Cận dướiWiki:

1. Các Kí Hiệu?

* Câu này dịch như sau, theo định nghĩa, thì A bằng B

Set – Collection – Tập Hợp:

1. Kí Hiệu?

* Cho V là tập hợp gồm các phần tử nào đó
* Cách 1, liệt kê

* Cách 2, dùng biến và các điều kiện, ngăn cách bởi dấu gạch hoặc 2 chấm

* Ví dụ

1. Tập Hợp Bằng Nhau?

* Các phần tử trong tập hợp không quan tâm thứ tự và số lần xuất hiện
* Ví dụ

1. Họ (Family Of Sets)?

* 1 họ = 1 tập hợp chứa tập hợp

1. Tập Lồi (Convex Set)?

* Là 1 tập hợp các điểm trong không gian Affine trên trường số thực, sao cho tất cả điểm trên đường nối 2 điểm bất kì trong tập thì thuộc tập, hay tổ hợp lồi của 2 điểm bất kì trong tập thì thuộc tập
* Ta có các định lý sau

Giao của 2 tập lồi là tập lồi

Tập rỗng cũng là tập lồi

* Cho tập lồi S, khi này 1 Hyperplane được gọi là 1 Support Hyperplane của S khi và chỉ khi nó thỏa mãn 2 điều kiện sau

Chứa ít nhất 1 điểm biên của S, nếu S là tập mở thì đéo có điểm biên nên cũng đéo có Support Hyperplane

Chỉ duy nhất 1 trong 2 nửa phần không gian giới hạn bởi Hyperplane này chứa toàn bộ S

* Ta có thể định nghĩa tập lồi bằng cách sau, gọi là định nghĩa sử dụng đối ngẫu

1 tập các điểm trong không gian Afifne trên trường số thực là lồi khi và chỉ khi vùng không gian giới hạng bởi tất cả Support Hyperplane của nó = chính nó

1. Tổ Hợp Lồi (Convex Combination)?

* Là tổ hợp Affine nhưng các hệ số không âm

1. Bao Lồi (Convex Hull)?

* Bao lồi của 1 tập các điểm trong không gian Affine trên trường số thực chính là tất cả các tổ hợp lồi của tập đó
* Ta có các định lý sau

Bao lồi của 1 tập A = tập lồi nhỏ nhất chứa tập A

2 tập gọi là khả phân chia tuyến tính (Linear Separable) nếu bao lồi của chúng không có điểm chung

1. Biểu Diễn 1 Khối Đa Diện = Ma Trận?

* Trong không gian n chiều, cho 1 khối đa diện S (là tập hợp các điểm giới hạn trong các Hyperplane n – 1 chiều), số mặt = m, khi này S có thể được biểu diễn bằng bất phương trình sau

* Trong đó A là ma trận hằng số kích thước m x n, x là Vector n chiều, b là Vector hằng n chiều, mỗi hàng của A + phần tử tương ứng trong b có thể được xem là 1 Hyperplane

1. Sơ Đồ Venn?

* Bao gồm 1 tập vũ trụ, kí hiệu là U, chứa tất cả mọi thứ trên đời, tương ứng hình chữ nhật bao ngoài
* Các bao đóng bên trong biểu diễn tập hợp
* Các điểm biểu diễn phần tử trong tập hợp

1. Tập Rỗng (Empty Set) Và Tập Đơn (Singleton Set)?

* 1 tập rỗng không chứa gì cả kí hiệu là {} hoặc ∅
* 1 tập đơn chỉ chứa 1 phần tử duy nhất, ví dụ {∅} là 1 tập đơn do nó chứa đúng 1 phần tử là 1 tập rỗng

1. Tập Bị Chặn (Metric)?

* Là tập sao cho tồn tại 1 khối cầu bán kính hữu hạn tâm tại gốc tọa độ bao nó
* Ta có các định lý sau

Tập đóng chưa chắc là tập bị chặn, ví dụ nửa khoảng

Tập bị chặn thì chưa chắc là tập đóng, điều này quá rõ ràng, ví dụ khoảng (1, 2), nằm gọn trong hình tròn bán kính 100, không phải tập đóng

1. Tập Con Thực Sự (Proper Subset)?

* Là tập con và không = tập cha (Superset), ví dụ {1, 2, 3} là tập con của {1, 2, 3} nhưng không phải tập con thực sự, kí hiệu ⊂

1. Tập Hữu Hạn?

* Giả sử 1 tập S có n phần tử riêng biệt, khi này bản số (Cardinality) của tập là

1. Tập Đếm Được (Countable Set) Và Tập Không Đếm Được (Uncountable Set)?

* Tập đếm được là tập sao cho tồn tại 1 đơn ánh từ tập này tới tập số tự nhiên, ngược lại nếu không tồn tại đơn ánh nào thì gọi là tập không đếm được
* Ví dụ
* Xét tập hợp S bao gồm tất cả các chuỗi Bit với độ dài vô tận, kí hiệu s1, s2, s3, …
* Giả sử S đếm được, khi đó mỗi phần tử của S sẽ ánh xạ tới 1 số tự nhiên khác nhau
* Thiết lập chuỗi Bit K dài vô tận, với Bit đầu tiên của K = nghịch đảo của Bit đầu tiên của s1, Bit thứ hai của K = nghịch đảo của Bit thứ 2 của s2, tương tự Bit thứ 3, 4, …, khi này dễ thấy K đéo ở trong S, vì nó khác với mọi s trong S ít nhất 1 Bit, do đó K không được ánh xạ vào tập số tự nhiên
* Nhưng địt mẹ như ta đã nói S lại chứa tất cả các chuỗi Bit với độ dài vô tận, nghĩa là nó phải chứa K, mâu thuẫn, và do vậy, có 1 phần tử trong S, đó là K, không được ánh xạ vào số tự nhiên nào, do đó, không tồn tại đơn ánh từ S vào tập số tự nhiên, và do đó, S là tập không đếm được
* Một số tập đếm được

Tất cả các tập hữu hạn

Tập số tự nhiên

Tập số nguyên

Tập số hữu tỉ

Tập các điểm có tọa độ nguyên trong không gian đa chiều

Tập các chuỗi Bit với độ dài bất kì nhưng hữu hạn

* Một số tập không đếm được

Tập số thực

* Ta có các định lý sau

Hợp của số lượng hữu hạn các tập đếm được là tập đếm được

Tập đếm được với bản số vô hạn gọi là tập đếm được vô hạn (Countably Infinite Set)

1. Tập Lũy Thừa (Power Set)?

* Cho tập S, tập lũy thừa P(S) hay 2S là tập hợp mà mỗi phần tử là tập con của S, chứa toàn bộ tập con của S
* Cho A và B là tập bất kì, ta có các định lý sau

* Ví dụ

* Nếu S có n phần tử thì P(S) có 2n phần tử

1. Dãy Sắp Thứ Tự (Ordered N Tuple)?

* Là 1 dãy số a1, a2, a, …, aN
* Ví dụ
* 3 – Tuple như (2, 5, 9) hoặc (4, 5, 8), …
* 2 Tuple chỉ bằng nhau khi các phần tử tương ứng bằng nhau, ví dụ (1, 2, 3) = (1, 2, 3) nhưng không = (3, 2, 1)

1. Tích Cartesian (Tích Đề Các)?

* Là tích của N tập hợp, kết quả trả về là 1 tập hợp mà càng phần tử đều là N – Tuple, mỗi Tuple gồm N giá trị tương ứng của N tập hợp theo đúng thứ tự

* Tưởng tượng tích Đề Các tạo thành 1 bảng trong trường hợp tích 2 tập hợp, 1 khối hộp trong trường hợp tích 3 tập hợp, …, với mỗi chiều đại diện cho 1 tập hợp
* Ví dụ

* Ta còn sử dụng kí hiệu của tích Đề Các để định nghĩa hàm
* Ví dụ

* Nghĩa là hàm f sẽ ánh xạ mỗi cặp 2 – Tuple (a, b), a thuộc A, b thuộc B tới 1 phần tử c thuộc C
* Mỗi phần tử trong tích Đề Các của 1 nhóm tập hợp còn gọi là 1 kết hợp giữa các nhóm đó
* Ta có các công thức, được suy ra từ việc tưởng tượng bảng, khối hộp chữ nhật, …

1. Hợp (Union)?

* Để tìm số phần tử của 1 hợp, cộng tất cả số phần tử của từng tập hợp, trừ số phần tử của giao của mỗi bộ 2 tập hợp, cộng số phần tử của giao của mỗi bộ 3 tập hợp, trừ số phần tử của giao của mỗi bộ 4 phần tử, …
* Ví dụ

1. Giao (Intersection)?

* 2 tập không giao nhau còn gọi là 2 tập rời nhau
* 2 tập giao nhau còn gọi là 2 tập không rời nhau

1. Hiệu (Difference)?

* Là các phần tử thuộc tập hợp này nhưng không thuộc tập kia

* Ví dụ

* Ta có tính chất sau

1. Hiệu Đối Xứng (EX – OR)?

* Là các phần tử chỉ thuộc 1 trong 2 tập hợp, không được thuộc cả 2

1. Phần Bù (Complement)?

* Là tất cả những gì không thuộc về tập hợp

1. Công Thức Giao Hợp?

* Thế giao thành AND, hợp thành OR, các công thức y chang trong hệ thống số

1. Quan Hệ (Relation)?

* Là khái niệm mở rộng ra từ hàm, ví dụ hàm y = 2x biểu diễn mối quan hệ tuyến tính giữa y và x, bản chất quan hệ là 1 tập hợp các điểm trong không gian tuân theo 1 quy luật nào đó
* Cho 2 tập hợp A và B, C là tích Đề Các của chúng, R là 1 tập con bất kì của C, khi này R chính là 1 quan hệ từ A đến B, khi chỉ có 2 tập hợp, thì ta gọi là quan hệ 2 ngôi (Binary Relation) và mỗi 2 – Tuple trong quan hệ 2 ngôi gọi là cặp có thứ tự (Ordered Pair)
* Mở rộng ra cho N tập hợp, R là 1 tập con bất kì của tích Đề Các của chúng, thì R gọi là quan hệ N ngôi
* Ví dụ cho A = B = tập hợp số thực, khi này tích Đề Các của chúng sẽ là tập hợp toàn bộ tọa độ điểm trong không gian 2D, lấy 1 tập con của nó, giả sử tập con này bao gồm toàn bộ điểm tạo thành đồ thị hàm số bậc 2, thì rõ ràng đây chính là 1 quan hệ 2 ngôi giữa hoành độ và tung độ
* Xét mệnh đề

* Mệnh đề này tương đương

* 1 quan hệ trên 1 tập hợp là 1 quan hệ từ 1 tập hợp tới chính nó, ví dụ cho tập A, R là 1 tập con của tích Đề Các A x A thì R là 1 quan hệ trên A
* Loại quan hệ từ 1 tập A tới chính nó sẽ có hoặc không có các tính chất sau
* Tính phản xạ (Reflexive), (x, x) thuộc R

* Số quan hệ có tính phản xạ trên tập có n phần tử là

* Tính phi phản xạ (Irreflexive), (x, x) không thuộc R

* Số quan hệ có tính phi phản xạ trên tập có n phần tử là

* Tính đối xứng (Symmetric), (x, y) thuộc R thì (y, x) cũng phải thuộc R

* Số quan hệ có tính đối xứng trên tập có n phần tử là

* Tính phản đối xứng, hay phản xứng (Antisymmetric), giả sử x khác y, (x, y) thuộc R thì (y, x) không được thuộc R

