di $\{v_1, \dots, v_n\}$, ovvero che esistano dei coefficienti $a_1, \dots, a_{i-1}, a_{i+1}, \dots, a_n \in \mathbb{K}$ tali che

$$v_1 = a_1 v_1 + \cdots + a_{i-1} v_{i-1} + a_{i+1} v_{i+1} + \cdots + a_n v_n \tag{1.32}$$

e per cercare di dimostrare che $v_1, \dots, v_{n-1}, v_{i+1}, \dots, v_n$ generano V, ovvere ogni $v \in V$ si scrive come loro cambinazione lineare. Sapendo che tutti i vetotri $v_1, \dots, v_n$ (compreso v_i) generano V, ovvero che ogni vettore v dello spazio V si scrive come loro combinazione lineare:

$$v = c_1 v_1 + \cdots + c_{i-1} v_{i-1} + c_i v_i + \cdot + c_n v_n \tag{1.33}$$

Ma allora, sostituendo la (1.32) nella (1.33), si ottiene

$$v = c_1 v_1 + \cdots + c_{i-1} v_{i-1} + c_i (a_1 v_1 + \cdots + a_{i-1} v_{i-1} + a_{i+1} v_{i+1} + \cdots + a_n v_n) + \cdots + c_n v_n \tag{1.34}$$

ovvero, facendo i conti e mettendo in evidenza i vettori,

$$v = (c_1 + c_i a_1) v_1 + \cdots + (c_{i-1} + c_i a_{i-1}) v_{i-1} + (c_{i+1} + c_i a_{i+1}) v_{i+1} + \cdots + (c_n + c_i a_n) v_n \tag{1.35}$$

e cui bisogna vedere che ogni v dello spazio si riesce a scrivere come combinazione di
$v_1, \dots, v_{i-1}, v_{i+1} m \dots, v_n$: questo dimostra che bastano tali vettori a generare lo spazio. ☐

Capitolo 2

Sistemi di equazioni lineari e matrici

Per definire rigorosamente cosa si intenda per equazione lineare (o equazione di 1^o grado) e scrivere il generico esempio di equazione lineare, si trova prima una notazione conveniente per denotare tali equazioni.
Infatti, per non avere limitazioni sul numero delle incognite, non è possibile continuare a indicarle con le lettere dell'alfabeto $x, y, z, etc.$, che sono in numero limitato, ma verrà utilizzata sempre la stessa lettera, tradizionalmente la x con degli indicatori numerici che consentono di quale incognita si tratta: $x_1, x_2, \ldots, x_n$ con, dove n è un numero naturale. Facendo un esempio di strutturate in questo modo, si otterrà una situazione di questo tipo

$$a_1x_1 + a_2x_2 + \cdots + a_nx_n = b \tag{2.1}$$

dove $b, a_1, a_2, \ldots, a_n$ sono elementi di un campo (solitamente, il campo dei numeri reali o quello dei complessi) che svolgono il ruolo rispettivamente di termine noto e coefficienti delle incognite (per ogni incognita x_i, bisogna denotare il suo coefficiente con una lettera, a_i con lo stesso indice dell'incognita).
Dare una soluzione dell'equazione (2.1) significa trovare degli elementi del campo, ovvero dei numeri, che sostituiti alle incognite rendano l'ugualianza vera.
Ad esempio, nell'equazione lineare in due incognite $x_1 - x_2 = 1$ a coefficienti nel campo dei reali $\mathbb{R}$, ponendo $x_1 = 2$ e $x_2 = 1$ si ottiene l'ugualianza vera $2 - 1 = 1$, mentre ad esempio ponendo $x_1 = 1$ e $x_2 = 2$ si ottiene $1 - 2 = 1$ che è falsa.
Da questo semplice esempio si vede come dare una soluzione dell'equazione $x_1 - x_2 = 1$ significa non solo dare *due* valori numerici, da sostituire alle due incognite dell'equazione, ma è necessario precisare quale valore vada sostituito alla prima incognita e quale alla seconda, ovvero specificare in quale ordine stiamo prendendo questi due elementi.

La soluzione data di tale equazione può essere pensata e scritta come una *coppia ordinata* di numeri, che è possibile denotare in (2.1). La coppia (2,1) è una soluzione dell'equazione $x_1 - x_2 = 1$, mentre la caoppia (1,2) non lo è.
Analogamente, per un'equazione con 3 incognite, una sua soluzione sarà data da una terna ordinata (3,2,1) è una sua soluzione, in quanto sostituendo $x_1 = 3, x_2 = 2, x_3 = 1$ si ottiene l'uguaglianza vera $3 - 2 + 1 = 2$; la terna (2,1,3) invece, non è una sua soluzione.

In generale, per equazioni con n incognite si dovrebbe utilizzare n-uple ordinate $(v_1, v_2, \ldots, v_n)$: possiamo allora dare la seguente:

Definizione 2.0.1. Data un'equazione lineare $a_1x_1 + a_2x_2 + \cdots + a_nx_n = b$ in n incognita a coefficienti in un campo $\mathbb{K}$, si dice *soluzione* dell'equazione una n-upla ordinata $(v_1, v_2, \ldots, v_n)$ di elementi di $\mathbb{K}$ tale che sostituendo v_1 al posto di x_1, v_2 al posto di x_2 etc. fino a x_n l'equazione risulta verificata (ovvero l'ugualianza $a_1v_1 + a_2v_2 + \cdots + a_nv_n = b$ risulta vera).

Ora, un *sistema di equazioni lineari* è semplicemente un insieme di equazioni lineari.
Per scrivere un generio tale sistema, per risolvere un problema di notazione simile a quello affrontato quando è stato scritta la generica equazione lineare, ovvero è necessaria una notazione efficace per indicare i diversi coefficienti delle incognite delle incognite nelle diverse equazioni del sistema.
A questo scopo, nell'espressione della generica equazione lineare $a_1x_1 + a_2x_2 + \cdots + a_nx_n = b$, la seconda $a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + \cdots + a_{2n}x_n = b_2$ e così via.
Allora, il generico sistema di equazioni lineari con n incognite e m equazioni (il numero di incognite

può anche essere diverso dal numero di equazioni, perciò li si indica con due lettere diverse) sarà

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & \cdots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \cdots & a_{2n} \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ a_{m1} & a_{m2} & & a_{mn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \\ \vdots \\ x_n \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} b_1 \\ b_2 \\ \vdots \\ b_m \end{pmatrix}, \quad \text{oppure,} \quad \begin{cases} a_{11}x_1 + a_{12}x_2 + \cdots + a_{1n}x_n = b_1 \\ a_{21}x_1 + a_{22}x_2 + \cdots + a_{2n}x_n = b_2 \\ \vdots \\ a_{m1}x_2 + \cdots + a_{mn}x_n = b_m \end{cases} \tag{2.2}$$

In (2.2) è presente la soluzione dell'equazione, sia in forma matriciale $Ax = b$ che in forma sistemica – Visto ciò è possibile dare la seguente

Definizione 2.0.2. Una soluzione del sistema (2.2) è una n-uple $(v_1, v_2 \ldots, v_n) \in \mathbb{K}^n$ che è soluzione comune di tutte le equazioni del sistema.

nel prossimo paragrafo varrà affrontato un algoritmo che consente di determinare tutte le soluzione di un sistema. In particolare, si scoprirà che possono verificarsi solo le seguenti tre possibilità[1]:

- il sistema non ha nessuna soluzione
- il sistema ha una sola soluzione
- il sistema ha infinite soluzioni

Prima di entrare nei dettagli, è necessario vedere un esempio di ciascuna di queste possibilità, con l'obiettivo di iniziare a capire le ragioni per cui essere possono verificarsi.

