CAPO: NÚMEROS COMPLEXOS Número complexo: Z = a + bi Parke Real: Re(z) = 9 Pork Imagindria: Im (7)=b Adição: z+w = (a+bi) + (c+di) = (0+c) + (b+d)i Hultiplicação: Zw = (a+bi) (c+di) = ac + odi + bci + bdi2 = (ac-bd)+(ad-bc)i Comjugado: z=a+bi = a-bi Modub: z = a+b: | z| = |a+b: | = Va2+b2 4) Propriedade: $z\bar{z} = a^2 + b^2$ ou sign $z\bar{z} = |z|^2$ Divisão: $\omega \neq 0$ $\frac{2}{2} = \frac{2}{2} \frac{\omega}{\omega} = \frac{2}{2} \frac{\omega}{\omega}$ -> Representação Geométrica: -> Representação da Forma Polar ou trigomormétrica: A Y, eixo imaginación A y eixo imajmenio . Z=a+bi 28, eino Red origem: 0 + 0% J-π,π] argumento principal CORRESpondencia: a+bi -> Plab) $tang \theta = b$, $a \neq 0$ f=121=Va2+b2 $z = a + bi = f(\cos \theta + i\sin \theta)$ atriavés da fórmula de Eulen: Z=feti a ==fciso ed = cos + isimo cise = cose + isime

CAP1: MATRIZES E SISTEMAS DE EQUAÇÕES LINEARES

Uma matriz é sempre do tipo mx m, a seja, linhos x columos.

OPERAÇÕES CON HATRIZES:

- → Adição: as matrizes têm que ter o mesmo múmero de limhos e o mesmo múmero de columas.
- > Hultiplicação por um escalar: multiplicar o escalar por todos os elementos
- → Produto de matrizes: só podem ser multiplicados duas matrizes se e só se o múmero de columas de uma matriz A for igual ao múmero de limhas de uma matriz B.

PROPRIEDADES:

Comutativa -> A+B = B+A

Associativa > (A+B)+C = A+(B+C)

Caso Hatriz Nula -> A+0 = A

Multiplicação por um escalar

- -> X(A+B) = XA+XB
- \rightarrow (\times +B) $A = \times A + BA$
- -) (xB) A = x(BA)
- \rightarrow (-1) A = -A

Produto de Matrizes

- > A(B+C) = AB + AC Distributive
- → (B+C) A = 8A+CA
- -> (AB) C = A(BC) (Associativa
- > IA = AI = A & Matriz Identidade

TRANSPOSIÇÃO DE MATRIZES

(ex)
$$A = \begin{bmatrix} 3 & -2 \\ 2 & 4 \\ 1 & -3 \end{bmatrix}$$

$$A^{T} = \begin{bmatrix} 3 & 2 & 1 \\ -2 & 4 & -3 \end{bmatrix}$$

Propriedades da transposição de matrizes:

$$(A^{\mathsf{T}})^{\mathsf{T}} = A$$

$$(A+B)^{\mathsf{T}} = A^{\mathsf{T}} + B^{\mathsf{T}}$$

$$(\alpha A)^{T} = \alpha A^{T}$$
$$(AB)^{T} = B^{T}A^{T}$$

0	ELIMINAÇÃO DE GAUSS (VER VIDEO)
	Operações Elementares:
	OEI - troca de duas limbas
	OEZ - multiplicação de uma limba por um escalar mão nulo
	0E3- adição de limhas
	Condição de Matriz em forma de escada: NOTA: Diz-se que a matriz A é equivalente
	M = /* * * * pooleven murmero por limbos a B se for
	$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$
0	Detenminan fonme de esceda:
	(1) se a matriz e' nula > já está em forma de escada;
	(2) encontrar a primeira columa que contém uma entrada = 0 e mover
	essa limha pana o topo;
-	(3) multiplicar essa limba por 1/2 pana obten o pivo;
	(4) Repetir os passos mas restantes linhas; Forma de escada reduzida:
	(i) a matriz está em forma de escada.
	(ii) todos os pivos são iguais a 1;
	(iii) cado pivô é a única entrada mão mula da suc columa;
	CARACTERÍSTICA DE UNA MATRIZ
0	4 Número de linhas não nulas de uma matriz A em forma de escada.
	Sistemas de Equações Limeares
	-> Representação Hatricial Ax = b -> [A16]
	→ Resolução:
	(1) Formar [Alb] e definir a sua forma de escada
	(2) (i) car(A) ≠ car [A]b] → Sistema impossive)
	(ii) (ae (A) = car [A16]
	e m - car (A) = 0 -> Sistema possivel determinado
-	(iii) car (A) = car [Alb]
	e m - car (A) > 0 -> Sistema possivel indeterminedo
0	Com m-Car(A) Variaveis Livres.