* Số quan hệ có tính phản đối xứng trên tập có n phần tử là

* Tính phi đối xứng (Asymmetric), vừa phản đối xứng vừa phi phản xạ

* Số quan hệ có tính phi đối xứng trên tập có n phần tử là

* Tính bắc cầu (Transitive), (x, y) và (y, z) thuộc R thì (x, z) cũng phải thuộc R

* Ví dụ xét tập sau là tập ước số trên Z+

* Dễ thấy R có tính phản xạ, do a | a
* R không có tính đối xứng, do a | b thì chưa chắc b | a
* R có tính phản đối xứng, do a | b và b | a thì a phải = b
* R có tính bắc cầu, a | b, b | c, thì đương nhiên a | c
* Các quan hệ bản chất là tập hợp, do đó chúng có thể giao hợp các thứ để tạo ra quan hệ mới

1. Quan Hệ Hợp (Composition Relation)?

* Khác với hàm, thay vì 1 điểm chỉ ánh xạ tới 1 điểm thì nó có thể ánh xạ tới nhiều điểm
* Cho quan hệ R từ tập A tới B và quan hệ S từ tập B tới C, tưởng tượng 1 điểm a trong A, bị R ánh xạ tới 2 điểm trong B, 2 điểm này lại bị S ánh xạ tới tổng cộng 3 điểm trong C, như vậy, sẽ có 3 điểm trong C có thể đến được từ a thông qua R rồi S, bây giờ ta bỏ đi B, nối thẳng a vào 3 điểm trong C, khi này được quan hệ hợp

* Nghĩa là lấy tích Đề Các giữa A và C để xác định không gian mà quan hệ hợp thuộc về, nếu tồn tại 1 điểm cầu nối b trong B nối từ điểm a trong A tới c trong C thì cặp (a, c) sẽ hợp lệ, tức là a có thể tới c
* Ví dụ

* Cho A, B, C là các quan hệ trên tập A, ta có các định lý sau

Nếu A và B cùng phản xạ thì quan hệ hợp của A và B cũng phản xạ

Cho dù A và B cùng phi phản xạ/đối xứng/phản đối xứng/phi đối xứng thì chưa chắc quan hệ hợp của A và B phi phản xạ/đối xứng/phản đối xứng/phi đối xứng, kể cả khi A = B

Nếu A và B khác nhau và cùng bắc cầu, thì chưa chắc quan hệ hợp của A và B là bắc cầu

Nếu A và B khác nhau và cùng bắc cầu, thì chưa chắc hợp của A và B là bắc cầu

A bắc cầu khi và chỉ khi quan hệ ngược của nó bắc cầu

1. Quan Hệ Đường Chéo (Diagonal Relation)?

* Cho Δ là quan hệ trên tập A, Δ là quan hệ đường chéo khi

* Quan hệ đường chéo là quan hệ duy nhất có đủ 4 tính chất phản xạ, đối xứng, phản đối xứng và bắc cầu

1. Quan Hệ Ngược (Inverse Relation)?

* Là thay đổi thứ tự của cặp giá trị trong mỗi Tuple của 1 quan hệ, ví dụ

1. Quan Hệ Mũ (Power Of Relation)?

* Cho quan hệ R, khi đó Rn = n hàm R hợp lồng lên nhau, ví dụ

* Nếu R có tính bắc cầu thì Rn với n bất kì cũng có tính bắc cầu, không chắc

Rn = R

* Nếu R là quan hệ tương đương, thì Rn = R với mọi n nguyên dương
* Rn có tính phản xạ thì chưa chắc R phản xạ

1. Biểu Diễn Quan Hệ Bằng Ma Trận?

* Cho tập A = {a, b, c, d, …}, cho tập B = {x, y, z, t, …}, R là quan hệ từ A tới B, = {(a, y), (c, z), …}
* Bước 1, đặt các phần tử của A theo thứ tự từ trên xuống ở cạnh trái
* Bước 2, đặt các phần tử của B theo thứ tự từ trái sang ở cạnh trên
* Bước 3, ô nào thuộc R thì đánh 1, còn lại đánh 0

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | x | Y | z | t | … |
| a | 0 | 1 | 1 | 1 | … |
| b | 0 | 0 | 0 | 0 | … |
| c | 0 | 0 | 1 | 0 | … |
| d | 1 | 0 | 0 | 0 | … |
| .. | … | … | … | … | … |

* Ta được ma trận nhị phân biểu diễn R

1. Tính Nhanh Quan Hệ Hợp Bằng Ma Trận?

* Cho S và R đều là quan hệ trên tập A, gọi biểu diễn ma trận của S là S’ và R là R’, khi này biểu diễn ma trận của S ∘ R chính bằng tích Boolean của R’ với S’
* Ví dụ

1. Check Xem 1 Quan Hệ Có Tính Bắc Cầu Không?

* Bước 1, lập biểu diễn ma trận của quan hệ R
* Bước 2, tính R2, nếu có 1 cặp (a, b) tồn tại trong R2 mà không có trong R, nghĩa là hàng a cột b trong R2 có giá trị = 1 còn hàng a cột b trong R có giá trị = 0, thì kết luận ngay R không có tính bắc cầu, nếu không tồn tại cặp nào như vậy thì kết luận có tính bắc cầu
* Ví dụ 1

* Dễ thấy phần tử hàng 1 cột 2 trong R2 = 1 nhưng trong R thì = 0, do đó R không bắc cầu
* Ví dụ 2

* Dễ thấy R2 y chang R, nghĩa là không tồn tại phần tử nào trong R2 = 1 mà phần tử tương ứng trong R = 0, nên R bắc cầu

1. Biểu Diễn Quan Hệ Bằng Đồ Thị Có Hướng?

* Giả sử R là quan hệ trên 1 tập hợp, ví dụ R là quan hệ trên tập số nguyên và = {(1, 1), (1, 3), (2, 1), (2, 3), (2, 4), (3, 1), (3, 2), (4, 1)}
* Bước 1, vẽ các đỉnh là các số xuất hiện trong R
* Bước 2, vẽ mũi tên, ví dụ (1, 2) thì mũi tên từ đỉnh 1 chĩa tới đỉnh 2



1. Bao Đóng (Closure)?

* Bao đóng của 1 quan hệ R trên 1 tập theo 1 tính chất nào đó, ví dụ phản xạ, đối xứng, … là 1 quan hệ khác, mà quan hệ này là quan hệ có kích thước nhỏ nhất sao cho bao R, và thỏa mãn tính chất đó
* Ví dụ, cho R = {(a, b), (c, d), (a, c), (b, b)}, ta có bao đóng phản xạ của nó là

{(a, b), (c, d), (a, c), (b, b), (a, a), (c, c), (d, d)}

* Tổng quát
* Bao đóng phản xạ

* Để vẽ đồ thị có hướng của bao đóng phản xạ, chỉ cần vẽ thêm 1 mũi tên từ mỗi Node vào chính nó, nếu chưa có
* Bao đóng đối xứng

* Để vẽ đồ thị có hướng của bao đóng đối xứng, chỉ cần lặp qua tất cả các mũi tên nối từ 1 Node tới Node khác, rồi vẽ thêm 1 mũi tên theo chiều ngược lại, nếu chưa có
* Bao đóng bắc cầu, R là quan hệ trên tập có m phần tử

1. Quan Hệ Tương Đương (Equivalence Relation)?

* R gọi là quan hệ tương đương chỉ khi nó thỏa mãn 3 tính chất là phản xạ, đối xứng và bắc cầu, tính phản đối xứng có thể có hoặc không
* Giả sử tập A là tập các số nguyên dương từ 1 đến 6, để xây dựng 1 quan hệ tương đương trên A, ta làm các bước sau
* Bước 1, kẻ ma trận 6 x 6

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

* Bước 2, chia phần tập A, nói cách khác là chia A thành các phân hoạch, các phần có thể không liên tục, các phần khác nhau không giao nhau, tất cả các phần hợp lại thành A, ví dụ chia A thành {1, 2, 3}, {4, 5}, {6} hoặc {1, 4, 5}, {2, 3, 6}, …
* Bước 3, với mỗi phần, thực hiện quét ngang và dọc ứng với phần đó, đánh dấu phần giao nhau, ví dụ phần {1, 4, 5} thì quét hàng 1, 4, 5, sau đó quét 1, 4, 5
* Quét hàng

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 |  |  |  |  |  |  |
| 5 | x | x | x | x | x | x |
| 4 | x | x | x | x | x | x |
| 3 |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |
| 1 | x | x | x | x | x | x |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

* Quét tiếp cột

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 | x |  |  | x | x |  |
| 5 | x |  |  | x | x |  |
| 4 | x |  |  | x | x |  |
| 3 | x |  |  | x | x |  |
| 2 | x |  |  | x | x |  |
| 1 | x |  |  | x | x |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

* Lấy phần vừa được quét hàng vừa được quét cột

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 |  |  |  |  |  |  |
| 5 | x |  |  | x | x |  |
| 4 | x |  |  | x | x |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |
| 1 | x |  |  | x | x |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

* Tiếp tục thực hiện với các phần còn lại, rồi hợp lại, ví dụ nếu chia phần là

{1, 4, 5}, {2, 3, 6} thì ta sẽ có ma trận

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 |  | x | x |  |  | x |
| 5 | x |  |  | x | x |  |
| 4 | x |  |  | x | x |  |
| 3 |  | x | x |  |  | x |
| 2 |  | x | x |  |  | x |
| 1 | x |  |  | x | x |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

* Đây chính là biểu diễn ma trận của 1 quan hệ tương đương trên tập A
* Với mỗi cách chia phần khác nhau, sẽ tạo ra 1 quan hệ tương đương khác nhau, và với toàn bộ cách chia phần, ta có thể tạo ra mọi quan hệ tương đương có thể có

1. Số Cách Chia Phần 1 Tập Hợp?

* Cho tập S gồm m phần tử, ta muốn chia S ra làm n tập con không rỗng, sao cho chúng hợp thành S và không giao nhau, số cách chia như vậy gọi là số Stirling loại 2 (Stirling Number Of The Second Kind), kí hiệu S(m, n)

* Ví dụ 1
* Số cách chia trong trường hợp S có 4 phần tử và ta muốn chia làm 3 tập con là

* Ví dụ 2
* Số cách chia trong trường hợp S có 7 phần tử và ta muốn chia làm 4 tập con là

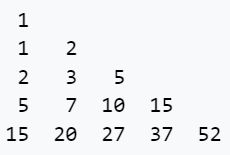
* Ta có công thức truy hồi sau

* Nghĩa là giả sử ta đang chia 10 cái bánh khác nhau cho 5 người, thêm 1 cái bánh khác vào 10 cái này, ta được 11 cái, và số cách chia mới cho 5 người được tính như sau
* Trường hợp 1, cái bánh mới thêm vào là 1 nhóm, nghĩa là đưa nó cho 1 người, và người đó chỉ sở hữu cái bánh này, như vậy 10 cái bánh còn lại chia cho 4 người còn lại, có tổng cộng 34105 cách chia
* Trường hợp 2, ta chia 10 cái bánh cũ cho 5 người trước đã, có 42525 cách chia, sau đó đưa cái bánh mới cho 1 trong 5 người, như vậy có tổng cộng 5 \* 42525 cách chia
* Tổng cộng 2 trường hợp, ta có 5 \* 42525 + 34105 = 246730 cách chia, = S(11, 5)
* Biến thể khác của bài toán, cho tập S gồm m phần tử, ta muốn đặt các phần tử của S vào n chiếc hộp khác nhau, sao cho hộp nào cũng có ít nhất 1 phần tử, số cách chia là

