

Seite 280 Beispiel 2b)

Detaillierte Lösung für SHARP EL-9900G

<p>Die Eingabe und Umwandlung erfolgt wie für S. 279 erklärt:  <input type="button" value="MATRIX"/> <input type="button" value="B"/> <input type="button" value="1"/> und <input type="button" value="2"/>.</p>	<p>mat A : 2x3  <math display="block">\begin{bmatrix} 1 &amp; 4 &amp; 2 \\ 2 &amp; 1 &amp; 5 \end{bmatrix}</math> 5</p>	<p>mat B : 3x1  <math display="block">\begin{bmatrix} 1 \\ 200 \\ 800 \\ 500 \end{bmatrix}</math> 500</p>
<p>Sind die Dimensionen passend, lassen sich Matrizen mit <input type="button" value="x"/> multiplizieren. Dabei müssen die Matrizen-Namen wieder über <input type="button" value="MATRIX"/> <input type="button" value="A"/> <input type="button" value="1"/> bzw. <input type="button" value="2"/> aufgerufen werden.</p>	<p>mat A*mat B  <math display="block">\begin{bmatrix} 2600 \\ 5100 \end{bmatrix}</math></p>	