

Detaillierte Lösung für SHARP EL-9900G

Beispiel 1

<p>Wir geben beide Matrizen unter <b>MATRIX</b> <b>B</b> <b>1</b> bzw. <b>2</b> ein.</p>	<p>mat A : 2x3  <math display="block">\begin{bmatrix} 1 &amp; 1 &amp; 3 \\ 2 &amp; -3 &amp; 1 \\ 4 &amp; 2 &amp; -9 \end{bmatrix}</math></p>	<p>mat B : 3x3  <math display="block">\begin{bmatrix} 1 &amp; 2 &amp; 3 \\ 1 &amp; 0 &amp; 1 \\ 0 &amp; 0 &amp; 1 \end{bmatrix}</math></p>
<p>Im Hauptbildschirm können wir die Matrizennamen über <b>MATRIX</b> <b>A</b> <b>1</b> bzw. <b>2</b> aufrufen und mit den Matrizen rechnen.</p>	<p>mat A×mat B  <math display="block">\begin{bmatrix} -1 &amp; 2 &amp; 0 \\ 11 &amp; 7 &amp; 21 \end{bmatrix}</math></p>	<p>mat B²  <math display="block">\begin{bmatrix} -1 &amp; 2 &amp; 0 \\ 11 &amp; 7 &amp; 21 \\ 11 &amp; 0 &amp; 21 \\ 2 &amp; 1 &amp; 3 \\ 0 &amp; 0 &amp; 11 \end{bmatrix}</math></p>

Beispiel 2

<p>Wir geben beide Matrizen unter <b>MATRIX</b> <b>B</b> <b>1</b> bzw. <b>2</b> ein.</p>	<p>mat A : 3x3  <math display="block">\begin{bmatrix} 1 &amp; 1 &amp; 3 \\ 1 &amp; 0 &amp; 4 \\ 2 &amp; 2 &amp; 3 \\ 3 &amp; 1 &amp; 0 \end{bmatrix}</math></p>	<p>mat B : 3x3  <math display="block">\begin{bmatrix} 1 &amp; 1 &amp; 3 \\ 1 &amp; 4 &amp; 5 \\ 3 &amp; 0 &amp; 2 \\ 4 &amp; 2 &amp; 3 \end{bmatrix}</math></p>
<p>Im Hauptbildschirm können wir die Matrizennamen über <b>MATRIX</b> <b>A</b> <b>1</b> bzw. <b>2</b> aufrufen und mit den Matrizen rechnen. Wie bei reellen Zahlen kann man auch bei Matrizen den <b>STO</b>-Befehl benutzen.</p>		<p>mat A×mat B→mat C  <math display="block">\begin{bmatrix} 117 &amp; 9 &amp; 171 \\ 20 &amp; 8 &amp; 231 \\ 6 &amp; 3 &amp; 171 \end{bmatrix}</math></p>
<p>Der Vektor D wird als 3x1-Matrix gespeichert.</p>	<p>mat D : 3x1  <math display="block">\begin{bmatrix} 1 \\ 20 \\ 25 \\ 30 \end{bmatrix}</math></p>	<p>mat C×mat D  <math display="block">\begin{bmatrix} 110751 \\ 12901 \\ 70511 \end{bmatrix}</math></p>