```
Soppious risolvere il sistema a scala. Cosa ruccede mel coso di A_{x}=b^{2}
Cerchious A'x=b' a scala che sia equiralente a Ax=b.
```

Jufatti, l'unica voluzione (3,1) di I z ouche l'unica di I.

Verifichaux che la prima equazione è la sterra in entrantsi e che la 2ª soddisfa: 2ª eq di I = 2ª eq di I - 1ª eq. di I.

## Operazioni causentite:

- (i) Scombio di due equazioni;
- (ii) Moltiplicazione per 1∈R\203 di ma riga;
- (iii) Sostiturioue della jerima niga con la rouma for jerima niga + &. (i-exima niga) (a < 1R):

J-esima > jesima + d (i-esima).

OSS. (i) nou altera le volusioni (ordine delle equosioni è irrilevente).

(ii) mou altera le soluzioni: (se,..., sen) è soluzione di a,x,+...+a,x, e e roltantore (st,..., on) è volusione di darxit...taanxn =db, de R/203:

ay but + ... + and n= 6 (and but -- + and sw) = 26 (a) 2018/1+ 2028/2+ ... + 2018/1+ 2028/2+ ... + 2018/1+ 2028/2+ ... + 2018/1+ 2018/

(i ii) coincolge solo la j-esima equasione e la i-esima eq del ristema. Dobbiouro quindi verificon I= j'i-erima equipolente a I= {i - orima ? j-erima + & (i-erima)

(be..., bn) sooldisfa I ( jain bit ... + ain bi = bi | aji bit ... + ajin n = bj (aj181+...+ajn8n+ & (ai181+...+ain8n)=bj+dbi (airbat... + ainbu=bi

( (43, - ; don) è rolusione di I.

((aj++aai+) s++ ···+ (aj++dai+) s= bj+dbi

## STRADUZIONE IN LINGUAGGIO MATRICIALE

- (i) coilecte con scombion due right in (Alb);
- (ii) equivale a moltiplicare la i-esima riga di (A/b) per «∈ R/20). (iii) equivale a combine (aij/bi) ear [aij+aai, ... ajn+aain/bj+abi]

DEF: Data una matrice A le operazioni el EMENTARI sulle righe di A sono la seguenti:

(i) Scaubio di due righe;

(ii) Moltiplicazione di una viga per un mumero reale non mullo;

(iii) Sostituzione della i-exima niga con la monno della i-exima niga + oc(j-exima niga), oc∈ R.

OSS: Flu (iti) x=0 & lecito. Su questo caro loscious invoiata la riga i-erima.

SRIDUZIONE DI GAUSS (USANDO L'ALGORITMO DI GAUSS)

Gutroduciamo l'ALGORITMO DI GAUSS per A=(aij) che la riduce a scala attraverso operazioni
ELEMENTARI:

1) Se  $a_{11}=0$  scambiano la 1º rigar con una qualsiori ovente l'elemento in posizione  $a_{j_1}\neq 0$ . Se  $a_{j_1}=0$   $\forall j=1,...,m$  si va al punto 3.

2) si controllous tutte le righe trouve la prima. Se  $a_{j_1} \neq o$  (con j>1), allora sostituions la riga j con j-erima +  $\left(-\frac{a_{j_1}}{a_{j_1}}\right)$ 1-erima. Yn questo modo  $a_{j_1} \neq o$ .

3) a questo punto tutti gli elementi della prima colonna sonauno tutti mulli eccetto al più a11. Si considera ora la matrice A' t.c.  $A = \begin{bmatrix} 2 & A' \end{bmatrix}$  (i.e. quella ottenuta da A rimuovendo la prima riga e colonna) e si riporte dal punto (1). (Se a11 = 0 si simuove solo la prima colonna.)

Es: Sia  $A = \begin{bmatrix} 0 & 1 & -1 & 0 \\ 1 & 2 & 0 & 1 \\ 2 & -1 & 1 & 2 \end{bmatrix}$ . Applichiono l'algoritmo di Gouss:

Poiche  $a_{11}=0$   $A \rightarrow \begin{bmatrix} 1 & 2 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & 1 & 0 \\ 2 & 1 & 1 & 2 \end{bmatrix} \xrightarrow{\mathbb{T}} \begin{bmatrix} 1 & 2 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & 1 & 0 \\ 0 & 5 & 1 & 0 \end{bmatrix}$ 

Ora elinino prima riga e colonna  $A' = \begin{bmatrix} 1 & -1 & 0 \\ -5 & 1 & 0 \end{bmatrix} \xrightarrow{\mathbb{I}+5\mathbb{I}} \begin{bmatrix} 1 & -1 & 0 \\ 0 & -4 & 0 \end{bmatrix}$ 

Otteniano quindi:

B= [1 201]

CONCLUSIONE: Abbieur importato a risolvere qualsiosi sistema liveore Ax=6.

