

# Matrices

## Het invoeren van een matrix

De matrix  $A = \begin{pmatrix} 2 & 5 & 1 \\ 3 & 0 & 8 \end{pmatrix}$  voer je als volgt op de GR in.

- Kies [MATRX] (= 2nd  $x^{-1}$ ) en ga met  $\blacktriangleright$  of  $\blacktriangleleft$  naar het submenu EDIT.
- Kies [A] en verander op de bovenste regel de afmeting in 2 × 3. Na ENTER krijg je het linker scherm hieronder.
- Tik in 2 ENTER, 5 ENTER, 1 ENTER, 3 ENTER, 0 ENTER, 8 ENTER. Je hebt de matrix *A* ingevoerd. Zie het rechter scherm hieronder.





### Het MATRIX-EDIT-menu

Een matrix invoeren doe je via het MATRIX-EDIT-menu.

Vervolgens voer je de matrix  $B = \begin{pmatrix} 3 & 1 & 0 \\ 1 & 0 & 2 \\ 1 & 5 & 8 \end{pmatrix}$  als volgt in.

- Ga terug naar het MATRIX-EDIT-menu met [MATRX] en •.
- Kies [B] en verander de afmeting in  $3 \times 3$ .
- Zorg voor het scherm hiernaast.

#### Het rekenen met matrices

Het rekenen met matrices vindt plaats op het basisscherm. Ga uit van de matrices A en B hierboven. Je berekent  $A \cdot B^3$  als volgt.

- Ga met [QUIT] naar het basisscherm.
- Kies [A] uit het MATRIX-NAMES-menu. Op het basisscherm staat [A].
- Tik in ×, kies [B] uit het MATRIX-NAMES-menu en tik in <sup>∧</sup> 3.
  Op het basisscherm staat [A] \* [B]<sup>3</sup>.
  Na ENTER krijg je het scherm hiernaast.

#### **Reken met matrices**

Het rekenen met matrices gebeurt op het basisscherm. De benodigde matrices krijg je vanuit het MATRIX-NAMESmenu op het basisscherm.

NORMAL FLOAT AUTO R	EAL DEGREE MP
NAMES MATH 🔳	IT
1:[A]	
2:[B]	
3:[C]	
4:[D]	
5:[E]	
6:[F]	
7:[G]	
8:[H]	
9↓[I]	

Heb je een fout gemaakt bij het invoeren, dan ga je met de cursor naar de fout, waarna de fout te herstellen is.





dan krijg je met  $\blacktriangleright$  en  $\bigtriangledown$  het rest van de matrix in beeld.