Non è difficile essibire un esempio di sistema con infinite soluzioni. Ad esempio, considerando il seguente sistema formato da una sola equazione in due incognite

$$\begin{cases} x_1 + x_2 = 0. \end{cases}$$

Una soluzione del sistema è una coppia di numeri reali tali che la loro somma dà come risultato zero: questo significa che i numeri devono essere uno l'opposto dell'altro, e quindi scelto un qualunque $t \in \mathbb{R}$, la coppia $(t, -t)$ è una soluzione: le soluzioni sono quindi infinite, tante quanti i numeri reali.
Fatto ciò è possibile alla $x_1 + x_2 = 0$ un'altra condizione, ottenendo quindi un sistema di due equazioni, ad esempio

$$\begin{cases} x_1 + x_2 = 0 \\ x_1 + x_2 = 0 \end{cases} \tag{2.3}$$

Le soluzioni del sistema sono quindi le coppie che soddisfano non solo la prima equazione, cioè come detto tette quelle del tipo $(t, -t)$, ma anche la seconda, che afferma semplicemente che $x_1 = x_2$, cioè i due elementi della coppia devono essere non solo opposti ma ache uguali tra loro. Ma l'unico numero reale uguale al suo opposto è lo zero, e quindi il sistema ha come unica soluzione la coppia (0,0). Questo esempio suggerisce che in generale più equazioni ci sono in un sistema, maggiori sono i vincoli che imponendo sulle incognite e quindi meno n-uple ci saranno che soddisfano tutte le condizioni siano sufficienti a ottenere una sola soluzione.

Tuttavia, è facile fare un altro esempio che mostra che questa prima impressione non è del tutto esatta: considerando il sistema

$$\begin{cases} x_1 + x_2 = 0 \\ 2x_1 + 2x_2 = 0 \end{cases} \tag{2.4}$$

Ora, è immediato vedere che le soluzioni $(t, -t)$ della prima equazionde soddisfano tutte anche la seconda, quindi il sistema continua ad avere le infinite soluzioni $(t, -t)$. Quest accade perché la seconda equazione è in realtà del tutto equivalente alla prima [mettendo in evidenza il 2, si può riscrivere $2x_1 + 2x_2 = 0$ come $2(x_1 + x_2) = 0$, ovvero, dividendo per 2, proprio la prima equazione] e non aggiunge nessun nuovo vincolo sulle incognite: si tratta di un'equazione superflua, la cui presenza o meno non cambia l'insieme delle soluzioni.

[1]Questo è un fatto caratteristico delle equazioni lineari: per una generica equazione possono verificarsi anche altri casi, ad esempio l'equazione $x^2 = 9$ ha due soluzione, $x = 3$ e $x = -3$.

Le equazioni superflue presenti in un sistema possono essere tuttavia molto meno evidenti che nel caso appena visto. Ad esempio, considieriando il sitema di due equazioni in tre incognite

$$\begin{cases} x_1 + x_2 + x_3 = 1 \\ 2x_1 + x_2 + 3x_3 = 2 \end{cases} \tag{2.5}$$

Una qualunque terna (x_1, x_2, x_3) che verifica le due equazioni soddisfa necessariamente anche l'ugualianza che si ottiene sommandole membro a membro, ovvero

$$(x_1 + x_2 + x_3) + (2x_1 + x_2 + 3x_3) = 1 + 2$$

cioè, svolgendo i conti,

$$3x_1 + 2x_2 + 4x_3 = 3$$

Essendo tale equazione una conseguenza delle prime due, aggiungerla al sistema non modifica l'insieme delle soluzioni: in altre parole, il sistema

$$\begin{cases} x_1 + x_2 + x_3 = 1 \\ 2x_1 + x_2 + 3x_3 = 2 \\ 3x_1 + 2x_2 + 4x_3 = 3 \end{cases} \tag{2.6}$$

contiene un'equazione superflua, dipendente dalla altre, certamente meno evidente a pria vista che nel caso del sistema (2.4).

Naturalmente, equazioni superflue possono essere ottenute anche con combinazioni più complicate della somma delle prime due equazioni, ad esempio sempre in riferimento al sistema (2.5), una terna che soddisfi le due equazioni necessariamente soddisfa anche l'ugualianza

$$5(x_1 + x_2 + x_3) + (-3)(2x_1 + x_2 + 3x_3) = 5 \cdot +(-3) \cdot 2 \tag{2.7}$$

cioè, svolgendo i conti,

$$-x_1 + 2x_2 - 4x_3 = -1$$

ovvero anche nel sistema

$$\begin{cases} x_1 + x_2 + x_3 = 1 \\ 2x_1 + x_2 + 3x_3 = 2 \\ -x_1 + 2x_2 - 4x_3 = -1 \end{cases} \tag{2.8}$$

la terza equazione è superflua, in un modo forse ancora meno evidente.

Per quello che riguarda i sistemi senza soluzioni, è abbastanza semplice esivirne uno. Ad esempio, il sistema di due equazioni in due incognite seguente

$$x_1 + x_2 = 0x_1 + x_2 = 1$$

è evidentemente privo di soluzioni, in questo se la somma di due numeri è uguale a 0 non può certamentet nello stesso tempo essere uguale a 1. In altre parole, le due equazioni del sono tra loro incompatibili, ovvero esprimono condizioni contradditorie. Per questo motivo, un sistema che non ha soluzioni si dice *incompatibile* (e per contro, si dirà *compatibile* un sistema che ha almeno una soluzione). Per questo motivo, un sistema che non ha soluzioni si dice *incompatibile* (e per contro, si dirà *compatibile* un sistema che ha almeno una soluzione). Analogamente a quanto fatto sopra per le equazioni superflue, si possono costruire esempi di sistemi in cui l'incompatibilità di una equazione con le altre non e così evidente come nel semplice sistema precedente. Ad esempio, prendiamo sempre come punto di partenza il sistema (2.5). Come visto sopra, una terna che soddisfi le due equazioni membro a membro.

Ma allora, se modifichiamo solo il termine noto di quest'ultima uguaglianza, si ottiene una che è incompanibile con le altre due: ad esempio, il sistema

$$\begin{cases} x_1 + x_2 + x_3 = 1 \\ 2x_1 + x_2 + 3x_3 = 2 \\ 3x_1 + 2x_2 + 4x_3 = 5 \end{cases} \tag{2.9}$$

non ha soluzioni, perché per una qualunque terna che soddisfi le prime due equaioni si deve avere che $3x_1 + 2x_2 + 4x_3$ è uguale a 3, e non a 5.

Osservazione 2.0.1. Un sistema di equazioni in cui i termini noti siano tutti uguali a zero (un tale sistema si dice *omogeneo*) ha sempre almeno la soluzione $(0, 0, \dots, 0)$, in quanto ponendo tutte le incognite uguali a zeo si ottengono uguaglianza vere. Quindi i sistemi omogenei sono sempre compatibili. Vedremo più avanti (Proposizione **??**) altre importanti caratteristiche dei sistemi omogenei che li distinguono dai sistemi non omogenei.

2.1 Matrice di un sistema lineare

Per conoscere un sistema è necessario conoscere, equazione per equazione, quali sono i coefficienti che moltiplicano ogni singola incognita e i termini noti. Quindi, se, dato un sistema, si scrive una tabella di numeri disposti in righe e in colonne in modo che in ogni riga ci siano i coefficienti delle incognite di una certa equazione (ordinati secondo l'ordine scelto delle incognite) e il termine noto, tale tabella conterrà tutte le informazioni che servono sul sistema

$$\begin{cases} x_1 + 3x_2 = 5 \\ 2x_1 - x_2 = 4 \end{cases} \tag{2.10}$$

può essere rappresentato dalla tabella

$$\begin{bmatrix} 1 & 3 & 5 \\ 2 & -1 & 4 \end{bmatrix} \tag{2.11}$$

questa viene chiamata in gergo, *matrice completa del sistema.*

Definizione 2.1.1. Una matrice A ad elementi reali è una tabella di numeri reali, detti le sue *entrate*

$$A = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & \dots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \dots & a_{2n} \\ \vdots & \vdots & \vdots & \vdots \\ a_{m1} & a_{m2} & \dots & a_{1n} \end{pmatrix}$$

scritti su righe e colonne: se la matrice ha m righe e n colonne, si dice che A ha dimensione $m \times n$ oppure si può affermare che sia di tipo $m \times n$ o si può anche dire che appartiene a $\mathbb{R}^{m\times n}$. Se la matrice è ad elementi complessi, si può affermare che A appartiene a $\mathbb{C}^{m\times n}$.

Indicando gli elementi della matrice con a_{ij} oppure $(A)_{ij}$ utilizzando due indici in basso, dove i è l'*indice di riga* (dice in quale riga si trova e va da 1 a m) e j è *l'indice di colonna* (dice in quale colonna si trova e va da 1 a n). Si dice anche che a_{ij} è l'entrata di posto ij.