* Cho tập S gồm n phần tử, ta muốn chia S ra làm các tập con không rỗng, sao cho chúng hợp thành S và không giao nhau, số cách chia như vậy gọi là số Bell (Bell Number), kí hiệu Bn, nó = số quan hệ tương đương trên tập n phần tử

* Ví dụ
* Số cách chia phần tập 5 phần tử là

* Thuật toán để tính số Bell



* Quy luật là số ở hàng i cột j = số ở hàng i cột j – 1 cộng với số ở hàng i – 1 cột

j – 1

* Cột bên trái cùng chính là dãy số Bell
* Giả sử bài toán khác đi, ta muốn một số phần tử sẽ luôn nằm trong cùng phần khi chia phần, khi này chỉ cần gộp chúng thành 1 phần tử là xong
* Ví dụ, số cách chia phần tập {a, b, c, d, e, f, g} sao cho a, b, c nằm chung 1 phần, và f, g nằm chung 1 phần, gộp a, b, c thành x, gộp f, g thành y, bài toán trở thành số cách chia phần tập {x, d, e, y}, và nó = 15

1. Lớp Tương Đương (Equivalence Class)?

* Cho R là 1 quan hệ tương đương trên tập A, xét tất cả Tuple trong R có phần tử đầu tiên = a, ví dụ (a, a), (a, b), (a, foo), …, khi này tập hợp tất cả phần tử thứ 2 = {a, b, foo, …} gọi là lớp tương đương của a, kí hiệu

* Cách xác định nhanh lớp tương đương là sử dụng biểu diễn ma trận của nó, ta sẽ thấy có nhiều cột giống y chang nhau, và nếu xếp tất cả cột này gộp lại, sẽ được 1 ma trận vuông, tức là các cột giống nhau thì chung 1 lớp
* Ví dụ, xét quan hệ tương đương trên tập {1, 2, 3, 4, 5, 6} có biểu diễn ma trận

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 |  | x | x |  |  | x |
| 5 | x |  |  | x | x |  |
| 4 | x |  |  | x | x |  |
| 3 |  | x | x |  |  | x |
| 2 |  | x | x |  |  | x |
| 1 | x |  |  | x | x |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

* Dễ thấy 2, 3, và 6 cùng chung 1 lớp, 1, 4, và 5 cùng chung 1 lớp, các lớp này sẽ không giao nhau, và hợp thành A
* Nếu R là quan hệ tương đương trên tập A, ta có các định lý sau

* Nghĩa là nếu lớp a = lớp b, hoặc chỉ cần lớp a và lớp b có 1 điểm chung, thì chắc chắn R chứa điểm (a, b)
* Chứng minh
* Vì R là quan hệ tương đương trên tập A, nên nếu (a, b) thuộc R, thì (b, a) cũng thuộc R, xét 1 điểm (b, x) thuộc R, thì do bắc cầu, (a, x) cũng thuộc R, do đó lớp a bao lớp b, mặt khác, xét 1 điểm (a, y) thuộc R, thì do bắc cầu (b, y) cũng thuộc R, hay lớp b bao lớp a, do đó lớp a phải = lớp b, ta chứng minh được chiều thuận của phép tương đương thứ nhất, mà lớp a = lớp b thì chúng phải có ít nhất 1 điểm giao nhau, chứng minh được chiều thuận của phép tương đương thứ 2
* Tiếp nữa, giả sử lớp a và lớp b có 1 điểm giao nhau là x, nên (a, x) thuộc R, (b, x) thuộc R, mà (b, x) thuộc R nên (x, b) cũng thuộc R, bắc cầu ta được (a, b) thuộc R, chứng minh được chiều nghịch của phép tương đương thứ 2, mà lớp a = lớp b thì nó phải chứa 1 điểm chung, do đó chứng minh được chiều nghịch phép tương đương thứ 1

1. Quan Hệ Có Thứ Tự Bộ Phận (Partial Order Relation, Quan Hệ Có Thứ Tự Riêng Phần)?

* Giống y chang quan hệ tương đương, chỉ khác là phải có tính phản đối xứng, tính đối xứng có thể có hoặc không
* Ví dụ xét quan hệ có thứ tự bộ phận R trên tập A = {1, 2, 3, 4, 5, 6}, khi đó biểu diễn ma trận của R có thể là

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 |  | x | x |  |  | x |
| 5 | x |  |  | x | x |  |
| 4 | x |  |  | x |  |  |
| 3 |  | x | x |  |  |  |
| 2 |  | x |  |  |  |  |
| 1 | x |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

* Dễ thấy chỉ cần bỏ đi 1 nửa tam giác dưới hoặc trên của quan hệ tương đương là được 1 quan hệ có thứ tự bộ phận
* Quan hệ sau cũng tính là loại quan hệ có thứ tự bộ phận

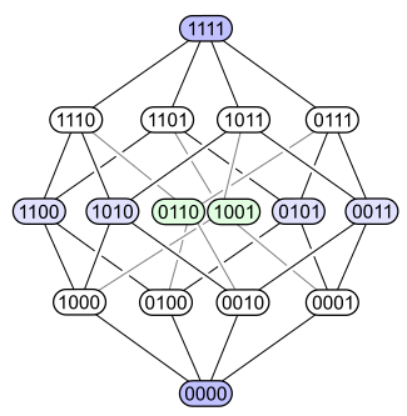
|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 |  |  |  |  |  | x |
| 5 |  |  |  |  | x |  |
| 4 |  | x |  | x |  |  |
| 3 |  |  | x |  | x |  |
| 2 |  | x |  |  |  |  |
| 1 | x |  |  |  |  |  |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

* Tập có thứ tự bộ phận (Poset) là 1 tập S bình thường đi kèm với 1 quan hệ R có thứ tự bộ phận trên tập đó, kí hiệu (S, R), thông thường R được thay bằng dấu lớn, bé, thuộc, … để chỉ quan hệ mà mỗi cặp (a, b) trong đó, a đều lớn hơn, bé hơn, thuộc, … b, viết lại tổng quát như sau (S, ≼), dấu gạch ở dưới đại diện cho quan hệ đường chéo, dấu ≺ đại diện cho quan hệ so sánh
* Ví dụ
* Xét tập số nguyên Z, quan hệ R trên Z bao gồm tất cả các cặp (a, b) thỏa mãn

a ≤ b, dễ thấy đây là quan hệ có thứ tự bộ phận, kí hiệu Poset ứng với Z và R như sau

1. Biểu Diễn Quan Hệ Có Thứ Tự Bộ Phận Bằng Đồ Thị Hasse (Hasse Diagram)?

* Cho Poset (A, R), để biểu diễn Poset này, ta làm các bước sau
* Bước 1, liệt kê tất cả phần tử cực tiểu của (A, R)
* Bước 2, lặp qua tất cả phần tử trên, vẽ mỗi phần tử thành hàng ngang
* Bước 3, với mỗi điểm vừa vẽ, ví dụ điểm a, xét toàn bộ cặp (a, b) trong R, với b khác a và không tồn tại c sao cho (a, c) và (c, b) cùng thuộc R, rồi từ a vẽ đoạn thẳng hưởng lên trên, đầu trên vẽ điểm b
* Bước 4, tiếp tục lặp qua tất cả điểm vừa vẽ và làm tương tự như bước 3
* Ví dụ cho Poset (P(S), ⊆), S là tập gồm 4 phần tử {a, b, c, d}, P(S) là tập lũy thừa của S, kí hiệu mỗi phần tử trong P(S) là số nhị phân, ví dụ 0100 thì tương đương tập {b}, 1010 thì tương đương tập {a, c}, biểu diễn bằng đồ thị Hasse như sau



* Bước 1, vẽ 0000 tương đương tập rỗng, dễ thấy nó là giá trị nhỏ nhất của

(P(S), ⊆), do đó, nó là cực tiểu duy nhất

* Bước 2, nối 0000 tới các tập 1000, 0100, 0010, 0001, do các tập này là các tập con nhỏ nhất chứa tập rỗng, lưu ý vẽ đường nối hướng lên trên
* Bước 3, nối 1000 với 1100, 1010 và 1001, do các tập này đều là tập con nhỏ nhất chứa 1000
* Bước 4, làm tương tự như bước 3 với 0100, 0010, …
* Cuối cùng ta sẽ được đồ thị như trên
* Dựa vào đồ thị Hasse, ta dễ dàng xác định được cực tiểu, cực đại, giá trị nhỏ nhất, lớn nhất, cận trên và cận dưới của Poset

1. So Sánh Được (Comparability)?

* Cho Poset (A, R), khi này nếu (a, b) thuộc R, a khác b thì ta nói a bé hơn b và b lớn hơn a, nếu (a, b) và (b, a) đều không thuộc R, ta nói a và b không so sánh được với nhau
* Cực đại, hay phần tử tối đại của (A, R) là phần tử m sao cho nó phải luôn là phần tử thứ 2 trong tất cả 2 – Tuple thuộc R chứa nó không nằm trên đường chéo
* Cực tiểu, hay phần tử tối thiểu của (A, R) là phần tử n sao cho nó phải luôn là phần tử thứ 1 trong toàn bộ 2 – Tuple thuộc R chứa nó không nằm trên đường chéo
* Giá trị lớn nhất của (A, R) là phần tử g sao cho với mọi x thuộc A, (x, g) thuộc R
* Giá trị nhỏ nhất của (A, R) là phần tử h sao cho với mọi x thuộc A, (h, x) thuộc R
* Cho Poset (A, R) bất kì, ta có các định lý sau

Giá trị lớn nhất của (A, R) nếu tồn tại thì là độc nhất và nó cũng là cực đại duy nhất của (A, R)

Giá trị nhỏ nhất của (A, R) nếu tồn tại thì là độc nhất và nó cũng là cực tiểu duy nhất của (A, R)

1. Tập Có Thứ Tự Toàn Phần (Totally Ordered Set)?

* Tập có thứ tự toàn phần, còn gọi là dây xích (Chain) là Poset mà mọi phần tử trong tập tương ứng của nó có thể so sánh được với nhau thông qua quan hệ tương ứng
* Ví dụ (Z, ≤) là 1 dây xích

1. Tập Có Thứ Tự Tốt (Well Ordered Set)?

* Là 1 dây xích, sao cho mọi tập con bất kì của nó, đều tồn tại phần tử bé nhất
* Ta có các định lý

Mọi dây xích hữu hạn đều là tập có thứ tự tốt

Tập số nguyên và số thực không có thứ tự tốt, do nó không có phần tử bé nhất, cận dưới là âm vô cùng

Tập số tự nhiên có thứ tự tốt, do có cận dưới là 0

Tập các số hữu tỉ dương không có thứ tự tốt, do cận dưới của nó là mở, nghĩa là dần tới 0 nhưng không chạm được tới 0

Tập các số hữu tỉ dương với mẫu số không vượt quá n cũng là không có thứ tự tốt, ví dụ nếu n = 2018, thì số –1/–100000 vẫn hợp lệ, và do đó cận dưới mở

