

1. $A = \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 3 & 4 \\ 5 & 6 \end{bmatrix}$ В результате действия $A[1][1] = -2$ изменится элемент равный ...

2. Напишите код, создающий символ d , принимающий только вещественные значения

3. В выражении `my_expr` заменить переменную x на $z - 1$

4. Вывести на экран последний столбец матрицы A

5. Написать код из одной строки для решения СЛАУ с расширенной матрицей A и переменными x и y .

6. Если `linsolve` вернула пустое множество, то соответствующая СЛАУ ...

7. Как из матриц A и b составить расширенную матрицу Ab СЛАУ $AX = b$?

8. Пересечение прямой KM и плоскости ABD в *Geometry* находится так:

9. $\text{expr} = a^{**}x + y/z$ Опишите подстановку (в виде словаря), в результате которой значение expr будет равно 5.

10. Записать в переменную t квадратный корень переменной u

11. Записать в переменную g такой элемент списка str_list , состоящего из строк, который начинается с буквы r , считаем, что в списке ровно один такой элемент.

12. Описать функцию func_d от обязательного аргумента d , возвращающую удвоенное значение d (считать, что всегда можно умножать d на 2)

13. Матрица линейного оператора в базисе из собственных векторов (и формула перехода к новому базису).