Esempio 2.1.1. *Matrice* con 3 righe e 4 colonne

$$\begin{vmatrix} 6 & -2 & \pi & 0 \\ 10 & 3 & 0 & -1 \\ 4 & \sqrt{2} & -3 & 1 \end{vmatrix} \in \mathbb{R}^{3\times 4}$$

Definizione 2.1.2. Per **trasposta** della matrice $A \in \mathbb{R}^{3\times 4}$ si intende, la matrice che si indica con $A^T \in \mathbb{R}^{3\times 4}$ che si ottiene da A scambiando ordinatamente le righe con le colonne

$$(A^T)_{ij} = a_{ji}$$

Esempio 2.1.2. Perndendo una matrice $A \in \mathbb{R}^{2\times 3}$, si otterrà un $A^T \in \mathbb{R}^{3\times 2}$

$$A = \begin{bmatrix} 1 & -1 & 2 \\ 2 & 0 & 3 \end{bmatrix}, \quad A^T = \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ -1 & 0 \\ 2 & 3 \end{bmatrix}$$

(che appare come se fosse stata specchiata e ruotata di 90^o)

Definizione 2.1.3. Per **sottomatrice** $B \in \mathbb{R}^{p\times q}$ di una matrice $\mathbb{R}^{m\times n}$ si intende, la matrice in cui elementi appartengono a p righe e q colonne di A.

Esempio 2.1.3.

$$\begin{bmatrix} 6 & \pi & 0 \\ 10 & 0 & -1 \end{bmatrix}$$

è una sottomatrice della matrice dell'Esempio 2.1.1 scegliendo prima e seconda riga e prima, terza e quarta colonna.

Osservazione 2.1.1. se una matrice ha una sola dimensione $(n\times 1)$ vengono definiti anche vettori.

Definizione 2.1.4. Una matrice di tipo $n \times n$, anche chiamata *matrice quadrata* ed il numero n prende il nome di *ordine* della matrice. Gli elementi $a_{11}, a_{12}, \cdots, a_{nn}$ costituiscono la *diagonale principale* della matrice.

Una sottomatrice quadrata di $A \in \mathbb{R}^{m\times n}$ viene anche definita **minore estratto da** A. Se $A \in \mathbb{R}^{m\times n}$ è quadrata, il **minore complementare** dell'elemento a_{ij} di A è il minore di ordine $n-1$ che si ottiene cancellando da A la riga e la colonna a cui appartiene a_{ij} (cancellando riga i e colonna j).

Nell'ambito delle **matrici quadrate**, hanno particolare importanza i seguenti tipi matrici:

- *simmetrica* se $a_{ij} = a_{ji}$, cioè $A = A^T$;

  Esempio 2.1.4.
$$\begin{bmatrix} 3 & 7 & -1 & 2 \\ 7 & -2 & 0 & 10 \\ -1 & 0 & -12 & 1 \\ 2 & 10 & 1 & 6 \end{bmatrix}$$

- *antisimmetrica* se $a_{ij} = -a_{ji}$; si noti che gli elementi della diagonale principale devono essere nulli, perché deve valere $a_{ii} = -a_{ii}$ ma se un numero reale è uguale al suo opposto deve essere per forza 0;

  Esempio 2.1.5.
$$\begin{bmatrix} \mathbf{0} & 7 & -2 \\ -7 & \mathbf{0} & 1 \\ 2 & -1 & \mathbf{0} \end{bmatrix}$$

- *triangolare superiore* se $a_{in} = 0$ per $i > j$;

  Esempio 2.1.6.
$$\begin{bmatrix} 3 & 7 & -2 \\ \mathbf{0} & 11 & 1 \\ \mathbf{0} & \mathbf{0} & -5 \end{bmatrix} \qquad a_{21} = a_{31} = a_{32} = 0$$

- *triangolare inferiore* se $a_{ij} = 0$ per $i < j$;

  Esempio 2.1.7.
$$\begin{bmatrix} 3 & \mathbf{0} & \mathbf{0} \\ -7 & 5 & \mathbf{0} \\ 12 & -1 & 4 \end{bmatrix} \qquad a_{12} = a_{13} = a_{23} = 0$$

- *diagonale* se $a_{ij} = 0$ per $i \neq j$.

  Esempio 2.1.8.
$$\begin{bmatrix} 4 & 0 & 0 \\ 0 & -2 & 0 \\ 0 & 0 & 9 \end{bmatrix}$$

  In particolare, se gli elementi diagonali sono uguali a 1, tale matrice si chiama **matrice identità** e si indica col simbolo I (o I_n se si vuole evidenziare il suo ordine)
$$I_4 = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

```
> eye(4)
ans =

Diagonal Matrix

1   0   0   0
0   1   0   0
0   0   1   0
0   0   0   1
```

Listing 2.1: generare una matrice identità in GNU/Octave

Definizione 2.1.5. La **traccia** di una matrice quadrata A è il numero dato dalla somma degli elementi sulla diagonale
$$\mathrm{tr}(A) = a_{11} + a_{22} + \cdots + a_{nn}.$$

Esempio 2.1.9. La traccia della matrice dell'Esempio 2.1.4 è $\mathrm{tr}(A) = 3 - 2 - 12 - 6 = -5$.

Considerando una matrice rettangolare $A \in \mathbb{R}^{m\times n}$.

Definizione 2.1.6. Una matrice viene detta **a gradini** se dalla prima all'ultima riga, il primo elemento non nullo di ogni riga compare con un indice di colonna sempre più grande. Il primo elemento non nullo di ogni riga è chiamato *pivot*.

Esempio 2.1.10.

$$\begin{bmatrix} 7 & 1 & 1 & 3 \\ 0 & 4 & 3 & 5 \\ 0 & 0 & 0 & 6 \end{bmatrix}$$

è una matrice a gradini. I suoi *pivot* sono 7 nella prima seconda, 4 nella seconda, 6 nella terza, nell'ordine, sulla prima, seconda e quarta colonna (indice di colonna viene incrementato più si scende nella matrice).

Esempio 2.1.11.

$$\begin{bmatrix} 7 & 1 & 1 & 3 \\ 0 & 4 & 3 & 5 \\ 0 & 2 & 0 & 6 \end{bmatrix}$$

non è a gradini. Il primo elemento non nullo della terza riga sta nella stessa colonna del primo elemento nullo della seconda riga.

Esempio 2.1.12.

$$\begin{bmatrix} 7 & 1 & 1 & 3 \\ 0 & 0 & 3 & 5 \\ 0 & 2 & 0 & 6 \end{bmatrix}$$

non è a gradini. Il primo elemento non nullo della riga sta in una colonna di indice più piccolo del primo elemento non nullo della seconda riga.

Esempio 2.1.13. Altri esempi di matrici a gradini sono le diagonali e le matrici triangolari superiori con gli elementi sulla diagonale principale diversi da zero.

2.2 Operazioni tra matrici

2.2.1 Somma di matrici

Siano A e B, due matrici dello stesso tipo $m \times n$. Gli elementi della matrice $A + B$, anche detta **somma** di A e B, si ottengono sommando elementi aventi lo stesso posto in A e B, cioè

$$(A+B)_{ij} = a_{ij} + b_{ij} \quad i = 1, \cdots, m, \quad j = 1, \cdots, n.$$

Esempio 2.2.1.

$$A = \begin{bmatrix} \frac{7}{10} & -1 & \frac{1}{4} \\ 0 & 3 & \frac{1}{2} \end{bmatrix}, \quad B = \begin{bmatrix} 0 & \frac{1}{2} & \frac{3}{4} \\ -2 & 1 & \frac{1}{2} \end{bmatrix}, \quad A + B = \begin{bmatrix} \frac{7}{10} & -\frac{1}{2} & 1 \\ -2 & 4 & 1 \end{bmatrix}$$

Proprietà: siano $A, B, C \in \mathbb{R}^{m\times n}$, valgono le seguenti

Proprietà commutativa $A + B = B + A$

Proprietà associativa $(A + B) + C = A + (B + C)$

La matrice nulla O (formata da tutti zeri) è tale che $A + O = O + A = A$

La matrice di $-A$ (opposta di A) i cui elementi sono gli opposti dei relativi elementi di A è tale che $A + (-A) = O$

La **differenza** tra matrice dello stesso tipo è definita da

$$A - B = A + (-B)$$

2.2.2 Prodotto di uno scalare per una matrice

Sia $A \in \mathbb{R}^{m\times n}$ e $\lambda \in \mathbb{R}$. Il **prodotto** di λ per A è la matrice λA i quali elementi sono ottenuti moltiplicando per λ i corrispondenti elementi di A, cioè

$$(\lambda A)_{ij} = \lambda a_{ij} \quad i = 1, \dots, m, \quad j = 1, \dots, n.$$

Esempio 2.2.2.

$$3 \begin{bmatrix} -2 & 1 & 0 \\ 4 & -1 & 2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -6 & 3 & 0 \\ 12 & -3 & 6 \end{bmatrix}$$

Proprietà siano $A, B \in \mathbb{R}^{m\times n}$ e $\lambda, \mu \in \mathbb{R}$, valgono le seguenti

1. $\lambda(A + B) = \lambda A + \lambda B$
2. $(\lambda + \mu)A = \lambda A + \mu A$
3. $\lambda(\mu A) = (\lambda\mu)A$
4. $1A = A$

Osservazione 2.2.1. L'insieme delle matrici di tipo $m \times n$ dotato delle operazioni di somma di matrici e prodotto di uno scalare per una matrice è uno spazio vettoriale.