1. Cận Trên Và Cận Dưới?

* Cho 1 Poset (S, R), ta có A là tập con của S, xét Poset (A, R)
* 1 phần tử u trong S được gọi là cận trên của (A, R), nếu với mọi x thuộc A, (x, u) tồn tại trong R
* (A, R) có thể có nhiều cận trên, gọi tập hợp các cận trên này là U, phần tử u trong U sẽ được gọi là cận trên nhỏ nhất (Supremum, Least Upper Bound) của (A, R), nếu với mọi x thuộc U, (u, x) thuộc R
* Sự khác biệt giữa Supremum và Maximum của 1 hàm số là Supremum có thể không đạt được, ví dụ hàm 1 / x trên miền x < 0 không có Maximum nhưng có Supremum = 0
* 1 phần tử v trong S được gọi là cận dưới của (A, R), nếu với mọi x thuộc A, (v, x) tồn tại trong R
* (A, R) có thể có nhiều cận dưới, gọi tập hợp các cận dưới này là V, phần tử v trong V sẽ được gọi là cận dưới lớn nhất (Infimum, Greatest Lower Bound) của (A, R), nếu với mọi x thuộc V, (x, v) thuộc R
* Tương tự sự khác biệt giữa Infimum và Minimum là Infimum có thể không đạt được

1. Chuồng Bồ Câu (Pigeon Hole)?

* Để chứng minh 1 định lý có liên quan tới 1 chuồng bồ câu, ta dùng cách chia nhóm
* Ví dụ
* Chứng minh trong n số tự nhiên liên tiếp, sẽ có 1 số chia hết cho n
* Bước 1, chia tập hợp số tự nhiên thành các nhóm đồng dư n, nghĩa là

{0, n, 2n, …} thuộc cùng nhóm, {1, n + 1, 2n + 1, …} thuộc cùng nhóm, dễ thấy có n nhóm

* Bước 2, do n số liên tiếp, nên số sau phải được đặt vào nhóm đồng dư kế tiếp, cứ như vậy thì n phần tử sẽ được đặt đầy đủ vào n nhóm đồng dư, do đó chắc chắn có 1 phần tử được đặt vào nhóm đồng dư 0, nghĩa là nó chia hết cho n

Sigma Algebra:

1. Đại Số Sigma (σ Algebra)?

* Cho tập X bất kì, khi đó tập Σ được gọi là 1 đại số Sigma trên X khi nó thỏa mãn các điều sau

Σ là tập con của tập lũy thừa tạo ra từ X

Σ chứa X

Nếu Σ chứa tập A thì nó cũng chứa tập X – A

Nếu Σ chứa tập A và B thì nó cũng chứa tập A ∪ B

* Hệ quả

Nếu Σ chứa tập A và B thì nó cũng chứa A ∩ B

Σ luôn chứa tập rỗng ∅

Đại số Sigma ít phần tử nhất trên X là {X, ∅}

Đại số Sigma nhiều phần tử nhất trên X là tập lũy thừa của X

Topology:

1. Topology?

* Cho tập X bất kì, khi đó tập T được gọi là 1 Topology trên X khi nó thỏa mãn các điều sau

T chứa tập rỗng và X

Nếu T chứa tập A và B thì nó cũng chứa tập A ∪ B và A ∩ B

* Các phần tử trong T được gọi là các tập mở (Open Set)
* 1 tập con C của X được gọi là tập đóng (Closed Set) đối với T nếu phần bù của nó trong X, tức X – C là 1 phần tử trong T
* 1 tập con C trong X được gọi là tập đóng mở (Clopen Set) đối với T nếu nó vừa nằm trong T vừa là tập đóng
* Nếu T chỉ chứa mỗi tập rỗng và X thì gọi là Topology tầm thường (Trivial Topology)
* Nếu T chứa toàn bộ tập con của X, nói cách khác T chính là tập lũy thừa của X, thì nó được gọi là Topology rời rạc (Discrete Topology)
* Hệ quả

Nếu phần bù của tập con C bất kì trong X là tập đóng đối với T, thì C nằm trong T

T có thể chứa các tập hợp chỉ chứa duy nhất 1 phần tử trong X

1. Không Gian Topological (Topological Space)?

* Chỉ đơn giản là 1 tập hợp X kèm theo 1 Topology T trên nó, kí hiệu (X, T)
* Nếu T là Topological rời rạc thì (X, T) còn gọi là không gian Topological rời rạc (Discrete Topological Space)
* Các phần tử trong X được gọi là các điểm (Point) trong (X, T)

1. Topology Hay Dùng (Usual Topology) Trên Tập Số Thực?

* Là Topology chứa tất cả các khoảng dạng (a, b), với a < b, và hợp giữa chúng, tức là các khoảng rời rạc, kí hiệu không gian Topological này là (R, T)
* Ta có các định lý sau

Tất cả nửa khoảng với cận vô cùng đều là tập đóng trong (R, T)

Tất cả nửa khoảng với cận hữu hạn đều không là tập đóng và cũng không là tập mở trong (R, T)

1. Không Gian Liên Tục (Connected Space)?

* Cho không gian Topological (X, T), nó được gọi là không gian liên tục khi và chỉ khi không tồn tại 2 phần tử nào thuộc T, tức 2 tập mở, sao cho chúng không giao nhau và hợp thành X, ngược lại, thì (X, T) gọi là không gian không liên tục (Disconnected Space)
* Ta có các định lý sau, cho (X, T) là không gian Topological bất kì

(X, T) là không gian liên tục khi và chỉ khi tập rỗng và X là 2 tập con duy nhất của X, sao cho chúng là tập đóng mở đối với T

1. Hàm Liên Tục (Continuous Function)?

* Cho 2 không gian Topological là (X, T) và (Y, U), cho f là 1 ánh xạ từ X vào Y, khi này f được gọi là 1 hàm liên tục đối với 2 không gian Topological này khi và chỉ khi nghịch ảnh của mọi phần tử V bất kì trong U đều nằm trong T, nghĩa là, nghịch ảnh của tập mở, cũng phải là tập mở

1. Không Gian Liên Thông Đường Dẫn (Path Connected Space)?

* Là không gian Topological (X, T), sao cho với mọi cặp phần tử x và y trong X, tồn tại 1 hàm f, với miền xác định là D = [0, 1] trên tập số thực, và miền giá trị là X, sao cho f(0) = x, f(1) = y, và f phải là hàm liên tục đối với 2 không gian Topological (D, U) và (X, T), với U là Topology hay dùng trên tập số thực, nhưng bây giờ áp cho đoạn [0, 1], coi 0 và 1 giống âm vô cực và dương vô cực, khi này f được gọi là 1 đường dẫn từ x tới y trong (X, T)

1. Phép Đồng Luân (Homotopy)?

* Cho đoạn D = [0, 1] trên tập số thực, với Topology hay dùng trên nó
* Cho 2 không gian Topological bất kì (X, T) và (Y, U), và 2 hàm f và g khác nhau, đều ánh xạ từ X tới Y
* Xét hàm h, ánh xạ từ tích Đề Các X x D tới Y, khi này h được gọi là phép đồng luân từ f tới g khi và chỉ khi h là 1 hàm liên tục, h(x, 0) = f(x) và h(x, 1) = g(x) với mọi x thuộc X, nói cách khác, h biến đổi hàm f từ từ thành hàm g

1. Vòng Lặp (Loop)?

* Cho không gian Topological (X, T), cho f là ánh xạ từ D = [0, 1] tới X, Topology trên D là Topology hay dùng, khi này f được gọi là 1 vòng lặp trong (X, T) khi và chỉ khi f là hàm liên tục và f(0) = f(1)

1. Không Gian Liên Thông Đơn (Simply Connected Space)?

* Là không gian Topological (X, T) sao cho thỏa mãn các điều kiện sau

(X, T) là không gian liên thông đường dẫn

Mọi cặp đường dẫn f và g trong (X, T), sao cho chúng có cùng điểm bắt đầu và kết thúc, đều tồn tại 1 phép đồng luân h tương ứng biến đổi f thành g

* Để dễ hình dung, nó giống như 1 mảnh vải không có lỗ

Metric:

1. Không Gian Metric (Metric Space)?

* Chỉ đơn giản là 1 tập hợp M kèm theo 1 hàm d, gọi là 1 Metric, hay hàm khoảng cách, ánh xạ mỗi cặp phần tử trong M tới 1 số thực, kí hiệu (M, d), sao cho thỏa mãn các điều kiện sau

* Hệ quả

1. Dãy Cauchy (Cauchy Sequence)?

* Cho không gian Metric (M, d), cho dãy kéo dài vô tận x1, x2, … gồm các phần tử thuộc M, dãy này được gọi là dãy Cauchy khi và chỉ khi với mọi số thực dương a, tồn tại 1 số nguyên dương N sao cho với mọi cặp số nguyên dương m > N và

n > N, d(xm, xn) < a, nói cách khác, dãy này phải hội tụ, không nhất thiết phải hội tụ đến 1 điểm trong M

1. Không Gian Metric Hoàn Thiện (Complete Metric Space)?

* Là không gian Metric (M, d) sao cho mọi dãy Cauchy với các phần tử thuộc M, đều hội tụ đến 1 điểm thuộc M
* Ví dụ xét phương pháp Heron để tìm căn bậc 2 của 2, rõ ràng dãy số ta tính từ phương pháp Heron là dãy số hữu tỉ, nhưng nó lại hội tụ tại căn bậc 2 của 2 là 1 số vô tỉ, do đó tồn tại dãy Cauchy trong không gian số hữu tỉ không hội tụ tại 1 điểm trong nó, dẫn đến không gian số hữu tỉ không phải không gian Metric hoàn thiện

Magma – Groupoid:

1. Magma?

* Chỉ đơn giản là 1 tập hợp S kèm theo 1 toán tử “⋅”, thường gọi là phép nhân, kí hiệu (S, ⋅) sao cho thỏa mãn điều kiện

Semigroup:

1. Semigroup?

* Là 1 Magma (S, ⋅) kèm theo điều kiện sau

Monoid:

1. Monoid?

* Là 1 Semigroup (S, ⋅) kèm theo điều kiện sau

* e được gọi là Identity của S
* Hệ quả

Mọi Semigroup đều chỉ có duy nhất 1 Identity

Group – Nhóm:

1. Nhóm?

* Là 1 Semigroup (G, ⋅) kèm theo điều kiện sau, e là Identity của G

* Khi này a và b được gọi là nghịch đảo của nhau, còn được kí hiệu là b = a-1 hoặc a = b–1
* Hệ quả

Cho phần tử a bất kì thuộc Group G, thì nó chỉ có duy nhất 1 nghịch đảo

1. Nhóm Giao Hoán (Abelian Group)?

* Là 1 nhóm (A, ⋅) kèm theo điều kiện sau

1. Bậc (Order) Của 1 Nhóm?

* Là bản số, nói cách khác, là số phần tử của 1 nhóm

1. Nhóm Con (Subgroup)?

* Cho 1 nhóm (G, ⋅), nếu H là 1 tập con của G và thỏa mãn các điều kiện để trở thành 1 nhóm dưới toán tử “⋅” thì (H, ⋅) được gọi là nhóm con của (G, ⋅), kí hiệu