Bufatti bosta considerare la matrice COMPLETA (A16) ed applicare la riduzione di Gaus, ottenendo: (A'16) a scala t.c.

 $A \times = \underline{b}$  sia equivalente a  $A' \times = \underline{b}'$ .

PROP: Dato un qualriori risterna liveore  $A \times = b$  a coefficienti reali Solo una delle seguenti possibilità è vera:

(i) NON ci sous soluzioni;

jenisular! [ (ii)

inoisulor stuijui E (iii)

DIM: Eschi l'algoritme di Gouss è trouite operazioni elementori che preservous le soluzioni del sistema ossociato, ogni sistema Ax=b è equivalente a A'x=b' a scala, per cui obsiduo già visto l'enunciato essere vero.

⚠'Il teorema dice che se un sissena lineare ha almeno due voluzioni (distinte) allora me ha infinite.

 $\underline{OSS}$ : L'algoritmo di Gours nou ha mosse preferite. Differenti masse porteranno a differenti maj bici a scala B HA TUTE tali Che i xistenii liveari ossociali saranno equivalenti fia loro.

Per prima cosa revivious la mabice completa orrociata:

Riducious (Alb) a reale. Dato che  $a_{j_1} \neq 0$   $\forall j = 1, ..., 4$  abrious:  $(Alb) \xrightarrow{\mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z} - 1}_{\mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z} + 3\mathbb{Z}} \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 & 1 & 1 & 4 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 2 & -6 \\ 0 & -1 & -2 & 0 & 0 & -6 \\ 0 & 1 & 2 & -1 & -2 & 12 \end{bmatrix}$ 

Ora ci concentiamo sulla matrice senza la prima colonna e prima riga: poiché azz=0

rostituious la 
$$\mathbb{I}$$
 sign cou la  $\mathbb{I}$ :

 $\mathbb{I} \hookrightarrow \mathbb{I}$ 
 $\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 11 & | 4 \\ 0 & 1 & 2 & -1 & -2 \\ 0 & -1 & -2 & 0 & 0 & | & -6 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 2 & | & -6 \end{pmatrix}$ 
 $\mathbb{I} \hookrightarrow \mathbb{I} \hookrightarrow \mathbb{I}$ 
 $\begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 1 & | & 4 \\ 0 & 1 & 2 & -1 & -2 & | & 12 \\ 0 & 0 & 0 & -1 & -2 & | & 6 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 2 & | & -6 \end{pmatrix}$ 

Counderious ora la matrice  $\begin{bmatrix} -1 & -2 & | & 6 \\ 1 & 2 & | & -6 \end{bmatrix}$  che si risduce a  $(\mathbb{I} \to \mathbb{I} + \mathbb{I})$   $\begin{bmatrix} -1 & -2 & | & 6 \\ 0 & 0 & | & 0 \end{bmatrix}$ .

Boiche reg(A)= rg(A1b)=3<5 ⇒ 3 infinite soluzioni.

Calcaliano le soluzioni che aranno 5-3=2 gnodi di libertà. Fissione Wey come gnodi di libertà:

×+24=-6 (=> × =-24-6.

 $v + 2w_{-x} - 2y = 12$   $\iff v = 12 - 2w + 2y + (-2y - 6) = 6 - 2w$ Sufine: u = -2v - 3w - x - y + 4 = -2(6 - 2w) - 3w - (-2y - 6) - y + 4 = -12 + 4w - 3w + 2y + 6 - y + 4 = -2 + 4w + 4y

le voluzioni di Ax = b vous quindi:  $S = \frac{1}{2}(w+y-z, 6-2w, w, -2y-6, y)$   $| w, y \in \mathbb{R}^{3}$ .

Ex: Risolvere il sequentl sistema nelle incognite x14, 7:

) x + y + 2 = 1
2x + 2y + 2 = 1
3y + 2 = 1

Sol: Consider la mabrice ossociata completa  $(A|\underline{b}) = \begin{bmatrix} \frac{1}{2} & \frac{1}{2} & \frac{1}{4} & \frac{1}{4} \end{bmatrix}$  e applies l'algoritme di Gauss:  $\begin{bmatrix} \frac{1}{2} & \frac{1}{4} & \frac$