2.2.3 Prodotto di matrici (righe per colonne)

Siano $A \in \mathbb{R}^{m\times n}$ e $B \in \mathbb{R}^{n\times p}$ (il numero di colonne in A coincidono con il numero di righe in B) il **prodotto** delle matrici A e B è la matrici

$$AB \in \mathbb{R}^{m\times p}$$

il cui elemento generico è dato da

$$(AB)_{ij} = \sum_{k=1}^{n} a_{ik} b_{kj} \quad i = 1, \cdots, m; \quad j = 1, \cdots, p \tag{2.12}$$

cioè la matrice prodotta ha numero di righe pari a quello della matrice di sinistra e numero di colonne pari a quello della matrice di destra, e il suo generico elemento è la somma dei prodotti degli elementi della riga di posto i nella matrice A per i corrispondenti elementi della colonna di posto j nella matrice B. Ecco come diventa la formula (2.12) se $A \in \mathbb{R}^{2\times 3}$ e $B \in \ \times$, andando a scrivre gli elementi della matrice prodotto:

$$\underbrace{\begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \end{bmatrix}}_{A} \underbrace{\begin{bmatrix} b_{11} & b_{12} \\ b_{21} & b_{22} \\ b_{31} & b_{32} \end{bmatrix}}_{B} = \underbrace{\begin{bmatrix} c_{11} & c_{12} \\ c_{21} & c_{22} \end{bmatrix}}_{AB} \quad \begin{array}{l} c_{11} = a_{11}b_{11} + a_{12}b_{21} + a_{13}b_{31} \\ c_{12} = a_{11}b_{12} + a_{12}b_{22} + a_{13}b_{32} \\ c_{21} = a_{23}b_{11} + a_{22}b_{21} + a_{23}b_{31} \\ c_{22} = a_{21}b_{12} + a_{22}b_{22} + a_{23}b_{32} \end{array} \tag{2.13}$$

Esempio 2.2.3. Prodotto tra una matrice A di tupo 2×3 una B di tipo 3×2

$$AB = \begin{bmatrix} 4 & 5 & 3 \\ 2 & 3 & 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} 2 & 3 \\ 4 & 1 \\ 9 & 2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 4\cdot 2 + 5\cdot 3 + 3\cdot 9 & 4\cdot 3 + 5\cdot 1 + 3\cdot 2 \\ 2\cdot 2 + 5\cdot 4 + 3\cdot 9 & 4\cdot 2 + 3\cdot 3 + 1\cdot 3 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 55 & 23 \\ 25 & 11 \end{bmatrix}$$

La matrice prodotto è di tipo 2×2. Riportando questa operazione su GNU/Octave:

```
A = [ 4 5 3; 2 3 1 ];
B = [ 2 3; 4 1; 9 2 ];
C=A*B;
disp (C);
```

Listing 2.2: moltiplicazione riga per colonna

Osservazione 2.2.2. Se ha senseo calcolare AB, in generale non può avere senso calcolare BA. Nell'Esempio 2.2.3 ha senso calcolare BA.

Osservazione 2.2.3. Anche se entrambi i prodotti possono si possono eseguire, come avviene ad esempio A e B sono quadrate dello stesso ordine, in genere

$$AB \neq BA$$

da questo si deduce che il prodotto tra matrici non gode della proprietà commutativa.

Esempio 2.2.4.

$$\begin{bmatrix} 2 & -1 \\ 3 & \frac{5}{4} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 2 & -4 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 4 \\ \frac{11}{2} & -5 \end{bmatrix}$$
$$\begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 2 & -4 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 & -1 \\ 3 & \frac{5}{4} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 2 & -1 \\ -8 & -7 \end{bmatrix}$$

Si può dimostrare se $AB = BA$, qualunque sia la matrice A di ordine n, allora $B = \lambda I_n$.

Proprietà purché le operazioni indicate abbiano senso (*in base alle dimostrazioni delle matrici*), valgono le sequenti

1. $A(B + C) = AB + AC$, $(A + B)C = AC + BC$
2. $A(BC) = (AB)C$
3. $A(\lambda B) = \lambda(AB)$, $(\lambda A)B = \lambda(AB)$

Osservazione 2.2.4. Nel prodotto tra matrici non vale la *legge di annullamento del prodotto*[2]. Quindi si può ottenere la matrice nulla $AB = O$ anche se A e B non sono matrici nulle. per esempio

$$\begin{bmatrix} 0 & 1 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 0 & 0 \end{bmatrix}$$

Osservazione 2.2.5. Se la matrice A è quadrata, ha senso $A^2 = AA, A^3 = AAA, A^P = AA \cdot A$, detta *potenza p-esima* della matrice A. Inoltre se I_n è la matrice identità di ordine n, vale $AI_n = I_n A = A$.

Proposizione 2.2.1. *Siano $A \in \mathbb{R}^{m \times n}$ e $B \in \mathbb{R}^{m \times p}$, Allora vale*

$$(AB)^T = B^T A^T$$

Dimostrazione.

$$((AB)^T)_{ij} = (AB)_{ji} = \sum_{k=1}^{n} a_{jk} b_{kj}$$
$$(B^T A^T) = \sum_{k=1}^{n} (B^T)_{jk} (A^T)_{kj} = \sum_{k=1}^{n} b_{kj} a_{jk}$$

e le due espressioni sono uguali perché prodotto di due scalari è communtativo. □

2.3 Il determinante

Data una matrice quadrata di ordine n a entrate in un campo $\mathbb{K}$ (che può essere $\mathbb{R}$ o $\mathbb{C}$)

$$A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & \dots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \dots & a_{2n} \\ \vdots & \vdots & \vdots & \vdots \\ a_{n1} & a_{n2} & \dots & a_{nn} \end{bmatrix}$$

[2] Se due numeri a e b danno prodotto zero $ab = 0$, allora almeno uno dei fattori è zero.

ad essa si associa un numero appartenente a $\mathbb{K}$, detto **determinante** della metrice, che è funzione delle sue entrate

$$\det(A) = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & \dots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \dots & a_{2n} \\ \vdots & \vdots & \vdots & \vdots \\ a_{n1} & a_{n2} & \dots & a_{nn} \end{bmatrix}$$

Se la matrice ha ordine $n \leq 3$, il suo determinente è così definito:

- per $n = 1$, $\det(A)$ coincide con l'unico elemento della matrice;
- per $n = 2$, si pone
$$\det(A) = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{pmatrix} = a_{11}a_{22} - a_{12}a_{21}$$
- per $n = 3$, si pone
$$\det(A) = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} = a_{11} \begin{bmatrix} a_{22} & a_{23} \\ a_{32} & a_{33} \end{bmatrix} - a_{12} \begin{bmatrix} a_{21} & a_{23} \\ a_{31} & a_{33} \end{bmatrix} + a_{13} \begin{bmatrix} a_{21} & a_{22} \\ a_{31} & a_{32} \end{bmatrix}$$
$$= a_{11}(a_{22}a_{33} - a_{23}a_{32}) - a_{12}(a_{21}a_{33} - a_{23}a_{31}) + a_{13}(a_{21}a_{32} - a_{22}a_{31})$$

Per estendere la definizione di determinante al caso n generale, è necessaria una premessa sulle permutazioni.