H ≤ G

* Bậc của 1 nhóm luôn chia hết cho bậc của nhóm con của nó

1. Nhóm Tầm Thường (Trivial Group)?

* Là nhóm chỉ bao gồm 1 phần tử, nó nhân với chính nó ra chính nó

1. Nhóm Nhị Diện (Dihedral Group)?

* Cho 1 nhóm (D, ⋅) gồm 2n phần tử, n là số nguyên dương, các phần tử lần lượt là ri và si, i chạy từ 1 đến n, nhóm này sẽ được gọi là nhóm nhị diện và được kí hiệu là Dn nếu nó thỏa mãn bảng sau

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | r1 | r2 | r3 | … | rn | s1 | s2 | s3 | … | sn |
| r1 | r1 | r2 | r3 | … | rn | s1 | s2 | s3 | … | sn |
| r2 | r2 | r3 | r4 | ... | r1 | s2 | s3 | s4 | ... | s1 |
| r3 | r3 | r4 | r5 | … | r2 | s3 | s4 | s5 | … | s2 |
| … | … | … | … | … | … | … | … | … | … | … |
| rn | rn | r1 | r2 | … | rn – 1 | sn | s1 | s2 | … | sn – 1 |
| s1 | s1 | sn | sn – 1 | … | s2 | r1 | rn | rn – 1 | … | r2 |
| s2 | s2 | s1 | sn | … | s3 | r2 | r1 | rn | … | r3 |
| s3 | s3 | s2 | s1 | … | s4 | r3 | r2 | r1 | … | r4 |
| … | … | … | … | … | … | … | … | … | … | … |
| sn | sn | sn – 1 | sn – 2 | … | s1 | rn | rn – 1 | rn – 2 | … | r1 |

* Mỗi ô trong bảng này = phần tử tương ứng ở cột trái cùng nhân với phần tử tương ứng ở cột trên cùng, ví dụ r3 ⋅ r2 = r4
* Xét phần ô màu nâu, dễ thấy nó có chiều tăng dần từ trên xuống và tăng dần từ trái sang
* Phần ô màu xanh nhạt y chang phần ô màu nâu, chỉ thay r thành s
* Phần ô màu xanh lam có chiều tăng dần từ trên xuống và giảm dần từ trái sang
* Phần ô màu bạc y chang phần ô màu xanh, chỉ thay s thành r
* Để dễ hình dung, xét đa giác n cạnh, vẽ tất cả n trục đối xứng phân biệt của nó
* Phần tử ri tương ứng với phép quay ngược chiều kim đồng hồ 360 / n \* (i – 1) độ
* Phần tử si tương ứng với phép Flip đa giác theo trục đối xứng thứ i, trục thứ 1 nằm ngang, trục thứ 2 = trục thứ 1 quay trái góc 180 / n độ, …
* Giá trị trả về của a ⋅ b là việc thực hiện phép a trước sau đó thực hiện phép b lên đa giác
* Ví dụ nhóm D3

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | r1 | r2 | r3 | s1 | s2 | s3 |
| r1 | r1 | r2 | r3 | s1 | s2 | s3 |
| r2 | r2 | r3 | r1 | s2 | s3 | s1 |
| r3 | r3 | r1 | r2 | s3 | s1 | s2 |
| s1 | s1 | s3 | s2 | r1 | r3 | r2 |
| s2 | s2 | s1 | s3 | r2 | r1 | r3 |
| s3 | s3 | s2 | s1 | r3 | r2 | r1 |

* Là nhóm quay và Flip tam giác đều
* Dn là nhóm con của Dm khi và chỉ khi m chia hết cho n

1. Coset?

* Cho 1 nhóm (G, ⋅), (H, ⋅) là 1 nhóm con của nó
* 1 tập con của G được gọi là 1 Coset trái (Left Coset) của (H, ⋅) nếu nó được tạo ra bằng cách lấy 1 phần tử g nào đó trong G nhân lần lượt với toàn bộ phần tử trong H, kí hiệu g ⋅ H
* Tương tự 1 tập con của G được gọi là 1 Coset phải (Right Coset) của (H, ⋅) nếu nó được tạo ra bằng cách lấy từng phần tử trong H nhân với 1 phần tử g cố định trong G, kí hiệu H ⋅ g
* Cho 1 nhóm (G, ⋅) bất kì, (H, ⋅) là nhóm con bất kì của nó, ta có các định lý sau

H vừa là Coset trái và Coset phải của (H, ⋅)

Số Coset trái của (H, ⋅) = số Coset phải của nó = bậc (Index) của (H, ⋅) = |G : H| = |G| / |H|

Tất cả các Left Coset được tạo ra từ (H, ⋅) một là trùng nhau hoàn toàn, hai là không có 1 điểm chung

Tất cả các Right Coset được tạo ra từ (H, ⋅) một là trùng nhau hoàn toàn, hai là không có 1 điểm chung

Tất cả các Left Coset được tạo ra từ (H, ⋅) phủ kín G

Tất cả các Right Coset được tạo ra từ (H, ⋅) phủ kín G

1. Nhóm Con Bình Thường (Normal Subgroup)?

* Cho 1 nhóm (G, ⋅), (N, ⋅) là 1 nhóm con của nó, khi này (N, ⋅) được gọi là nhóm con bình thường khi và chỉ khi với mọi g thuộc G, g ⋅ N = N ⋅ g, nói cách khác với mọi g thuộc G, g ⋅ N ⋅ g–1 thuộc N, kí hiệu N ◁ G
* Mọi nhóm (G, ⋅) không tầm thường đều có đúng 2 nhóm con bình thường tầm thường (Trivial Normal Subgroup) là ({e}, ⋅) và (G, ⋅), e là Identity của (G, ⋅)

1. Nhóm Đơn Giản (Simple Group)?

* Là 1 nhóm chỉ có đúng 2 nhóm con bình thường, là 2 nhóm con bình thường tầm thường của nó

1. Nhóm Đối Xứng (Symmetric Group)?

* Là 1 nhóm (S, ⋅) có n! phần tử, thường kí hiệu Sn, với n nguyên dương, mỗi phần tử có thể được xem là 1 hoán vị riêng biệt của 1 dãy gồm n phần tử khác nhau, phép a ⋅ b có thể được hiểu là thực hiện phép hoán vị b trước, sau đó mới thực hiện phép hoán vị a
* Cho Sn là 1 nhóm đối xứng bất kì, ta có các định lý sau

Sn là nhóm giao hoán khi và chỉ khi n ≤ 2

1. Nhóm Hoán Vị (Permutation Group)?

* Là nhóm con bất kì của 1 nhóm đối xứng bất kì
* Mỗi nhóm trên đời đều đẳng cấu với 1 nhóm hoán vị nào đấy

1. Nhóm Thay Thế (Alternating Group)?

* Là 1 nhóm (A, ⋅) có n! / 2 phần tử, thường kí hiệu An, với n nguyên dương từ 2 trở lên, mỗi phần tử có thể được xem là 1 hoán vị chẵn riêng biệt của 1 dãy gồm n phần tử khác nhau, phép a ⋅ b có thể được hiểu là thực hiện phép hoán vị chẵn b trước, sau đó mới thực hiện phép hoán vị chẵn a
* Cho An là 1 nhóm thay thế bất kì, ta có các định lý sau

An là nhóm giao hoán khi và chỉ khi n ≤ 3

An là nhóm đơn giản khi và chỉ khi n = 3 hoặc n ≥ 5

An là nhóm con không tầm thường lớn nhất của Sn

1. Nhóm Con Được Sinh Ra Từ 1 Tập Con?

* Cho nhóm (G, ⋅), S là 1 tập con của nó, khi này 〈S〉 được gọi là nhóm con được sinh ra từ S, = nhóm con nhỏ nhất của (G, ⋅) chứa toàn bộ phần tử trong tập S, nói cách khác, là lấy các phần tử bất kì trong tập S rồi nhân loạn xì ngầu với nhau
* Nếu 〈S〉 = (G, ⋅), ta nói S sinh ra G, hay S là tập sinh của G, các phần tử trong S gọi là phần tử sinh nhóm (Group Generator)
* Nếu S là tập rỗng, thì 〈S〉 = nhóm con tầm thường của G
* Nếu S chỉ có 1 phần tử là x, ta kí hiệu 〈x〉

1. Bậc (Order) Của 1 Phần Tử Trong Nhóm?

* Là số lần nó phải nhân với chính nó để cho ra Identity, nói cách khác, cho phần tử x, bậc của x là số n nguyên dương nhỏ nhất sao cho xn = Identity, kí hiệu bậc của x là |x|, nếu không tồn tại n thì |x| = vô cực

1. Nhóm Xoắn (Torsion Group, Periodic Group)?

* Là nhóm mà tất cả phần tử của nó có bậc hữu hạn
* Số mũ (Exponent) của 1 nhóm xoắn là bội chung nhỏ nhất của bậc của tất cả phần tử của nó

1. Nhóm Tuần Hoàn (Cyclic Group)?

* Cho 1 nhóm (C, ⋅) gồm n phần tử, n là số nguyên dương, các phần tử kí hiệu là ri, i chạy từ 1 đến n, nhóm này sẽ được gọi là nhóm tuần hoàn và được kí hiệu là Cn hoặc Zn nếu nó thỏa mãn bảng sau

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | r1 | r2 | r3 | … | rn |
| r1 | r1 | r2 | r3 | … | rn |
| r2 | r2 | r3 | r4 | ... | r1 |
| r3 | r3 | r4 | r5 | … | r2 |
| … | … | … | … | … | … |
| rn | rn | r1 | r2 | … | rn – 1 |

* Mỗi ô trong bảng này = phần tử tương ứng ở cột trái cùng nhân với phần tử tương ứng ở cột trên cùng, ví dụ r3 ⋅ r2 = r4
* Dễ thấy bảng trên y chang phần bảng màu nâu ở nhóm nhị diện, nói cách khác, nhóm này chứa các phần tử là quay ngược chiều kim đồng hồ với một góc là bội số của 360 / n độ
* Một nhóm (G, ⋅) là nhóm tuần hoàn khi và chỉ khi tồn tại 1 phần tử x trong nó sao cho nó sinh ra G
* Nếu nhóm (G, ⋅) có bậc là số nguyên tố thì chắc chắn nó là nhóm tuần hoàn
* Mọi nhóm tuần hoàn đều là nhóm giao hoán

1. Commutator?

* Cho 1 nhóm (G, ⋅), a và b là 2 phần tử bất kì trong nó, khi này Commutator của a với b là

* Ta có các định lý sau, cho e là Identity của (G, ⋅)

1. Nhóm Con Commutator (Commutator Subgroup)?

* Cho 1 nhóm (G, ⋅), tập S là tập chứa toàn bộ các Commutator của nhóm này

* Khi này 〈S〉 được gọi là nhóm con Commutator của (G, ⋅)

1. Nhóm Thương (Quotient Group)?

* Cho nhóm (G, ⋅), (N, ⋅) là một nhóm con bình thường của nó, khi này ta nói G / N là nhóm thương của G bởi N
* G / N bao gồm các phần tử là Coset trái của N, toán tử “⋅” trong G / N được định nghĩa như sau, cho a ⋅ N là b ⋅ N là 2 Coset trái bất kì của N, a và b thuộc G

(a ⋅ N) ⋅ (b ⋅ N) = (a ⋅ b) ⋅ N

* G / N là nhóm giao hoán khi và chỉ khi nhóm con Commutator của (G, ⋅) là nhóm con của (N, ⋅)
* Ta có 1 số công thức sau

