**ĐÁP ÁN PHẦN MA TRẬN NGHỊCH ĐẢO**

**Bài 1: A khả nghịch đk là**

**Chú ý : A khả nghịch đk là**

**Bài toán trở thành đi tính detA rồi đặt đk cho nó**

**khác không**

**Bài 2: A khả nghịch đk là**

**Bài 3 : A.B khả nghjch đk là**

**Chú ý : Đầu tiên ta đi tính A.B**

**Để A.B khả nghịch thì đk là**

**Bài 4: AB khả nghịch đk là**

**Chú ý : Nhận xét A,B là 2 ma trận vuông cấp 3**

**Bài 5: a/**

**b/ =**

**Chú ý : Bài này ta sử dụng các tính chất sau của định thức**

**Bài 6 : a/ =**

**b/ det (**

**Chú ý : Bài này dùng thêm tính chất**

**Bài 7 :**

**a/**

**b/**

**Chú ý : Bài này ta dùng công thức sau :**

**Bài 8 :**

**Phần tử nằm ở hàng 2, cột 3 của**

**ma trận phù hợp**

**Chú ý : Do ma trận phù hợp**

**nên phần tử nằm ở hàng 2, cột 3 của ma trận**

**phù hợp**

**Bài 9 :**

**Đặt X = , giải hệ ta được X =**

**Chú ý : Bài này phải giải hệ vì không đặt X làm tsc được**

**do ma trận X nằm bên phải của A và ma trận X lại**

**nằm bên trái của B**

**Bài 10 :**

**Chú ý : \* Bài này giải bằng cách nhân bên trái 2 vế pt**

**với ma trận nghịch đảo**

**\* Ma trận nghịch đảo**

**được phép bấm máy**

**Bài 11 :**

**X =**

**X =**

**Chú ý : \* Đầu tiên ta chuyển vế dồn X qua vế trái, không có X**

**qua vế phải**

**\* Bên có X đặt X làm tsc nhớ phải để X đúng vị trí ,**

**xem kỉ X đặt bên trái hay bên phải là hợp lý ,bài này**

**X đặt bên trái**

**\* Tìm X bằng cách nhân ma trận nghịch đảo**

**vô 2 vế của phương trình , nhớ nhân đúng bên ,**

**bài này nhân bên phải 2 vế với ma trận**

**Bài 12 :**

**X =**

**X =**

**Chú ý : \* Bài này khi đặt X làm tsc ta nhớ đặt X bên phải**

**\* Để tìm X ta nhân bên trái 2 vế với ma trận nghịch**

**đảo**

**\* Nhớ khi đặt X làm tsc bên trong dấu ngoặc phải**

**là**