Optimum'un Seçilmesi Bulanık Karar Sistemi

Özdeğer ve Özvektör

Köşegenleştirme Algoritması:

- 1.Adım: A'nın $\Delta(t)$ öz polinomunu bulunuz.
- 2.Adım: A'nın öz değerlerini elde etmek için $\Delta(t)$ 'nin köklerini bulunuz.
- 3.Adım: A'nın her λ öz değeri için aşağıdaki (a) ve (b) yi tekrarlayınız.
 - (a) A'nın köşegeninden λ 'yı çıkararak M=A- λ I yı oluşturunuz.
- (b) MX=0 homojen sisteminin çözüm uzayı için bir baz bulunuz. (Bu baz vektörleri A'nın λ 'ya ait lineer bağımsız öz vektörleridir.)
- 4.Adım: 3.Adımda elde edilen öz vektörlerin $S=\{v_1, \dots, v_n\}$ kümesini düşününüz.
 - (a) m≠n ise A köşegenleştirilebilir değildir.
 - (b) m=n ise kolonları v_1 v_n olan bir matris P olsun, o zaman:

$$D=P^{-1}AP = \begin{bmatrix} \lambda_1 & \lambda_2 & \dots & \\ & \lambda_n & & \\ & & & \lambda_n \end{bmatrix}$$

$$A = \begin{bmatrix} 4 & 2 \\ 3 & -1 \end{bmatrix}$$

$$\Delta(t) = |tI - A| = \begin{vmatrix} t - 4 & -1 \\ -3 & t + 1 \end{vmatrix} = t^2 \quad -3t - 10 = (t - 5)(t + 2)$$

$$\lambda_1 = 5, \lambda_2 := -2$$

$$M_{1} = \begin{bmatrix} -1 & 2 \\ 3 & -6 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} -1 & 2 \\ 3 & -6 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix}$$

$$v_{1} = (2,1)$$

$$M_{2} = \begin{bmatrix} 6 & 2 \\ 3 & 1 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} 6 & 2 \\ 3 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \end{bmatrix}$$

$$v_{2} = (-1,3)$$

$$P = \begin{bmatrix} 2 & -1 \\ 1 & 3 \end{bmatrix}$$

$$P^{-1} = \begin{bmatrix} \frac{3}{7} & \frac{1}{7} \\ \frac{1}{7} & \frac{2}{7} \end{bmatrix}$$

$$D = P^{-1} \quad AP := \begin{bmatrix} \frac{3}{7} & \frac{1}{7} \\ \frac{1}{7} & \frac{2}{7} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 4 & 2 \\ 3 & -1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 2 & -1 \\ 1 & 3 \end{bmatrix} := \begin{bmatrix} 5 & 0 \\ 0 & -2 \end{bmatrix}$$

$$A = PDP^{-1} := \begin{bmatrix} 2 & -1 \\ 1 & 3 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 5 & 0 \\ 0 & -2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \frac{3}{7} & \frac{1}{7} \\ -\frac{1}{7} & \frac{2}{7} \end{bmatrix}$$