Nhóm thương Sn / An đẳng cấu với nhóm tuần hoàn C2

Nhóm thương G / {e}, e là Identity của (G, ⋅), đẳng cấu với (G, ⋅)

Nhóm thương G / G, đẳng cấu với nhóm tầm thường

1. Nhóm Có Thể Giải (Solvable Group)?

* Cho nhóm (G, ⋅), nó là nhóm có thể giải khi và chỉ khi tồn tại 1 chuỗi nhóm con bình thường sau, e là Identity của nhóm này, sao cho mọi nhóm thương

Gk / Gk – 1 , với k chạy từ 1 tới n, đều là nhóm giao hoán, số n nhỏ nhất thỏa mãn điều kiện trên được gọi là chiều dài dẫn xuất (Derived Length) của nhóm (G, ⋅)

* Ví dụ
* Nhóm đối xứng S5 là nhóm không thể giải vì nó chỉ có duy nhất 1 nhóm con bình thường không tầm thường là A5, mà nhóm thương A5 / {e} lại không phải nhóm giao hoán, e là Identity của S5
* Ta có 1 số định lý sau

Nhóm Sn là nhóm có thể giải khi và chỉ khi n ≤ 4

Mọi nhóm giao hoán đều là nhóm có thể giải

Mọi nhóm con của nhóm có thể giải đều là nhóm có thể giải

Cho nhóm (G, ⋅), nếu tồn tại 1 nhóm con bình thường (N, ⋅) của nó, sao cho nhóm thương G / N không thể giải, thì (G, ⋅) không thể giải

Cho nhóm (G, ⋅) có thể giải, (N, ⋅) là 1 nhóm con bình thường của nó, thì khi này, nhóm thương G / N phải có thể giải

Rng – Chuông:

1. Chuông?

* Là 1 tập hợp R kèm theo 2 toán tử, giả sử 2 toán tử này kí hiệu là “+”, gọi là cộng, và “⋅”, gọi là nhân, kí hiệu (R, +, ⋅), thỏa mãn các điều kiện sau

(R, +) phải là 1 nhóm giao hoán

(R, ⋅) phải là 1 Semigroup

Ring – Vành:

1. Vành?

* Là 1 chuông (R, +, ⋅), chỉ khác ở chỗ (R, ⋅) phải là 1 Monoid

1. Vành Giao Hoán (Commutative Ring)?

* Là 1 vành (R, +, ⋅) kèm theo điều kiện sau

1. Một Số Vành Thường Gặp?

* Tập hợp số hữu tỉ với phép cộng và nhân
* Tập hợp số thực với phép cộng và nhân

1. Vành Không (Zero Ring)?

* Là vành chỉ có duy nhất 1 phần tử, nó vừa là Identity của phép cộng vừa là Identity của phép nhân

1. Characteristic Của 1 Vành?

* Là số nguyên dương n nhỏ nhất sao cho tổng n phần tử, mỗi phần tử đều là Identity của phép nhân, = Identity của phép cộng, nếu không tồn tại thì cho = 0, kí hiệu char(R), (R, +, ⋅) là vành đang xét
* Ta có các định lý sau

Vành (R, +, ⋅) có vô hạn phần tử khi và chỉ khi char(R) = 0

Vành (R, +, ⋅) là vành không khi và chỉ khi char(R) = 1

1. Zero Divisor?

* Cho vành (R, +, ⋅), 1 phần tử a thuộc R được gọi là Left Zero Divisor của (R, +, ⋅) nếu tồn tại 1 phần tử b không phải Identity của phép cộng thuộc R sao cho

a ⋅ b = Identity của phép cộng

* Tương tự, 1 phần tử a thuộc R được gọi là Right Zero Divisor của (R, +, ⋅) nếu tồn tại 1 phần tử b không phải Identity của phép cộng thuộc R sao cho

b ⋅ a = Identity của phép cộng

* Nếu a vừa là Left và Right Zero Divisor thì gọi là Two Sided Zero Divisor
* Identity của phép cộng là 1 Two Sided Zero Divisor và còn được gọi là Zero Divisor tầm thường

1. Tập Lý Tưởng (Ideal)?

* Cho vành (R, +, ⋅)
* 1 tập con S của R được gọi là 1 tập lý tưởng trái (Left Ideal) của (R, +, ⋅) nếu

nhóm (S, +) là nhóm con của nhóm (R, +), đồng thời lấy 1 phần tử bất kì trong R nhân với 1 phần tử bất kì trong S phải được 1 phần tử trong S

* Tương tự, 1 tập con S của R được gọi là 1 tập lý tưởng phải (Right Ideal) của

(R, +, ⋅) nếu nhóm (S, +) là nhóm con của nhóm (R, +), đồng thời lấy 1 phần tử bất kì trong S nhân với 1 phần tử bất kì trong R phải được 1 phần tử trong S

* Nếu S vừa là tập lý tưởng trái và tập lý tưởng phải thì nó gọi là tập lý tưởng 2 bên (Two Sided Ideal) của (R, +, ⋅)
* R luôn là tập lý tưởng 2 bên của (R, +, ⋅), gọi là tập lý tưởng đơn vị (Unit Ideal), kí hiệu (1)
* {e}, với e là Identity của phép “+”, luôn là tập lý tưởng 2 bên của (R, +, ⋅), gọi là tập lý tưởng không (Zero Ideal), kí hiệu (0)

1. Vành Đơn Giản (Simple Ring)?

* Là vành khác vành không, sao cho nó chỉ có đúng 2 tập lý tưởng là tập lý tưởng đơn vị và tập lý tưởng không

1. Vành Tự Đồng Cấu (Endomorphism Ring)?

* Cho nhóm giao hoán (G, ⋅), khi này tập hợp R chứa tất cả các phép tự đồng cấu trên (G, ⋅), kèm theo 2 toán tử “+” và “\*”, gọi là phép cộng tự đồng cấu và phép nhân tự đồng cấu, sẽ tạo thành 1 vành (R, +, \*), kí hiệu End(G)
* Phép cộng tự đồng cấu được định nghĩa như sau
* Cho f và g là 2 phép tự đồng cấu trên (G, ⋅), x là 1 phần tử thuộc G, khi này

(f + g)(x) = f(x) ⋅ g(x) = h(x), như vậy f + g sẽ ra 1 phép tự đồng cấu mới là h

* Identity của phép cộng tự đồng cấu là phép tự đồng cấu biến mọi phần tử trong G thành Identity của (G, ⋅)
* Phép nhân tự đồng cấu được định nghĩa như sau
* Cho f và g là 2 phép tự đồng cấu trên (G, ⋅), x là 1 phần tử thuộc G, khi này

(f \* g)(x) = f(g(x)) = h(x), như vậy f \* g sẽ ra 1 phép tự đồng cấu mới là h\

* Identity của phép nhân tự đồng cấu là phép tự đồng cấu biến mỗi phần tử trong G thành chính nó

1. Vành Chia (Division Ring, Skew Field)?

* Là 1 vành (R, +, ⋅) kèm theo các điều kiện sau

Identity e1 của nhóm (R, +) phải khác Identity e2 của Monoid (R, ⋅)

Field – Trường:

1. Trường?

* Là 1 vành (F, +, ⋅) vừa là vành giao hoán, vừa là vành chia

1. Một Số Trường Thường Gặp?

* Tập hợp số thực với phép cộng và nhân

1. Trường Con (Subfield) Và Trường Mở Rộng (Extension Field)?

* Cho 1 trường (F, +, ⋅), nếu N là 1 tập con của F và thỏa mãn các điều kiện để trở thành 1 trường dưới toán tử “+” và “⋅” thì (N, +, ⋅) được gọi là trường con của

(F, +, ⋅), khi này (F, +, ⋅) được gọi là trường mở rộng của (N, +, ⋅)

* Phép mở rộng trường (Field Extension) từ trường (N, +, ⋅) sang trường

(F, +, ⋅) kí hiệu là F / N

* Nếu (K, +, ⋅) là trường con của (F, +, ⋅) và là trường mở rộng của (N, +, ⋅) thì

(K, +, ⋅) gọi là trường trung gian (Intermediate Field) của phép mở rộng F / N

* Bậc (Degree) của phép mở rộng trường F / N, kí hiệu [F : N], chính là số phần tử ít nhất trong F để tất cả tổ hợp tuyến tính của chúng, với hệ số thuộc N, phủ kín F
* Cho (K, +, ⋅) là trường trung gian của F / N, thì bậc của F / N = bậc của F / K nhân với bậc của K / N
* Nếu F = N thì F / N gọi là phép mở rộng tầm thường (Trivial Extension), khi này [F : N] = 1
* Nếu [F : N] = 2, thì F / N gọi là phép mở rộng bậc 2 (Quadratic Extension)
* Nếu [F : N] = 3, thì F / N gọi là phép mở rộng bậc 3 (Cubic Extension)
* Cho phép mở rộng F / N, S là 1 tập con của F, khi này trường con nhỏ nhất của F chứa cả N lẫn S được kí hiệu là N(S), đọc là N thêm (Adjoin) S, nếu S chỉ có 1 phần tử thì phép mở rộng N(S) / N gọi là phép mở rộng đơn giản (Simple Extension)
* Ví dụ, với Q là tập hợp số hữu tỉ

1. Trường Đại Số (Algebraic Number Field)?

* Là trường mở rộng Q(S) của trường số hữu tỉ Q đến 1 số bậc hữu hạn, nghĩa là [Q(S) : Q] hữu hạn, nếu S chỉ bao gồm 1 phần tử là 1 nghiệm phức của phương trình xn = 1, với n bất kì, thì Q(S) còn gọi là trường Cyclotomic

1. Phép Mở Rộng Cyclotomic?

* Là phép mở rộng có dạng F(S) / F, với S là 1 nghiệm phức của phương trình

xn = 1, với n bất kì

1. Trường Phân Rã (Splitting Field)?

* Cho 1 trường (K, +, ⋅), f(x) là 1 đa thức với hệ số thuộc K, khi này (F, +, ⋅) được gọi là trường phân rã của f(x) trên K nếu nó là trường mở rộng nhỏ nhất của

(K, +, ⋅) chứa toàn bộ nghiệm của phương trình f(x) = 0

* Mở rộng ra họ các đa thức, cho 1 trường (K, +, ⋅), S là 1 tập hợp chứa các phần tử là đa thức với hệ số thuộc K, khi này (F, +, ⋅) được gọi là trường phân rã của f(x) trên họ đa thức S nếu nó là trường mở rộng nhỏ nhất của (K, +, ⋅) chứa hợp của tất cả tập nghiệm của các đa thức trong S

1. Phép Mở Rộng Căn (Radical Extension)?

* Phép mở rộng F / K được gọi là phép mở rộng căn nếu F = K(S), với S là 1 tập hợp gồm các phần tử, sao cho với mỗi phần tử a, tồn tại 1 số nguyên dương n sao cho an = một số nào đó trong K
* Ví dụ sau đây là phép mở rộng căn, Q là tập số hữu tỉ

1. Đa Thức Nhỏ Nhất (Minimal Polynomial)?