2.4 Permutazioni

Dato l'insieme $\{1, 2, \cdots, n\}$ dei numeri naturali compresi tra 1 e n, una funzione da questo insieme in se stesso associa ad ogni elemento di $\{1, 2, \dots, n\}$ un immagine, scelta sempre all'interno di $\{1, 2, \cdots, n\}$. Se le immagini sono tutte diverse zenza ripetizioni, queste saranno ancora tutti gli elementi $1, 2, \dots, n$ semplicemente disposti in un altro ordine, ovvero permutati. Si tratta allor di **permutazione di** n **elementi**.

Esempio 2.4.1. Le seguenti rappresentano permutazioni di 4 elementi:

$$\begin{array}{cc} 1 \to 1 & 1 \to 3 \\ 2 \to 3 & 2 \to 4 \\ 3 \to 2 & 3 \to 2 \\ 4 \to 4 & 4 \to 1 \end{array}$$

L'insieme delle permutazioni di n eleemnti si denota S_n. Per ogni n, tale insieme contiene esattamente $n! := n(n-1)(n-2)\cdots 2 \cdot 1$ (cioè n fattoriale) permutazioni: ad esempio per $n = 2$ si ottiene $2 \cdot 1 = 2$ permutazioni possibili, ovvero

$$\begin{array}{cc} 1 \to 1 & 1 \to 2 \\ 2 \to 2 & 2 \to 1 \end{array}$$

Tra le permutazioni, vi è sempre anche quella che associa a ogni elemento se stesso, detta *permutazione identica.*

Per $n = 3$ si ottiene invece $3! = 3 \cdot 2 \cdot 1 = 6$ permutazioni possibili, ovvero

$$\begin{array}{cccccc} p_1 & p_2 & p_3 & p_4 & p_5 & p_6 \\ 1 \to 1 & 1 \to 2 & 1 \to 1 & 1 \to 3 & 1 \to 2 & 1 \to 3 \\ 2 \to 2 & 2 \to 1 & 2 \to 3 & 2 \to 2 & 2 \to 3 & 2 \to 1 \\ 3 \to 3 & 3 \to 3 & 3 \to 2 & 3 \to 1 & 3 \to 1 & 3 \to 2 \end{array}$$

Si noti che p_2, p_3 e p_4 scambiano tra loro due elementi fisso il terzo (p_2 scambia tra loro 1 e 2, p_3 scambia loro 2 e 3, p_4 scambia tra loro 1 e 3): in genere, una permutazione di questo tipo, che scambia tra loro due elementi lasciando fissi tutti gli altri elementi presentata nell'esempio **??**, (scambia tra loro 2 e 3 lasciando fissi 1 e 4), mentre la seconda non lo è. Benché non tutte le permutazioni sieno trasposizioni, qualunque realizzata eseguendo può esssere ottenuta come composizione di trasposizioni, ovvero può essere permutazione può essere ottenuta come composizioni di trasposizioni, ovvero può essere realizzata eseguendo una sequenza di trasposizioni. Ad esempio, la permutazione p_5 di sopra, che non è una trasposizione, può tuttavia essere ottenuta scambiando prima 1 e 2, e poi 1 e 3, cioè componentdo 2 trasposizioni:

$$\begin{array}{c} 1 \to 2 \to 2 \\ 2 \to 1 \to 3 \\ 3 \to 3 \to 1 \end{array}$$

In genere, se il numero di trasposizioni che servono per ottenere una permutazione p è pari, si dice che p è una **permutazione pari**, se invece, il numero di trasposizioni che servono per ottenere p è dispari, si dice che p sia una **permutazione dispari**. Ad esempio, p_5 è una permutazione pari, in quanto è stato ottenuto componendo 2 trasposizioni.

Osservazione 2.4.1. Se una permutazione è già essa una trasposizione, allora essa è dispari (1 è un numero dispari).

Osservazione 2.4.2. Possono esserci più modi diversi di decomporre una permutazione come composizione di trasposizioni, ad esempio, la permutazione identica può essere vista o come risultato di 0, oppure come risultato di 2 trasposizioni

$$\begin{array}{c} 1 \to 2 \to 1 \\ 2 \to 1 \to 2 \\ 3 \to 3 \to 3 \end{array}$$

Tuttavia, si può dimostrare che il numero di trasposizioni che servono per ottenere una permutazione data è o sempre pari o sempre dispari (nell'esempio, 0 o 2, comunque pari).

Si può allora definire il **segno** $s(p)$ di una permutazione p come

- $s(p) = +1$ se p è una permutazione pari;
- $s(p) = -1$ se p è una permutazione dispari.

2.4.1 Determinante

Definizione 2.4.1. Sia A una matrice quadrata di ordine n con entrate a_{ij}. Il determinante è definito da

$$\det(A) = \sum_{p \in S_n} s(p) \cdot a_{1p(1)} a_{2p(2)} \cdots a_{np(n)} \tag{2.14}$$

Il determinante è dato da una sommatoria che ha un addendo per ogni permutazione $p \in S_n$: ognuno di questi addendi è un prodotto di entrate di A del tipo $a_{1p(1)} a_{2p(2)} \cdots a_{np(n)}$, con davanti un $+$ o $-$ a seconda che la permutazione p sia pari o dispari. Si noti che l'espressione $a_{1p(1)} a_{2p(2)} \cdots a_{np(n)}$ è il prodotto di n entrate scelte nella matrice, una per scambia gli undici $1, 2, \ldots, n$ senza ripetizioni, si sceglie un'entrata da ogni riga che le entrate scelte stiano anche su colonne diverse.

Per chiarire la definizione, si prende i casi $n = 2$ e $n = 3$.

Sia $n = 2$ e $A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{bmatrix}$. Dell'insieme $\{1, 2\}$ ci sono 2 permutazioni (l'identità e la trasposizione 1 con 2), quindi nella sommatoria (2.14) ci saranno solo due addendi, del tipo $s(p)$ e $a_{1p(1)} a_{2p(2)}$:

- se p è l'identità (permutazione pari) si ha $s(p) = +1$, l'addendo corrispondente sarà $+a_{12}a_{21}$.
- se p è la trasposizione che scambia 1 con 2 (permutazione dispari), si ha $s(p) = -1$ e l'addendo corrispondente sarà $-a_{12}a_{21}$.

Quindi il determinante risulta essere $\det(A) = a_{11}a_{22} - a_{12}a_{21}$.

Sia $n = 3$ e $A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix}$. Le permutazioni dell'insieme $\{1, 2, 3\}$ sono $3! = 6$, quindi la sommatiria (2.14) avrà il addendi: per ognuna di queste permutazioni p l'addendo corrispondente sarà del tipo $s(p) \cdot a_{1p(1)} a_{2p(2)} \cdots a_{np(n)}$. Più precisamente si avranno gli addendi:

- $+a_{11}a_{22}a_{33}$ corrispondente alla permutazione $p(1) = 1, p(2) = 2, p(3) = 3$ (permutazione identica, che è una permutazione pari)

- $-a_{11}a_{23}a_{32}$ corrispondente alla permutazione $p(1) = 1, p(2) = 3, p(3) = 2$ (una trasposizione, non per altro è una permutazione dispari)

- $+a_{12}a_{21}a_{32}$ corrispondente alla permutazione $p(1) = 2, p(2) = 3, p(3) = 1$ (composizione di due trasposizioni, quindi permutazione pari)

- $-a_{13}a_{21}a_{33}$ corrispondente alla permutazione $p(1) = 2, p(2) = 1, p(3) = 3$ (composizionde di due trasposizioni, non per altro è una permutazione dispari)

- $+a_{13}a_{21}a_{32}$ corrispondente ala permutazione $p(1) = 3, p(2) = 1, p(3) = 2$ (è una composizione di due trasposizioni, quindi una permutazione pari)

- $-a_{13}a_{22}a_{31}$ corrisponde alla permutazione $p(1) = 3, p(2) = 2, p(3) = 1$ (una trasposizione, quindi una permutazione dispari).

