Garkavenko

```
1) at Nech f: A + B je liniarne zobrazenie.
 Mnozina, Ker(f) = { $6A: fix)=0} → jadro
 Mnozina, Im (f) = Egeb: f(x)= g, XEA3 + obraz
 dim (A) = dim (ker(f)) + dim (lm(f)) /
 6) B: R3 → R3
 B(x1, X2, X3) = (X1+X2+X3, X1-X2,-X1+X2)
 Im(f)
 (117 a) ~ (111 a) ~ (111 a) ~ (110 b) ~ (110 b)
 Im(f) = {(a,-c,c): a, c ∈ R}, ked din(B)=3, dim(Im(B))=2
Kerlf) (111/0) ~ (111/0), hned viene povedati že din (kerlb))=1
~2 (121) > vypočítame vlaste hodnoty, a nech a=4.

121) potrebujeme zístiť čomu sa rovnaju una us uby
                   sme vedeli povedat' že kedy je ta matria
                    diagonalizovatelina
                                                           prico 4'2
1-27
0 4-20
1 2 1-2 August
det (Aa) = (1-2) · det (4-20) - 2. det (00) + 1. det (00) / nie se
                                                                Provoda
         = (1-2)(-2+4)(-2+1)-2.0+7.(2-4)
                                                  rolps me je
         = - 13+612-86 -> 1=0, 12=4, 13=2
                                                 diagonalizardely 2
s toho viene poverati ze a E R- {0,2}, lebo ak by a = {0.2} tak kratnosti
Vlastnych cisiel sa nebade rornati rozmernost: vlastneho podpriestora
```

Roman Guckquenko 3) vieme že T=2T, vektor V je vlastny vektor transformacie

T'7= u7 T27 = 2T7

(T2-2T) =0

 $(u^{2}-21)\vec{v}=0$ In powsivale, \vec{z} $\vec{v}\neq \vec{3}$ $u(x-21)\vec{v}=0$ In powsivale, \vec{z} $\vec{v}\neq \vec{3}$ $u(x-2)\vec{v}=u=0, u=2\Rightarrow u\in\{0,2\}$ Scifquie \vec{v} \vec{a} \vec{b} \vec{b}

4) symetria dókaz:

an= (x, y)5

92= (Sx, Sy)

93=(Sy, Sx)

98 = (8, x>S

4= {X+y 1, Z}S

92 - (Sx+Sy, Sz)

93 = (Sx, Sz) + (Sx, Sy)

94 = (x, 275 + (x, y)5

nasobenie skalarom dôkaz:

91 = Zax, y>S

92 = < S(ax), Sy>

43 = {aSx, Sy}

a4 = d(Sx, Sy)

65= a(x,y>S

nezapornost' tákuz:

a1= LX,X>S=0 > ak x je nuloug vek.

92= (SX, Sx)=0 + ak Sx = 0

to znamena ze

ak x=0

preca? (8)

NS) al nech A: V TV je linearaa transformacia.

ak Az = 12, 2 +0, hoverime Ze u je vlastka hodnota

A a & je k nej prislachajaci vlastny vektor (1)