* Cho trường (F, +, ⋅) và (N, +, ⋅) là 1 trường con của nó, cho 1 phần tử a bất kì thuộc F, khi này đa thức nhỏ nhất của a trên N là đa thức f(x) có bậc nhỏ nhất với các hệ số thuộc N, sao cho hệ số ứng với x mũ lớn nhất, là = 1, và a là 1 nghiệm của phương trình f(x) = 0
* Đa thức nhỏ nhất nếu tồn tại, thì là độc nhất
* Ví dụ
* Cho trường số phức với trường con là số hữu tỉ, khi này đa thức nhỏ nhất của số i trên trường số hữu tỉ là

1. Phần Tử Đại Số (Algebraic Element) Và Phần Tử Siêu Việt (Transcendental Element)?

* Cho phép mở rộng F / N, a là 1 phần thuộc F, khi này a sẽ được gọi là phần tử đại số trên N nếu tồn tại 1 đa thức f(x) bậc > 0 với hệ số thuộc N, sao cho a là nghiệm của phương trình f(x) = 0
* Nếu a không phải là phần tử đại số trên N thì nó gọi là phần tử siêu việt trên N

1. Phép Mở Rộng Đại Số (Algebraic Extension) Và Phép Mở Rộng Siêu Việt (Transcendental Extension)?

* Phép mở rộng F / N được gọi là phép mở rộng đại số nếu mọi phần tử thuộc F đều là phần tử đại số trên N
* Nếu F / N không phải phép mở rộng đại số thì nó gọi là phép mở rộng siêu việt

1. Phép Mở Rộng Bình Thường (Normal Extension)?

* Phép mở rộng đại số F / N được gọi là bình thường nếu thỏa mãn điều kiện sau
* Xét mọi đa thức f(x) bậc > 0 với hệ số thuộc N, sao cho f(x) không thể phân tách thành 2 nhân tử, mà mỗi nhân tử này là 1 đa thức bậc > 0 với hệ số thuộc N, nếu phương trình f(x) = 0 có 1 nghiệm thuộc F thì toàn bộ nghiệm của phương trình f(x) = 0 đều thuộc F

1. Trường Đại Số Đóng (Algebraically Closed Field)?

* Là trường (F, +, ⋅), sao cho mọi đa thức f(x) bậc > 0 với hệ số thuộc F, đều có ít nhất một nghiệm thuộc F
* Hệ quả

Trường số phức là trường đại số đóng

Mọi đa thức f(x) bậc > 0 với hệ số thuộc F đều có nguyên tập nghiệm thuộc F

1. Bao Đóng Đại Số (Algebraic Closure)?

* Cho trường (N, +, ⋅), (F, +, ⋅) là 1 trường mở rộng của nó, khi này (F, +, ⋅) được gọi là bao đóng đại số của (N, +, ⋅) khi và chỉ khi F / N là 1 phép mở rộng đại số và (F, +, ⋅) là trường đại số đóng
* Bao đóng đại số của trường (N, +, ⋅) chính là trường mở rộng lớn nhất của

(N, +, ⋅), do đó nó là độc nhất

1. Đa Thức Có Thể Phân Chia (Separable Polynomial)?

* Cho trường (N, +, ⋅), (F, +, ⋅) là bao đóng đại số của nó, cho đa thức f(x) với hệ số thuộc N, khi này f(x) được gọi là đa thức có thể phân chia khi và chỉ khi tất cả các nghiệm của phương trình f(x) = 0 đều nằm trong F, và chúng phân biệt, nghĩa là số nghiệm bằng bậc của f(x)

1. Phép Mở Rộng Có Thể Phân Chia (Separable Extension)?

* Cho phép mở rộng đại số F / N, nó sẽ được gọi là phép mở rộng có thể phân chia nếu với mọi phần tử a thuộc F, đa thức nhỏ nhất của a trên K là đa thức có thể phân chia

1. Phép Mở Rộng Galois (Galois Extension)?

* Là phép mở rộng F / N vừa bình thường vừa có thể phân chia, tương đương F là trường phân rã của 1 đa thức có thể phân chia với hệ số thuộc N

1. Nhóm Tự Đẳng Cấu (Automorphism Group) Của 1 Phép Mở Rộng?

* Cho phép mở rộng F / N, khi này nhóm tự đẳng cấu của phép mở rộng này, kí hiệu Aut(F / N), chứa tất tần tật các phép tự đẳng cấu từ F tới chính nó, sao cho các phần tử trong N không bị thay đổi

1. Nhóm Galois (Galois Group)?

* Là nhóm tự đẳng cấu của 1 phép mở rộng Galois F / N, kí hiệu Gal(F / N)
* Cho trường (N, +, ⋅), (F, +, ⋅) là trường phân rã của đa thức f(x) trên N, f(x) là đa thức có thể phân chia, khi này nhóm Gal(F / N) đẳng cấu với với nhóm Sn, n là số nghiệm của phương trình f(x) = 0, nghĩa là nhóm Gal(F / N) bản chất chứa các phần tử là hoán vị các nghiệm của phương trình f(x) = 0

1. Phép Mở Rộng Kummer (Kummer Extension)?

* Là phép mở rộng F / N, sao cho N chứa tập nghiệm phức của phương trình

xn = 1, với n là 1 số nguyên dương nào đó, đồng thời nhóm Gal(F / N) phải là nhóm giao hoán và cũng là nhóm xoắn, với số mũ là n

1. Nhóm Tuyến Tính Tổng Quát (General Linear Group)?

* Cho nhóm (G, ⋅), có các phần tử là ma trận không suy biến kích thước n x n, các phần tử trong ma trận đều thuộc trường hoặc vành F, toán tử “⋅” được hiểu là phép nhân ma trận, thì khi này (G, ⋅) được gọi là nhóm tuyến tính tổng quát của ma trận không suy biến cấp n trên trường F, kí hiệu là GLn(F)

1. Nhóm Tuyến Tính Đặc Biệt (Special Linear Group)?

* Cho nhóm tuyến tính tổng quát GLn(F), gọi e là Identity của phép nhân của trường hoặc vành F, khi này nhóm con của GLn(F) chỉ chứa toàn bộ các ma trận có định thức = e được gọi là nhóm tuyến tính đặc biệt của ma trận không suy biến cấp n trên trường hoặc vành F, kí hiệu SLn(F)

1. Cách Tìm Phần Dư Của Phép Chia Đa Thức Nhanh Nhất?

* Cho đa thức f(x) và g(x), ta muốn tìm phần dư của phép chia f(x) cho g(x)
* f(x) có thể được viết dưới dạng q(x)g(x) + r(x), trong đó q(x) và r(x) đều là đa thức, và r(x) có bậc nhỏ hơn q(x)
* g(x) tách thành các nhân tử dạng (x – a)k, a là nghiệm phức của phương trình g(x) = 0, k là bội đại số của nó
* Để tìm các hệ số của r(x), ta sẽ thế a vào phương trình f(x) = q(x)g(x) + r(x), khi này ta sẽ được 1 phương trình nhiều ẩn f(a) = r(a), với các ẩn là hệ số của r(x), tiến hành làm như vậy với các nghiệm còn lại, ta sẽ được 1 hệ các phương trình
* Tuy nhiên, nếu k > 1, thì số phương trình sẽ < số ẩn, để bù thêm phương trình, ta đạo hàm 2 vế của f(x) = q(x)g(x) + r(x), rồi tiếp tục thế a vào và ra được phương trình mới, nếu vẫn không đủ thì đạo hàm cấp 2, 3, …, ta cần phải đạo hàm m – 1 lần, với m là số k lớn nhất trong các nhân tử
* Ví dụ 1

* Ta có

* Ví dụ 2

* Ta có

Module:

1. Module?

* Cho nhóm giao hoán (M, +), vành (R, \*, ⋅) và toán tử “@”, toán tử “@” sẽ ánh xạ từ tích Đề Các R x M tới M, khi này (M, +) kèm theo toán tử “@” được gọi là Left (R, \*, ⋅) Module, kí hiệu (R, \*, ⋅)(M, +, @), khi nó thỏa mãn những điều kiện sau, e là Identity của “⋅” trong R

* Tương tự, nếu toán tử “@” ánh xạ từ tích Đề Các M x R tới M, thì khi này (M, +) kèm theo toán tử “@” được gọi là Right (R, \*, ⋅) Module, kí hiệu (M, +, @)(R, \*, ⋅), khi nó thỏa mãn những điều kiện sau

1. Bimodule?

* Cho nhóm giao hoán (M, +), vành (R, \*, ⋅), vành (S, %, &) và 2 toán tử “@”, “#”, toán tử “@” sẽ ánh xạ từ tích Đề Các R x M tới M, còn “#” sẽ ánh xạ từ tích Đề Các M x S tới M, khi này (M, +) kèm theo toán tử “@” và “#” được gọi là

((R, \*, ⋅), (S, %, &)) Bimodule, kí hiệu (R, \*, ⋅)(M, +, @, #)(S, %, &), khi nó thỏa mãn những điều kiện sau

(M, +) kèm theo toán tử “@” là Left (R, \*, ⋅) Module

(M, +) kèm theo toán tử “#” là Right (S, %, &) Module

Map – Ánh Xạ:

1. Phép Đồng Cấu (Homomorphism)?

* Cho nhóm (A, +) và nhóm (B, ⋅), khi này 1 ánh xạ f từ A tới B được gọi là 1 phép đồng cấu nếu nó thỏa mãn điều kiện

* Hệ quả, e1 là Identity của (A, +), e2 là Identity của (B, ⋅)

* Cho chuông (A, +, ⋅) và chuông (B, x, \*), khi này 1 ánh xạ f từ A tới B được gọi là 1 phép đồng cấu nếu nó thỏa mãn 2 điều kiện

* Cho vành (A, +, ⋅) và vành (B, x, \*), khi này 1 ánh xạ f từ A tới B được gọi là 1 phép đồng cấu nếu nó thỏa mãn 3 điều kiện, e1 là Identity của phép “⋅”, e2 là Identity của phép “\*”

* Hệ quả, e3 là Identity của phép “+”, e4 là Identity của phép “x”, nghịch đảo của a ứng với phép “+” hoặc “x” kí hiệu là –a

char(A) chia hết cho char(B)

* Cho 2 Left Module (R, \*, ⋅)(A, +, @) và (R, \*, ⋅)(B, %, #), khi này 1 ánh xạ f từ A tới B được gọi là 1 phép đồng cấu nếu nó thỏa mãn 2 điều kiện sau

* Tương tự cho 2 Right Module (A, +, @)(R, \*, ⋅) và (B, %, #)(R, \*, ⋅), khi này 1 ánh xạ f từ A tới B được gọi là 1 phép đồng cấu nếu nó thỏa mãn 2 điều kiện sau

1. Nhân (Kernel)?

* Xét 1 phép đồng cấu f từ A tới B, nó có thể ánh xạ nhiều phần tử trong A tới chỉ 1 phần tử trong B, khi này tập hợp các phần tử trong A được ánh xạ tới Identity của B được gọi là nhân của f, kí hiệu ker(f)

1. Phép Đẳng Cấu (Isomorphism)?

* Là 1 phép đồng cấu nhưng song ánh
* Kí hiệu nhóm hoặc vành hoặc chuông hoặc Module A đẳng cấu với nhóm hoặc vành hoặc chuông hoặc Module B

1. Phép Tự Đồng Cấu (Endomorphism)?

* Là 1 phép đồng cấu từ nhóm hoặc vành hoặc chuông hoặc Module A vào chính nó

1. Phép Tự Đẳng Cấu (Automorphism)?

* Là phép tự đồng cấu nhưng song ánh

1. Ánh Xạ Song Tuyến (Bilinear Form)?

