

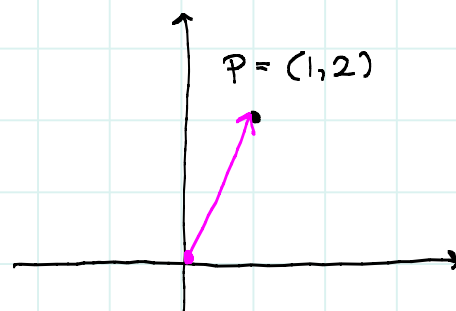
- 1 - Geometria analitica
- 2 - Sistemi lineari
- 3 - Spazi vettoriali e applicazioni lineari
- 4 - Prodotti scalari

MATRICI

— o — o —

Vettori geometrici Idea: pensare ai p.ti nel piano cartesiano

\mathbb{R}^2 = p.ti con due coordinate (x, y)
 \mathbb{R}^3 = " tre " (x, y, z)
 \vdots
 \mathbb{R}^{37} = " 37 " $(x_1, x_2, \dots, x_{37})$



Un p.to lo posso indicare con una lettera singola

$P = (1, 2)$
 $\in \mathbb{R}^2$

$Q = (3, -2, \sqrt{5})$
 $\in \mathbb{R}^3$

$\vec{V} = (1, 2, 7)$
 $\in \mathbb{R}^3$

Operazioni tra vettori

- SOMMA (componente per componente)

$$(1, 2, 3) + (2, -4, 5) = (3, -2, 8)$$

- PRODOTTO TRA UN VETTORE E UN NUMERO

$$7 \begin{matrix} \uparrow \\ \text{numero} \end{matrix} (1, 2, 3) = \begin{matrix} \uparrow \\ \text{vettore} \end{matrix} (7, 14, 21)$$

- PRODOTTO SCALARE TRA DUE VETTORI

→ INPUT: 2 vettori

→ OUTPUT: numero

$$\vec{u} = (x_1, \dots, x_n)$$

$$\vec{v} = (y_1, \dots, y_n)$$

$$\vec{u} \cdot \vec{v} = \langle \vec{u}, \vec{v} \rangle = x_1 y_1 + x_2 y_2 + \dots + x_n y_n$$

Esempio In \mathbb{R}^4 : $\vec{u} = (1, 0, -1, 2)$
 $\vec{v} = (2, 1, 1, 3)$

$$\langle \vec{u}, \vec{v} \rangle = 2 + 0 - 1 + 6 = 7$$

"Scalare" è sinonimo di numero

• NORMA DI UN VETTORE

Dato $\vec{u} = (x_1, \dots, x_n)$ si pone

$$\|\vec{u}\| = |\vec{u}| = \sqrt{x_1^2 + x_2^2 + \dots + x_n^2} = \text{lunghezza del vettore}$$

Pitagora a n variabili

• DISTANZA TRA DUE VETTORI \vec{u} e \vec{v} come prima

$$\text{dist}(\vec{u}, \vec{v}) = \sqrt{(y_1 - x_1)^2 + \dots + (y_n - x_n)^2}$$

Relazioni ovvie

$$\bullet \|\vec{u}\| = \sqrt{\langle \vec{u}, \vec{u} \rangle}$$

$$\bullet \vec{v} - \vec{u} = (y_1 - x_1, \dots, y_n - x_n) = \vec{v} + (-1)\vec{u}$$

$$\bullet \text{dist}(\vec{u}, \vec{v}) = \|\vec{v} - \vec{u}\| = \|\vec{u} - \vec{v}\|$$