Quindi il determinante risulta essere

$$\det(A) = a_{11}a_{22}a_{33} - a_{11}a_{23}a_{32} + a_{12}a_{21}a_{32} - a_{13}a_{21}a_{33} + a_{13}a_{21}a_{32} - a_{13}a_{22}a_{31}$$

È necessario introdurre un metodo per calcolare il determiannte, alternativo alla definizione, il cui utilizzo diretto richiederebbe di scrivere una sommatoria che per una matrice di ordine n a $n!$ addendi, tanti quanti le permutazioni di n elementi (si pensi che già per $n = 4$ abbiamo $4! = 24$ addendi). Allo scopo di calcolare il determinante, verrà utilizzata la *formula di Laplace.*

2.4.2 Formula di Laplace

Osservazione 2.4.3. Per calcolare il prodotto vettoriale tra due vettori x e y non è necessario studiare a emoria la formula, perché si può ricavare calcolando il determinante di una matrice 3×3. Tale matrice si costruisce in questo modo:

- nella prima riga bisogna disporre le lettere i, j, k, che indicano i versori della base canonica in $\mathbb{R}^3$;

- nella seconda riga le coordinate del vettore x;

- nella terza riga le coordinate del vettore y.

Calcolando il determinante (sviluppando Laplace secndo la prima riga), si ottiene

$$\begin{bmatrix} \mathbf{i} & \mathbf{j} & \mathbf{k} \\ x_1 & x_2 & x_3 \\ y_1 & y_2 & y_3 \end{bmatrix} = (x_2y_3 - x_3y_2)\mathbf{i} - (x_1y_3 - x_3y_1)\mathbf{j} + (x_1y_2 - x_2y_1)\mathbf{k}$$

che sono proprio le coordinate del vettore $x \wedge y = \begin{bmatrix} x_2y_3 - x_3y_2 \\ x_1y_3 - x_3y_1 \\ x_1y_2 - x_2y_1 \end{bmatrix}$

2.4.3 Proprietà del determinante

Proprietà 2.4.1. *Il determiannte di una matrice è uguale a quello della sua trasposta*

$$\det(A) = \det(A^T)$$

Esempio 2.4.2.

$$\begin{pmatrix} -2 & 3 & 1 \\ 0 & 1 & -3 \\ 1 & -3 & 5 \end{pmatrix} = -2\begin{pmatrix} 1 & -3 \\ 2 & 5 \end{pmatrix} = -2(5+6) = -22$$

$$\begin{pmatrix} -2 & 0 & 0 \\ 3 & 1 & 2 \\ 1 & -3 & 5 \end{pmatrix} = -2\begin{pmatrix} 1 & 2 \\ -3 & 5 \end{pmatrix} = -2(5+6) = -22$$

Proprietà 2.4.2. *Il determinante di una matrice triangolare (inferiore o superiore) è uguale al prodotto degli elementi della diagonale principale*

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & \cdots & a_{1n} \\ 0 & a_{22} & \cdots & a_{2n} \\ \vdots & \vdots & \vdots & \vdots \\ 0 & 0 & \cdots & a_{nn} \end{pmatrix} = a_{11}a_{22}\dots a_{nn}$$

Il perticolare, anche il determiannte di una matrice diagonale è uguale al prodotto degli elementi della diagonale principale.

Esempio 2.4.3.

$$\begin{bmatrix} 2 & 16 & -50 \\ 0 & 1 & 2022 \\ 0 & 0 & -5 \end{bmatrix} = -10$$

Proprietà 2.4.3. *Se gli elementi di una riga o di una collona sono moltiplicati per uno stesso numero $c \in \mathbb{R}$, il determinante dato da $c\det(A)$*

$$\begin{bmatrix} ca_{11} & ca_{12} & ca_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix} = c \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix}$$

Esempio 2.4.4.

$$\det(A) = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 2 & 3 & 5 \\ 6 & 1 & 2 \end{bmatrix} = 1 \begin{bmatrix} 3 & 5 \\ 1 & 2 \end{bmatrix} = 6 - 5 = 1$$

Se viene moltiplicata la prima colonna per 2

$$\begin{bmatrix} 2 & 0 & 0 \\ 4 & 3 & 5 \\ 12 & 1 & 2 \end{bmatrix} = 2 \begin{bmatrix} 3 & 5 \\ 1 & 2 \end{bmatrix} = 2(6-5) = 2 = 2\det(A)$$

Proprietà 2.4.4. *Se gli elementi di una riga o di una colonna sono somma di due addendi, il determinante è la somma dei determinanti delle due matrici che si ottengono da A sostiduendo agli elementi della colonna in questione i primi o i secondi addendi (e lasciando fissi gli altri)*

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12}+b_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22}+b_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32}+b_{32} & a_{33} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix}$$

Esempio 2.4.5.

$$\begin{pmatrix} 1 & 5 \\ -2 & 7 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 2 \\ -2 & 6 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 1 & 3 \\ -2 & 1 \end{pmatrix}$$

Gli elementi della seconda colonna sono somma di due addendi. Il determinante a sinitra è 17. Mentre a destra $10 + 7$.

Proprietà 2.4.5. *Scambiando fra loro due righe o due colonne di una matrice, il corrispondente cambia di segno.*

Esempio 2.4.6.

$$\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 2 & 3 & 5 \\ 6 & 1 & 2 \end{pmatrix} = 1 \begin{pmatrix} 3 & 5 \\ 1 & 2 \end{pmatrix} = 6 - 5 = 1$$

Scambio seconda e terza riga

$$\begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 6 & 1 & 2 \\ 2 & 3 & 5 \end{pmatrix} = 1 \begin{pmatrix} 1 & 2 \\ 3 & 5 \end{pmatrix} = 5 - 6 = -1$$

Proprietà 2.4.6. **??** *Il determinante di una matrice con due righe o due colonne uguali è nullo. Infatti lo scambio di tali righe (o colonne) non altera il determinante, ma per la Proprietà 2.4.5 deve essere* $\det(A) = -\det(A)$, *quindi* $\det(A) = 0$.

Proprietà 2.4.7. ?? *Se agli elementi di una riga si sommano gli elementi di un'altro riga moltiplicata per un numero, il determinante non cambia. In particolare se* $n = 3$

$$A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix}$$

Se per esempio alla seconda riga sommiamo la terza riga moltiplicata per un numero c, si ottiene la matrice

$$A' = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} + ca_{31} & a_{22} + ca_{32} & a_{23} + ca_{33} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix}$$

Quindi, applicacndo prima la Proprietà 2.4.4 poi la Proprietà 2.4.3, si ottiene

$$\det(A') = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ ca_{21} & ca_{22} & ca_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix} = \det(A) + c \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix} = \det(A)$$

tenuto conto che il determinante di una matrice con due righe uguali è nullo.

Proprietà 2.4.8. *Se sono nulli tutti gli elementi di una riga o di una colonna,* $\det(A) = 0$.

Esempio 2.4.7. Sviluppando la formula di Laplace sulla riga con tutti zeri, si vede che $\det(A) = 0$

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 0 & 0 & 0 \\ -2 & 1 & -3 \end{bmatrix} = -0 \begin{bmatrix} 2 & 3 \\ 1 & -3 \end{bmatrix} + 0 \begin{bmatrix} 1 & 3 \\ -2 & -3 \end{bmatrix} - 0 \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ -2 & 1 \end{bmatrix} = 0$$

Proprietà 2.4.9. *Il determinate di una matrice è nullo se e solo se una sue riga (o colonna) è combinazione lineare delle altre righe (o colonne). Segue dalle precedenti proprietà, infatti, supponendo che la terza riga sia combinazione lineare delle altre due*

$$\begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ c_1a_{11} + c_2a_{21} & c_1a_{12} + c_2a_{22} & c_1a_{13} + c_2a_{23} \end{bmatrix} =$$

$$\begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ c_1a_{11} & c_1a_{12} & c_1a_{13} \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ c_2a_{21} & c_2a_{22} & c_2a_{23} \end{bmatrix} =$$

$$c_1 \cdot \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix} + c_2 \cdot \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{bmatrix} = 0$$

in quanto ci sono due righe uguali.

Esempio 2.4.8. Calcolatore il determinante della matrice, cercando di applicare le proprietà, in modo da semplificare il calcolo

$$\begin{bmatrix} ad + 4 & c + 7 & 4b + 5 & 5a \\ 2b + 1 & bc + 1 & b + 1 & a \\ 3d - 4 & -2d + 6 & bd + 2 & 2a \\ -2c & 3c & c & ac \end{bmatrix} \quad a, b, c, d \in \mathbb{R}$$

Soluzione. bisogna ricondursi al calcolo del determinante di una matrice triangolare

$$abc^2 \begin{bmatrix} ad & 1 & 4 & 5 \\ 0 & b & 1 & 1 \\ 0 & 0 & d & 2 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} = a^2b^2c^2d^2$$

□

Il concetto di matrice è di fondamentale importanza e compatirà in molti contesti in questo corso. Nel contesto dei sistemi di equazioni lineari, non solo la matrice completa costituisce una "*fotografia*" fedele di un sistemi e contiene tutte le informazioni necessarie a determinarlo, ma sarà anche l'oggetto sul ci si focalizzerà all'interno del percorso.