* Cho Left Module (R, \*, ⋅)(M, +, @), khi này 1 ánh xạ f từ tích Đề Các M x M tới R được gọi là 1 ánh xạ song tuyến khi nó thỏa mãn những điều kiện sau

* Tương tự cho Right Module (M, +, @)(R, \*, ⋅), khi này 1 ánh xạ f từ tích Đề Các M x M tới R được gọi là 1 ánh xạ song tuyến khi nó thỏa mãn những điều kiện sau

Number – Số:

1. Dãy Số Nguyên Tố?

2, 3, 5, 7, 11, …

1. Dãy Số Chính Phương (Square Number)?

0, 1, 4, 9, 16, …

* Cho số nguyên A không âm, số chính phương gần nhất với A là

* Ví dụ
* Số chính phương gần nhất với 13 là

* Số chính phương gần nhất với 12 là

1. Dãy Hợp Số (Composite Number)?

4, 6, 8, 9, 10, 12, …

1. Ước Chung Lớn Nhất Của 0 Với 1 Số?

* Cho x là số tự nhiên bất kì khác 0, ta có bội chung lớn nhất giữa 0 và x =

gcd(0, x) = x

* gcd(0, 0) không được định nghĩa

1. Tập Hợp Các Số Tự Nhiên Có Cùng Ước Số Nguyên Tố Lớn Nhất?

* Tập hợp các số tự nhiên có cùng ước chung lớn nhất là 2, là lũy thừa bậc 1 trở lên của 2, kí hiệu P2

P2 = 2, 4, 8, 16, 32, 64, …

* Tập hợp các số tự nhiên có cùng ước chung lớn nhất là 3, là lấy dãy lũy thừa bậc 1 trở lên của 3 nhân tích Đề Các với P2 có thêm phần tử 1 ở đầu, thay mỗi cặp (a, b) thành a nhân b, kí hiệu P3

(3, 9, 27, 81, 273, …) x (1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, …) =

P3 = 3, 6, 9, 12, 18, 24, 27, 36, 48, 54, 72, 81, 96, 108, 144, 162, 192, 216, …

* Tương tự, tập hợp các số tự nhiên có cùng ước chung lớn nhất là m, m là số nguyên tố, đạt được bằng cách nhân tích đề các giữa dãy lũy thừa bậc 1 trở lên của m với hợp của tất cả các dãy Pn, với n là các số nguyên tố < m, hợp này có chèn thêm phần tử 1 ở đầu, sau đó thế mỗi cặp (a, b) thành tích của chúng, kí hiệu Pm

1. Phỏng Đoán Goldbach (Goldbach’s Conjecture)?

* Phỏng đoán chưa có lời giải này cho rằng mọi số chẵn > 2 đều có thể phân tích thành tổng của 2 số nguyên tố

1. Một Số Hàm Trả Về Số Nguyên Tố?

1. Túc Thừa (Tetration)?

* Đọc là a tức thừa b, vế phải có b số a
* Nếu b = 0 thì a tức thừa b = 1
* Ví dụ

1. Ngũ Thừa (Pentation)?

* Đọc là a ngũ thừa b, vế phải cùng có b số a
* Nếu b = 0 thì a ngũ thừa b = 1
* Ví dụ

1. N Thừa?

* Đọc là a n thừa b, vế phải có n mũi tên
* Nếu b = 0 thì a n thừa b = 1
* Ví dụ

1. Số Bernoulli?

* Là số xuất hiện khi mày khai triển Taylor hàm Tan

* Lưu ý Index bắt đầu từ 0, nghĩa là B0 = 1
* Để ý thấy Bn = 0 với mọi n lẻ từ 3 trở lên

1. Số Fibonacci?

* Bắt đầu từ 0 và 1, số tiếp theo bằng tổng 2 số trước

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, …

1. Số Lucas?

* Y chang Fibonacci, chỉ khác bắt đầu từ 2 và 1

2, 1, 3, 4, 7, 11, 18, 29, 47, …

* Số Lucas thứ n = số Fibonacci thứ n – 1 cộng số Fibonacci thứ n + 1, ví dụ 11 = 3 + 8

Complex Number – Số Phức:

1. Logarithm Của Số Âm?

1. Hàm Phức 1 Biến?

* Để dễ hình dung, tưởng tượng hàm phức biến đổi lưới tọa độ của mặt phẳng phức

1. Mở Rộng Hàm Riemann Zeta Ra Mặt Phẳng Phức?

* Xét hàm Riemann Zeta ζ(x), hàm này xác định khi và chỉ khi x là số phức với phần thực > 1
* Ví dụ

* Tuy nhiên, ta có thể mở rộng hàm này ra miền số phức với phần thực từ 1 trở xuống, bằng cách sử dụng đạo hàm liên tục tại những điểm có phần thực = 1
* Ta có 1 số định lý sau

x = 1 là cực của hàm Riemann Zeta, nghĩa là hàm đạt vô cực tại điểm này

1. Giả Thuyết Riemann (Riemann Hypothesis)?

* Là phỏng đoán cho rằng ngoài x là các số nguyên âm chẵn, hàm Riemann Zeta ζ(x) sẽ trả về 0 chỉ khi x có phần thực = 0.5, và các giá trị x thỏa mãn điều này có 1 mối liên hệ nào đó với phân phối của số nguyên tố

Polynomial – Đa Thức:

1. Ma Trận Sylvester (Sylvester Matrix)?

* Cho 2 đa thức f(x) có bậc n > 0 và g(x) có bậc m > 0
* Bước 1, khởi tạo ma trận M kích thước (n + m) x (n + m)
* Bước 2, hàng đầu tiên, từ trái sang phải, lần lượt viết các hệ số của f(x) từ hệ số ứng với bậc cao nhất đến hệ số tự do, sau đó các ô còn lại điền 0
* Bước 3, hàng thứ 2 = hàng 1 dịch sang phải 1 ô, hàng thứ 3 = hàng thứ 2 dịch sang phải 1 ô, …, làm cho đến hết hàng thứ m
* Bước 4, hàng thứ m + 1, từ trái sang phải, lần lượt viết các hệ số của g(x) từ hệ số ứng với bậc cao nhất đến hệ số tự do, sau đó các ô còn lại điền 0
* Bước 5, hàng thứ m + 2 = hàng thứ m + 1 dịch sang phải 1 ô, hàng thứ m + 3 = hàng thứ m + 2 dịch sang phải 1 ô, …, làm cho đến hết hàng thứ m + n
* Cuối cùng, ta được ma trận Sylvester của f(x) với g(x), kí hiệu Sf,g
* Nếu n = 0, m > 0, thì f(x) = a, a là 1 hằng số, thì ma trận Sylvester của f(x) với g(x) sẽ là ma trận đường chéo cấp m với các phần tử trên đường chéo chính đều = a
* Nếu m = 0, n > 0, thì g(x) = a, a là 1 hằng số, thì ma trận Sylvester của f(x) với g(x) sẽ là ma trận đường chéo cấp n với các phần tử trên đường chéo chính đều = a
* Nếu m = n = 0, thì ma trận Sylvester của f(x) với g(x) là ma trận rỗng
* Ví dụ 1

* Ví dụ 2

* Ví dụ 3

* Cho Sf,g là ma trận Sylvester của đa thức f(x) bất kì với đa thức g(x) bất kì, với hệ số của chúng thuộc trường (F, +, ⋅), ta có các định lý sau, e là Identity của nhóm (F, +)

Định thức của Sf,g gọi là kết quả (Resultant) của f(x) với g(x), kí hiệu Resx(f, g)

Resx(f, g) = e khi và chỉ khi phương trình f(x) = e và g(x) = e có ít nhất 1 nghiệm chung thuộc 1 trường mở rộng của (F, +, ⋅)

1. Biệt Thức (Discriminant)?

* Cho đa thức f(x) bậc n với hệ số thuộc trường (F, +, ⋅), f’(x) là đạo hàm của f(x), a là hệ số ứng với bậc lớn nhất trong f(x), e là Identity của phép “⋅”, –e là nghịch đảo của nó qua phép “+”, a–1 là nghịch đảo của a qua phép “⋅”, k = e khi n mod 4 = 0 hoặc 1, k = –e khi n mod 4 = 2 hoặc 3, khi này biệt thức của f(x) chính bằng

k ⋅ a–1 ⋅ Resx(f, f’), kí hiệu Discx(f)

* Cho Discx(f) là biệt thức của 1 đa thức f(x) bất kì với hệ số thuộc trường (F, +, ⋅), ta có các định lý sau

Discx(f) = 0 khi và chỉ khi phương trình f(x) = 0 có nghiệm bội m > 1 trên trường mở rộng của (F, +, ⋅)

Nếu (F, +, ⋅) là trường số thực, và phương trình f(x) = 0 không có nghiệm bội

m > 1 trên trường số phức, thì Discx(f) > 0 khi và chỉ khi số nghiệm không thuần thực của phương trình f(x) = 0 là bội số của 4 (0, 4, 8, 12, …), ngược lại

Discx(f) < 0

* Ví dụ 1

* Ví dụ 2

Quintic:

Def:

Không có công thức tổng quát dưới dạng căn thức cho phương trình bậc

Proof:

Gọi là 5 nghiệm thật của phương trình

Như vậy hệ số của phương trình có thể biểu diễn bằng biểu thức của các

nghiệm

Gọi công thức tổng quát

Công thức tổng quát phải thỏa mãn khi tráo đổi vị trí thì cũng phải tráo

đổi

Giả sử công thức tổng quát không có căn thức

Từ từ tráo đổi vị trí của bất kì, vì là hàm chỉ trả về một kết quả và các hệ

số không đổi nên không đổi, loại

Giả sử công thức tổng quát có một căn thức bậc bất kì, dùng Commutator

Không mất tính tổng quát, tráo , tráo theo chiều kim đồng hồ

rồi lặp lại lần hai theo chiều ngược kim đồng hồ, kết quả các nghiệm thực bị

hoán vị vì nhóm không Abelian, còn vẫn giữ nguyên vì mỗi lần hoán vị

theo chiều kim đồng hồ thì bị hoán vị theo kiểu xoay theo chiều kim đồng

hồ và ngược lại, nên tổng Phase thay đổi , loại

Giả sử công thức tổng quát có căn thức trong căn thức

Sử dụng Commutator cho căn thức bên trong trở về ban đầu, nhưng căn

thức bên ngoài có thể không trở về ban đầu nên sử dụng thêm Commutator

cũng làm căn thức bên trong trở về ban đầu, nhưng đồng thời làm sao cho

Commutator của và làm căn thức bên ngoài trở về ban đầu

Đối với căn thức trong căn thức trong căn thức … lần thì chúng ta chỉ việc

lấy Commutator của Commutators của Commutators … lần và chứng minh

Commutator Subgroup cuối cùng chứa những nhóm hoán vị khác Identity, do

đó có thể bị hoán vị còn thì không, hoàn thành việc chứng minh

Với phương trình bậc , Commutator Subgroup của nhóm là , các phần

tử trong Commutator Subgroup được tạo ra bằng cách lấy Commutator của

hai phần tử bất kì rồi loại bỏ trùng lặp

Commutator của lại là chính nó, do đó nếu lấy Commutator vô hạn lần thì

vẫn là , chứa những phần tử khác Identity, hoàn thành chứng minh

Với phương trình bậc , là Subgroup của nên khi lấy

Commutator, vẫn luôn còn , có những phần tử hoán vị khác

Identity, hoàn tất chứng minh