— o — o —

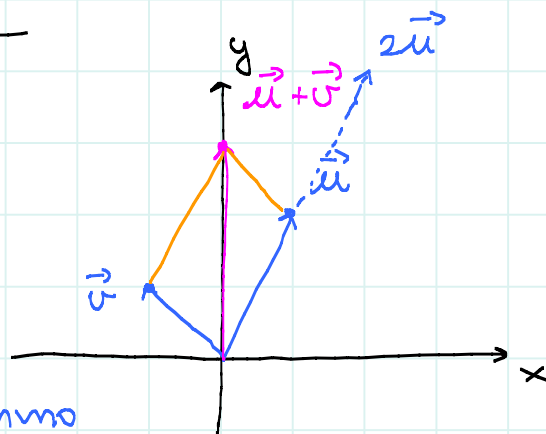
Esempi in \mathbb{R}^2

$$\vec{u} = (1, 2)$$

$$\vec{v} = (-1, 1)$$

$$\vec{u} + \vec{v} = (0, 3)$$

Somma = regola del parallelogrammo



$$2\vec{u} = (2, 4)$$

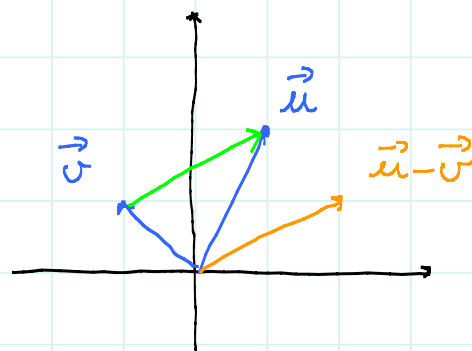
raddoppio il vettore

$$-2\vec{u} = (-2, -4)$$

capovolgito se il segno è negativo

$\vec{u} - \vec{v} = (2, 1)$ = vettore che parte da \vec{v} e arriva a \vec{u}

= "quello che bisogna aggiungere a \vec{v} per ottenere \vec{u} "



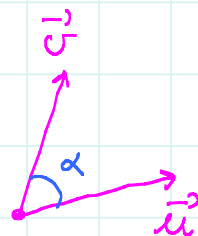
Da qui è evidente che $\text{dist}(\vec{u}, \vec{v})$ è la norma di $\vec{u} - \vec{v}$

$$\vec{v} - \vec{u} = -(\vec{u} - \vec{v})$$

Significato geometrico del prodotto scalare

$$\langle \vec{u}, \vec{v} \rangle = \|\vec{u}\| \cdot \|\vec{v}\| \cdot \cos \alpha$$

↑
angolo compreso
fra u e v



$$\vec{u} = (1, 2) \quad \vec{v} = (-1, 1) \quad \|\vec{u}\| = \sqrt{5} \quad \|\vec{v}\| = \sqrt{2}$$

$$\langle \vec{u}, \vec{v} \rangle = -1 + 2 = 1$$

Dalla formula precedente

$$1 = \sqrt{5} \cdot \sqrt{2} \cdot \cos \alpha \rightsquigarrow \cos \alpha = \frac{1}{\sqrt{10}}$$

Il segno del $\cos \alpha$ ci dice se l'angolo è acuto, ottuso, retto
 > 0 < 0 $= 0$

Oss. Se i due vettori sono diversi da $\vec{0}$, quindi hanno norma $\neq 0$, allora

$$\langle \vec{u}, \vec{v} \rangle = 0 \Leftrightarrow \cos \alpha = 0 \Leftrightarrow \alpha = \frac{\pi}{2} \text{ cioè i vettori sono perpendicolari}$$

Proprietà del prodotto scalare

Siano $\vec{u}, \vec{v}, \vec{w}$ tre vettori di \mathbb{R}^n

Sia λ un numero.

Allora

$$\langle \vec{u}, \vec{v} \rangle = \langle \vec{v}, \vec{u} \rangle$$

$$\langle \lambda \vec{u}, \vec{v} \rangle = \lambda \langle \vec{u}, \vec{v} \rangle$$

$$\begin{aligned} \langle (\lambda x_1, \dots, \lambda x_n), (y_1, \dots, y_n) \rangle &= \lambda x_1 y_1 + \dots + \lambda x_n y_n \\ &= \lambda (x_1 y_1 + \dots + x_n y_n) \end{aligned}$$

$$\langle \vec{u}, \vec{v} + \vec{w} \rangle = \langle \vec{u}, \vec{v} \rangle + \langle \vec{u}, \vec{w} \rangle$$

$$\begin{aligned} \|\vec{u} + \vec{v}\|^2 &= \langle \vec{u} + \vec{v}, \vec{u} + \vec{v} \rangle \\ &= \langle \vec{u}, \vec{u} \rangle + \underbrace{\langle \vec{u}, \vec{v} \rangle + \langle \vec{v}, \vec{u} \rangle}_{\text{uguali}} + \langle \vec{v}, \vec{v} \rangle \\ &= \|\vec{u}\|^2 + \|\vec{v}\|^2 + 2\langle \vec{u}, \vec{v} \rangle \end{aligned}$$

[Fare la verifica usando le componenti].

— o — o —