Sistema Homogéneo:

Ax = 0, term solución trivial X = 0 e armos mão traiviais

- -> Um Sistema Hamaginea com m incágnitas:
 - (i) e' possivel determinado se car(A) = m
 - (ii) e possivel indeterminado se carla) s m

MATRIZ INVERSA

A-1 è modal z inversa de A -> AA-1 = A-1 A = I

AB = AB = I , assim A é inventivel e mão singular , caso contraírio A é mão inventivel e singular

Teoremas:

- > Uma matriz inventivel só admite uma inversa
- -> (AB)-1 = B-1 A-1
- -> (A-1)-1 = A
- > (Am)-1 = (A-1)m m ∈ IN
- $\rightarrow (A^{\top})^{-1} = (A^{-1})^{\top}$
- → Mostear que B é a inversa de A pela definição: AB = I e BA = I

Calcular Inversa: Algoritmo de Gauss-Jordan

- (1) Determinar a forma de oscada Reduzida de [AII]
- (2) So for possivel obter [IIB] enter B=A-1

	CAP2: DETERMINANTES
	det(A) = ab = ad - cb
	cd
	Cofator ou Componente Algébrico:
	Seja Mij o deteriminante da submatriz que se obtem pela supressão da
-	$limba i e columa j \rightarrow Cij = (-1)^{1+j} Mij$
	Assim, pana matrizes m> 2 -> TEOREMA DE LAPLACE
	O determinante de uma matriz guadrada é igual à soma dos produtos
-	das emtradas de uma qualquen linha ou coluna pelos respectivos compo-
	memtes algébricas , det(A) = 911 (11 + 012 (12 + ··· + 01m C1m
	Propriedades: Seja A uma matriz mxm
0	(i) Se A tem column ou limba mula > det (A) = 0
	(ii) Se A traca 2 limbas -> det(A) traca de simel
	(iii) multiplicar det(A) por se , multiplicar quelquen limba a columa de A pon x
	(iv) Se A term 2 columns / limbos iguais -> det (A) = 0
	(V) Se uma linha de A é a soma de mutiplos escalares de outras linhas - det(A)=0
	(vi) Se a uma limba for adiciomado 1 multiplo escalar de outra limba
	→ det(A) mã se alterra
	Teoremas: Sejem A e B m×m
	(i) $det(AB) = det(A) det(B)$
	(ii) A e' invertivel se e so se det(A) = 0
	(iii) Se A é invertivel entos det (A-1) = 1
0	(iv) $det(A) = det(A^T)$ $det(A)$
	(V) det(αA) = x^m det(A)
	(Vi) determinante de uma matriz triangular superior ou inferior
	e' igual ao produto dos elementos da sua diagonal
	NOTOS: $\det(A \pm B) \neq \det(A) \pm \det(B)$
	$\det(2A) \neq 2 \det(A)$
	Se A inventivel então car(A) = m
	$e \det(A) \neq 0$

MATRIZ ADJUNTA L> transposta da matriz de copatores: $adj(A) = (cop(A))^T$ Teorema: Se A e quadrada -> A adj(A) = adj(A) = det (A) I Cordório: Se det(A) $\neq 0$ \Rightarrow $A^{-1} = 1$ adj(A) det(A) Regra de Cramer: S válida se o sistema e possível de terriminado (ver video) ou seja se: Ax=b A é mxm, mão singulare car(A) = car[A16] m - cqR(A) = 0teorema: ni = det (Ai) det(A) MENSAGENS Descodificação Codificação Jease Sequência de mum. / seguência de num recebida matriz MF M_I = C⁻¹M_F Sequência de nom finase matriz MI MF = C MI Seguência de num o emviara