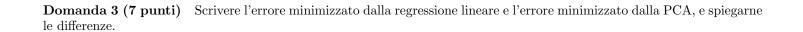
Metodi Numerici dell'Informatica

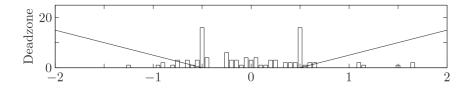
26	Λ.	pril	<u> </u>	Ω	99
20	$\boldsymbol{\Pi}$	$_{\rm DLII}$	U 4	4U	د∠

20 HpHi 2020
Nome:
Matricola:
Domanda 1 (3 punti) Un vostro collega vi ha mandato i suoi appunti su un'idea a cui sta lavorando, senza darvi tropp dettagli, ma i suoi esperimenti non funzionano e non riesce a trovare l'errore. Ecco i suoi appunti:
$B=$ matrice $m\times m, \ x=$ vettore $m\times 1, \ y=$ vettore $n\times 1, \ Q=$ matrice $n\times m$ $QBx=y$ // funziona, l'uguaglianza vale $Q^TQBx=Q^Ty$ // funziona, l'uguaglianza vale $BQ^TQx=Q^Ty$ // non funziona, viene diverso da sopra anche se Q^TQ e B in teoria commutano
Cosa potrebbe aver sbagliato? Quale test gli chiedereste di fare, per confermare la vostra ipotesi? Motivare la risposta ir modo dettagliato.
Domanda 2 (2 punti) Sia data una matrice quadrata A , e sia 1 un vettore costituito di soli uni. Le espressioni $1^T A 1$ o $ A _1$ sono equivalenti? Motivare la risposta.



Domanda 4 (3 punti) Scrivere un'espressione matematica che formalizza il seguente claim: "la norma L_p per ogni $p \ge 1$ è convessa".

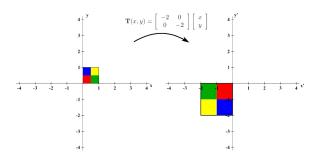
Domanda 5 (8 punti) La funzione di penalty chiamata "deadzone" ha un comportamento di questo tipo:



- Descrivere a parole l'illustrazione, spiegando nel dettaglio in che modo agisce la penalty e che tipo di regolarizzazione applica all'input.
- Scrivere un'espressione matematica della deadzone, basandosi unicamente sul grafico.



Domanda 8 (3 punti) Si consideri una mappa lineare che trasforma lo spazio in questo modo:



Indicare una o piu' risposte giuste e motivare ogni scelta fatta:

- 1. La mappa preserva gli angoli
- 2. La mappa preserva le lunghezze
- 3. La mappa è un'isometria
- 4. La mappa è una riflessione
- 5. La mappa è una rotazione