Per motivi che verranno speficicati in seguito, sarà importante prendere in considerazione anche la matrice che contiene solo i coefficienti delle incognite, senza l'ultima colonna formata dai termini noti: si ottiene così la cosiddetta *matrice dei coefficienti del sistema.* Ad esempio, la matrice dei coefficienti del sistema (2.10) è

$$\begin{pmatrix} 1 & 3 \\ 2 & -1 \end{pmatrix} \tag{2.15}$$

Ora, rappresentare un sistema mediante la sua matrice completa consente di identiicare ogni sua equazione con una n-upla: la generica equazione, diciarando la i-esima

$$a_{i1}x_1 + a_{i2}x_2 + \cdots + a_{in}x_n = b_i \tag{2.16}$$

è rappresentata nella matrice completa dall'i-esima riga R_i

$$\begin{pmatrix} a_{i1} & a_{i2} & \cdots & a_{in} & b_i \end{pmatrix}$$

e questa riga può a sua volta essere pensata come la $n+1$-upla $\begin{pmatrix} a_{i1} & a_{i2} & \cdots & a_{in} & b_i \end{pmatrix} \in \mathbb{K}^{n+1}$ (dove $\mathbb{K}$ è campo dei coefficienti delle equazioni). Queste corrispondenza è tale che qualunque delle equazioni del sistema, corrisponde a una combinazione lineare delle righe corrispondenti, viste come elementi di $\mathbb{K}^{n+1}$, si ottiene

$$c(a_{i1}x_1 + a_{i2}x_2 + \cdots + a_{in}x_n) = cb_i$$

ovvero, svolgendo i conti a primo membro, la nuova equazione

$$ca_{i1}x_1 + ca_{i2}x_2 + \cdots + ca_{in}x_n = cb_i$$

e tale equazione corrisponde alla $(x+1)-$upla

$$cR_i = (ca_{i1}, ca_{i1_2}, \cdots, ca_{in}, cb_i)$$

ottenuta moltiplicando la $(n+1)-$uple $R_i = (a_{i1}, a_{i1_2}, \cdots, a_{in}, b_1)$ (che rappresenta l'equazione originale) per c.
Allo stesso modo, se si sommano membro a membro l'equazione (2.16) per un'altra equazione $a_{j1}x_1 + a_{j2} + \cdots + a_{jn}x_n = b_j$ del sistema, si ottiene

$$a_{i1}x_1 + a_{i2} + \cdots + a_{in}x_n + a_{j1}x_1 + a_{j2} + \cdots + a_{jn}x_n = b_i + b_j$$

ovvero, raccoglendo gli addendi che contengono la stessa incognita, messa in evidenza,

$$(a_{i1} + a_{j1})x_1 + (a_{i2} + a_{j2})x_2 + \cdots + (a_{in} + a_{jn})x_n = b_i + b_j$$

si ottiene una nuova equazione rappresentata dalla $n+1$-upla

$$R_i + R_j = (a_{i1} + a_{j1}, a_{i2} + a_{j2}, \cdots, a_{in} + a_{jn}b_i + b_j)$$

che si ottiene sommando le $n+1-$uple $R_i = (a_{j1}, a_{j2}, \cdots, a_{jn}, b_j)$ che rappresentavano le due equazioni originali. Quindi, eseguendo più in generale una combinazione di due o più equazioni di un sistema, rappresentate dalle righe $R_1, R_2, \ldots, R_m \in \mathbb{K}^{n+1}$, l'equazione ottenuta corrisponderà corrisponderà a una combinazione

$$c_1R_1 + c_2R_2 + \cdots + c_{in}R_{in}$$

delle righe corrispondenti.
Ad esempio, nel sistema (2.5), se come visto in (2.7) moltiplicando (membro a membro) la prima equazione per 5 e poi bisogna sommare alla seconda moltiplicata per -3, ottenendo la nuova equazione $-x_2 + 2x_2 + 4x_3 = -1$. Nella matrice completa

$$\begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 1 \\ 2 & 1 & 3 & 2 \end{bmatrix} \tag{2.17}$$

l'operazione corrispondente non è nient'altro che la combinazione lineare

$$5R_1 + (-3)R_2 = 5(1,1,1,1) + (-3)(2,1,3,2) = (-1,2,-4,-1)$$

delle sue due righe (viste come elementi di $\mathbb{R}^4$).
Inoltre, se una terna (x_1, x_2, x_3) soddisfa il sistema (2.5), essa soddisferà anche l'equazione $-x_1 +$

$2x_2 - 4x_3 = -1$, e in generale soddisferà tutte le possibile equazioni che si corrispondono alle combinazioni lineari delle righe R_1 e R_2 della matrice completa.
In generale, dato un sistema di m equazioni in n incognite, con matrice completa avente come righe $R_1, R_2, \ldots, R_m$, una $n-$upla $(x_1, x_2, \cdots, x_n)$ che soddisfa il sistema verifica anche tutte le equazioni corrispondenti alle $(n+1)-$uple del tipo $c_1R_1 + c_2R_2 + \cdots + c_mR_m$, ovvero quelle appartenenti al sottospazio

$$(R_1, R_2, \cdots, R_m)$$

generato dalle righe $R_1, R_2, \cdots, R_m$ (viste come elementi di $\mathbb{K}^{n+1}$), in quanto per definizione tale sottospazio è formato proprio da tutte le combinazioni lineari $c_1R_1 + c_2R_2 + \cdots + c_mR_m$.
Da queste osservazioni si può dedurre il seguente riguente risultato, che ci fornisce un criterio sufficiente perché due sistemi siano *equivalenti*, ovvero abbiano le stesse soluzioni:

Proposizione 2.4.1. *Siano dati due sistemi di equazioni lineari in n incognite, il primo con matrice completa formata dalle righe $R_1, R_2, \cdots, R_m$ e il secondo con matrice complate formata dalle righe $R_1, R_2, \cdots, R_i$. Se*

$$(R_1, R_2, \cdots, R_m) = (\bar{R}_1, \bar{R}_2, \cdots, \bar{R}_i)$$

allora i due sistemi sono equivalenti.

Dimostrazione. Se una $n-$upla $x = (x_1, x_2, \ldots, x_n)$ è una soluzione del primo sistema, allora essa verifica tutte le sue equazioni, rappresentate dalle righe $R_1, R_2, \ldots, R_m$ della sua matrice completa, rappresentate dalle sua matrice completa. Come osservato sopra, essa verifica allora anche tutte le equazioni corrispondenti alle $(n+1)$-upla uguale a $(\bar{R}_1, \bar{R}_2, \ldots, \bar{R}_4)$, come affermato nell'ipotesi, x verifica quindi tutte quindi tutte le equazioni corrispondenti alle $(n+1)-$uple del sottospazio $\langle \bar{R}_1, \bar{R}_2 \ldots, \bar{R}_4 \rangle$, e in particolare[3] $\bar{R}_1, \bar{R}_2, \ldots, \bar{R}_4$, stesse, che rappresentano le equazioni del secondo sistema: quindi x è soluzione anche del secondo sistema.
Viceversa[4], se una n-upla $x = (x_1, x_2, \ldots, x_n)$ è una soluzione del secondo sistema, allora essa verifica tutte le sue equazioni, Quindi essa verifica allora anche tutte le equazioni corrispondenti alla $(n+1)-$uple contenute nel sottospazio $\langle \bar{R}_1, \bar{R}_2, \ldots, R_t \rangle$. Essendo tale sottospazio uguale a $\langle R_1, R_2, \ldots, R_m \rangle$, e in particolare $R_1, R_2, \ldots, R_m$ stesse, che rappresentano le equazioni del primo sistema: quindi x è soluzione anche del primo sistema. ☐

I metodo che useremo per risolvere un sistema, consiste proprio nel trasformare il sistema dato in un sistema equivalente più semplice, nel quale verranno eliminate tutte le equazioni superflue (che si ottengoo come combinazione delle altre).

