
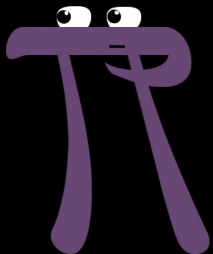


< Vectors \Leftrightarrow lists of numbers >

\uparrow 컴퓨터 공학에서 정의하는 벡터.



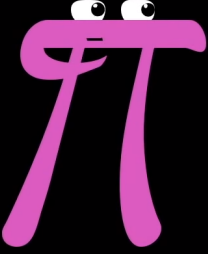
$\left[\begin{array}{c} 2,600 \text{ ft}^2 \\ \$300,000 \end{array} \right] \left. \vphantom{\begin{array}{c} 2,600 \text{ ft}^2 \\ \$300,000 \end{array}} \right\} 2 \text{ dimensional}$



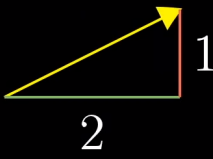
CS student

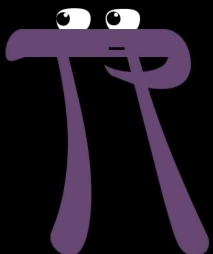
리스트의 길이가 2이기 때문입니다.

즉, '선형대수학'에서 정의하는 벡터는 물리학에서 정의하는 벡터와 컴퓨터공학에서 정의하는 벡터를 합친 것이다.



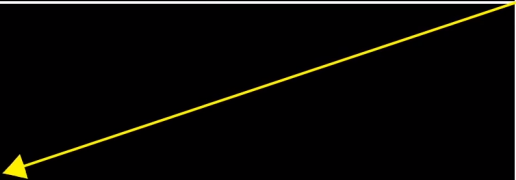
Physics student

$\begin{bmatrix} 2 \\ 1 \end{bmatrix} \Leftrightarrow$




CS student

“Scaling”



이처럼 벡터 길이를 늘이거나 줄이거나, 방향을 뒤집는 것을 "스케일링(scaling)" 이라고 부릅니다.

↑ 벡터의 실수배
ex) kx 꼴

“Scaling”

$2, \frac{1}{3}, -1.8, \dots$



2, 1/3, -1.8 같이 벡터 스케일링에 사용되는 숫자들을 "스칼라(scalar)" 라고 합니다. ●

↳ '벡터의 실수배'에서
벡터에 곱해지는
실수 k .