

### 3. cvičení z M1110, podzim 2023

Udělejte aspoň příklady 1 až 5 a 8.

**Příklad 1.** Zjistěte, zda jde matice násobit, a pokud ano, vynásobte je.

$$\begin{pmatrix} 3 & 5 & 6 & 7 \\ -2 & 1 & 0 & 5 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 2 & 8 \\ -1 & -5 \\ 9 & 11 \end{pmatrix}, \quad \begin{pmatrix} 2 & 8 \\ -1 & -5 \\ 9 & 11 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 3 & 5 & 6 & 7 \\ -2 & 1 & 0 & 5 \end{pmatrix},$$
$$(2 \ 8 \ 3 \ 21 \ 5) \cdot \begin{pmatrix} 2 \\ -1 \\ 9 \\ -6 \\ 3 \end{pmatrix}, \quad \begin{pmatrix} 2 \\ -1 \\ 9 \\ -6 \\ 3 \end{pmatrix} \cdot (2 \ 8 \ 3 \ 21 \ 5)$$

**Příklad 2.** Napište nějaké matice tvaru  $5 \times 4$  a  $4 \times 3$  a vynásobte je.

**Příklad 3.** Necht'  $A = \begin{pmatrix} 0 & x & y \\ 0 & 0 & z \\ 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$ . Vypočtěte  $A^2 = A \cdot A$  a  $A^3 = A \cdot A \cdot A$ .

**Příklad 4.** Vynásobte následující dvě matice a výsledek vyčíslete s použitím součtových vzorců pro goniometrické funkce

$$\begin{pmatrix} \cos \alpha & -\sin \alpha \\ \sin \alpha & \cos \alpha \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} r \cos \beta \\ r \sin \beta \end{pmatrix}.$$

Na základě toho ukažte, že zobrazení

$$F \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \cos \alpha & -\sin \alpha \\ \sin \alpha & \cos \alpha \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x \\ y \end{pmatrix} =$$

je otočení kolem počátku v rovině o úhel  $\alpha$ .

**Příklad 5.** Pro všechny elementární řádkové operace  $\text{op}$  na maticích o  $k$  řádcích platí

$$\text{op}(E_k) \cdot A = \text{op}(A),$$

kde symbol  $\text{op}(A)$  znamená provedení operace na matici  $A$  tvaru  $k \times n$  a  $E_k$  je jednotková matice tvaru  $k \times k$ . Ukažte pro konkrétní matice  $A$ .

**Příklad 6.** Vypočtěte  $B^n$ , jestliže  $B = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 0 \\ 0 & 1 & 3 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$ .

*Návod:* Dokažte indukci, že  $B^n = \begin{pmatrix} 1 & 2n & 3n(n-1) \\ 0 & 1 & 3n \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$ .

**Příklad 7.** Vypočtěte  $C^n = \begin{pmatrix} 1 & 1 & 2 \\ 0 & 2 & 0 \\ 0 & 0 & 3 \end{pmatrix}^n$ .

*Návod:* Spočítejte si  $C^2$ ,  $C^3$  a  $C^4$ . Pomocí toho si udělejte hypotézu, čemu se rovná  $C^n$ , a tu dokažte indukcí.

**Příklad. 8.** Matice  $A$  a  $B$  tvaru  $n \times n$  jsou dány předpisem:

$$A_{ij} = \begin{cases} 1, & \text{if } i \geq j, \\ 2, & \text{if } i < j, \end{cases} \quad B_{ij} = \begin{cases} 1, & \text{if } i \leq j, \\ 3, & \text{if } i > j. \end{cases}$$

Vypočítejte, čemu se rovná jejich součin.

*Návod:* Napište si tyto matice například pro  $n = 6$ . Zkuste si provést jejich násobení. Pro obecné  $n$  spočítejte  $(A \cdot B)_{ij}$  zvlášť pro  $i \leq j$  a pro  $i \geq j$ .

Následující příklady ukazují aplikace násobení matic. Jsou zařazeny ve slidech k přednášce a některé z nich se budou dělat v semináři z matematiky.

**Příklad. A\*.** Mějme orientovaný graf s  $n$  uzly. V něm jsou některé dvojice uzlů spojeny orientovanou hranou. Tomuto grafu můžeme přiřadit matici  $A$  tvaru  $n \times n$  takovou, že  $A_{ij} = 1$ , jestliže existuje orientovaná hrana z uzlu  $i$  do uzlu  $j$ , a  $A_{ij} = 0$ , jestliže taková hrana neexistuje. Jaký význam mají prvky matice  $A^2$ , tj. čísla  $(A^2)_{ij}$ . Jaký význam mají prvky matice  $A^3$ ?

**Příklad. B\*.** **Markovův proces.** Uvažujme časovou stupnici  $t = 0, 1, 2, \dots$  a časově proměnný proces, který nabývá stavů  $i = 1, 2, \dots, n$ . Pravděpodobnost, že je proces ve stavu  $i$  v čase  $t$  je dána číslem  $p_i(t) \in [0, 1]$ . Dále uvažujme matici  $M$  tvaru  $n \times n$ , kde číslo  $M_{ij} \in [0, 1]$  je pravděpodobnost, že mezi časem  $t$  a  $t + 1$  přejde proces ze stavu  $j$  do stavu  $i$ . Ukažte, že

- (1) součet prvků v každém sloupci matice  $M$  je roven 1,
- (2) platí

$$\begin{pmatrix} p_1(t+1) \\ p_2(t+1) \\ \dots \\ p_n(t+1) \end{pmatrix} = M \cdot \begin{pmatrix} p_1(t) \\ p_2(t) \\ \dots \\ p_n(t) \end{pmatrix}$$

Pomocí Markovova procesu řešte **úlohu o mlsném hazardérovi**. Hazardér má dvě kremrole a hází mincí. Padne-li orel vyhrává další kremroli, padne-li panna, musí jednu kremroli vrátit. Hra končí, jestliže má hazardér 5 kremrolí nebo žádnou. Jaká je pravděpodobnost, že hra skončí nejpozději po 4 kolech?

*Návod:* Popište situaci jako Markovův proces a napište vhodnou Markovovu matici  $M$ . Výslednou pravděpodobnost spočítejte pomocí maticového násobení.

**Příklad. C\*.** **Leslieho populační model.** Uvažujme populaci o třech generacích. To, jak se mění tato populace mění za délku období jedné generace popisuje tzv. Leslieho matice  $L$ . Čísla  $L_{11}$ ,  $L_{12}$  a  $L_{13}$  popisují porodnost první, druhé a třetí generace. Čísla  $L_{21}$  a  $L_{32}$  udávají postupně, jaká část jedinců první generace přežije do 2. generace a jaká část jedinců 2. generace přežije do 3. generace. Ostatní prvky matice jsou nulové.

Označme  $x_i(t)$  počet jedinců  $i$ -té generace v čase  $t$ . (Období mezi  $t$  a  $t+1$  odpovídá výměně generací.) Ukažte, že platí

$$\begin{pmatrix} x_1(t+1) \\ x_2(t+1) \\ x_3(t+1) \end{pmatrix} = L \cdot \begin{pmatrix} x_1(t) \\ x_2(t) \\ x_3(t) \end{pmatrix}$$