2.5 L'algoritmo di eliminazione di Gauss-Jordan (o di riduzione a gradini)

Il metodo che vedremo ora per risolvere un qualunque sistema con m equazioni lineari in n incognite può essere spiegato come una generalizzazione dei metodi tradizionalmente usati per la risoluzione dei sistemi di due equazioni in due incognite. Per ricordare quali sono questi metodi, prendiamo ad esempio il sistema

$$\begin{cases} x_1 + x_2 = 0 \\ -x_1 + x_2 = 1 \end{cases} \tag{2.18}$$

Solitamente, per risolvere tale sistema si ricava una delle incognite in funzioni dell'altra usando una delle due equazioni, ad esempio dalla prima equazione si trova $x_1 = -x_2$, e si sostituisce l'espressione così ottenuta nell'altra equazione:

$$-(-x_2) + x_2 = 1$$

ovvero

$$2x_2 = 1$$

[3] All'interno del sottospazio $(v_1, v_2, \ldots, v_n)$ generato da un insieme di vettori e costituito come da tutte le combinazioni lineari $c_1v_1 + c_2v_2 + \cdots + c_nv_n$ ci sono sempre anche i vettori $v_1, v_2, \ldots, v_n$m stessi, in quanto ciascuno di loro può essere espresso come combinazione lineare: $v_1 = 1v_1 + 0v_2 + \cdots + 0v_n$, $v_2 = 0v_1 + 1v_2 + \cdots + 0v_n$, e così via.

[4] Dimostrare che i due sistemi hanno le stesse soluzioni significa dimostrare che l'insieme delle soluzioni del primo è uguale all'insieme delle soluzioni del secondo, ovvero (come previsto dalla definizione di ugualianza di insiemi) che ogni n-upla che è soluzione del primo sistema è soluzione anche del secondo, e viceversa ogni n-upla soluzione del secondo sistema è anche soluzione del prima.

In questo modo, è stato *eliminato* la prima incognita dalla seconda equazione che è diventata una semplice equazione di primo grado con una sola incognita, che ha come soluzione $x_2 = \frac{1}{2}$. A questo punto, per ricavare x_1 basta sostituire il valore ottenuto di x_2 nella prima equazione, ovvero

$$x_1 + \frac{1}{2} = 0 \to x_1 = -\frac{1}{2}.$$

Quello che ha permesso di semplificare il sistema è stato quindi aver ridotto il numero di incognite presenti in una delle equazioni. Allo stesso risultato si può arrivare, equivalentemente, ad esempio sommando membro a membro le due equazioni se $x_1 + x_2 = 0$ e $-x_1 + x_2 = 1$ allora

$$(x_1 + x_2) + (-x_1 + x_2) = 0 + 1$$

ovvero, facendo i conti, si ottiene come sopra $2x_2 = 1$.
Questo secondo metodo, apparentemente più artificioso, in realtà si rivela più semplice se si lavora sulla matrice completa del sistema invece, che sulle equazioni. Infatti, la matrice completa del sistema (2.18) è

$$\begin{pmatrix} 1 & 1 & 0 \\ -1 & 1 & 1 \end{pmatrix} \tag{2.19}$$

Sommare membro a membro le due equazioni equivale a sommare tra loro le due: sostituendo poi tale somma alla seconda riga originale si ottiene, senza dover maneggiare le incognite e dover fare sostituzioni o semplificazioni.

$$\begin{pmatrix} 1 & 1 & 0 \\ 0 & 2 & 1 \end{pmatrix} \tag{2.20}$$

che corrisponde proprio al sitema ridotto

$$\begin{cases} x_1 + x_2 = 0 \\ 2x_2 = 1 \end{cases}$$

risolvibile come visot sopra risolvendo prima l'equazione con una sola incognita.
Questo stesso procedimento di eliminazione di incognite, realizzato lavorando sulle righe della matrice completa, funziona in realtà per risolvere qualunque sistema, qualunque sia il numero di equazioni e il numero di incognite. Più precisamente, l'obbiettivo è avere il minor numero numero di incognite possibile per garantire un risultato.
Se, per definire un criterio, si segne di eliminarle di seguito l'odine $x_1, x_2, \ldots, x_n$, questo significa che le righe della matrice completa inizino con un numero sempre maggiore di zero.

$$\begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 & 1 \\ 0 & 2 & 3 & 2 \\ 0 & 0 & 4 & 5 \end{pmatrix}$$

nella quale le righe iniziano con un numero sempre maggiore di zeri, ha come sistema corrispondente

$$\begin{cases} x_1 + x_2 + x_3 = 1 \\ 2x_2 + 2x_3 = 2 \\ 4x_3 = 5 \end{cases}$$

che ha la proprietà desiderata che le sue equazioni presentano un numero decrescente di incognite. Dopo questo è possibile rare la seguente

Definizione 2.5.1. Una matrice si dice a gradini se, andando dalla prima all'ultima, ogni riga inizia con un numero sempre maggiore di zeri.
Il primo elemento non nullo in ogni riga di una matrice a gradini si chiama *pivot*.

In altre parole, una matrice è a gradini se in ogni riga il primo elemento non nullo compare con un indice di colonna sempre più grande. Ad esempio, delle matrici seguenti

$$\begin{pmatrix} 7 & 1 & 1 & 3 \\ 0 & 4 & 3 & 5 \\ 0 & 0 & 0 & 6 \end{pmatrix}, \quad \begin{pmatrix} 7 & 1 & 1 & 3 \\ 0 & 1 & 3 & 5 \\ 0 & 2 & 0 & 6 \end{pmatrix}, \quad \begin{pmatrix} 7 & 1 & 1 & 3 \\ 0 & 0 & 3 & 5 \\ 0 & 4 & 0 & 6 \end{pmatrix}$$

la prima è a gradini gradini perché i suoi pivot (7 nella prima riga, 4 nella seconda e 6 nella terza) si trovano, nell'ordine, sulla prima, seconda e quarta colonna (indice di colonna sempre più grande),

mentre le altre no (nella seconda, il primo elemento non nullo della terza riga sta nella stessa colonna del primo elemento non nullo della seconda riga; nella terza matrice, il primo elemento non nullo della terza riga sta in una colonna di indice più piccolo del primo elemento non nullo della seconda riga). Un sistema si dice a gradini se la sua matrice completa è una matrice a gradini.
Il procedimento che desscritto qui di seguito è chiamato *metodo di riduzione a gradini* o, dal momento che consiste nell'eliminare incognite, *metodo di eliminazione di Gauss-Jordan.*
Il procedimento di riduione a gradoni, oltre a semplificare il sistema, fa emergere anche le eventuali incompatibilità e le eventuali equazioni superflue presenti nel sistema.
Per trasformare un sistema in un sistema a gradini, trasformeremo la sua matrice completa in una matrice a gradini tramite le seguenti operazioni slle sue righe, dette *operazioni elementari di primo, secondo terzo tipo*:

primo tipo Scambiare tra loro due righe della matrice ($R_i \leftrightarrow R_j$)

secondo tipo Moltiplicare una riga della matrice per un coefficiente non nullo ($R_i \to cR_i$, con $c \neq 0$)

terzo tipo Sommare a una riga della matrice un'altra riga moltiplicata per un mumero qualunque ($R_i = R_i + dR_j$)

Il fatto importante è che tali operazioni, che modificano le righe, corrispondono a modificare le equazioni del sistema *in modo però da non combiare l'insieme delle soluzioni,* come dimostra il seguente risultato, corollario delle Proposizione 2.4.1:

Proposizione 2.5.1. *Se viene effettuate operazioni elementari di primo, secondo e terzo tipo sulla matrice completa di un sistema, la matrice trasformeta è la matrice completa di un sistema equivalente a quello iniziale (ovvero avente le stesse soluzioni del sistema iniziale).*

Dopo questo, verrà illustrato come mediante l'uso delle tre operazioni elementari, ogni sistema possa essere trasformato in un sistema a gradini: sia

$$A = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & \cdots & a_{1n} & b_1 \\ a_{21} & a_{22} & \cdots & a_{2n} & b_2 \\ a_{31} & a_{32} & \cdots & a_{3n} & b_3 \\ \vdots & \vdots & \vdots & \vdots & \\ a_{m1} & a_{m2} & \cdots & a_{mn} & b_m \end{pmatrix} \tag{2.21}$$