

ಕಳೆದ ಉಪನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಡಿಟರ್ಮಿನಂಟ್‌ಗಳ ಕುರಿತು ನಾಲ್ಕನೇ ಉಪನ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಸ್ವಾಗತಿಸಿ, ನಾವು ಮೂರು ಅಡ್ಡ ಮೂರು ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್‌ಗಳ ಕಂಪ್ಯೂಟಿಂಗ್ ಡಿಟರ್ಮಿನಂಟ್‌ಗಳ ಕುರಿತು ಹಲವಾರು ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಿದ್ದೇವೆ ಆದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಪಡಿಸಿದ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು n ಕ್ವಾಸ್ n ಸ್ಕೇರ್ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಪರಿಹರಿಸಲು ವಿಸ್ತರಿಸಬಹುದು. ವಿಭಿನ್ನ ಕೋನಗಳಿಂದ ನಾವು ಮೊದಲು ತ್ರಿಕೋನಗಳ ಪ್ರದೇಶಗಳಿಂದ ನೋಡೋಣ $x_1 y_1 x_2 y_2$ ಮತ್ತು $x_3 y_3$ ಬಿಂದುಗಳಿಂದ ನೀಡಲಾದ ತ್ರಿಕೋನದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ನಾವು ತಿಳಿದಿದ್ದೇವೆ ಮತ್ತು $x_3 y_3 x_1$ ರಿಂದ y_2 ಮೈನಸ್ y_3 ಜೊತೆಗೆ x_2 ಬಳಿಗೆ y_3 ಮೈನಸ್ y_1 ಪ್ಲಸ್ x_3 ಅನ್ನು y_1 ಮೈನಸ್ y_2 ಗೆ ನಾವು ನೋಡಿದ್ದೇವೆ ಇದು ನಮ್ಮ ಸಮನ್ವಯ ರೇಖಾಗಣಿತದ ಪ್ರಶ್ನೆಯೆಂದರೆ ನಾವು ಅದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದಿಂದ ಹೇಗೆ ನೋಡಬಹುದು ಎಂಬುದು ಕೆಳಗಿನ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಅನ್ನು ಒಂದು ಒಂದು x ಒಂದು y ಒಂದು x ಎರಡು y ಎರಡು ಮತ್ತು x ಮೂರು y ಮೂರು ಪರಿಗಣಿಸಿ

ಇಸಗಿಗಿ ನಾವು ಏನು ಮಾಡಿದ್ದೇವೆ ನಾವು ಮೂರು ಅಂಕಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ ಆದರೆ ನಾವು ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಕಾಲಮ್ 1 1 1 ಅನ್ನು ಮೊದಲ ಕಾಲಮ್ ಆಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ

ಇಸಗಿಗಿ ಈ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಅನ್ನು ನಾವು ನಂತರ ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಅಂಶವನ್ನು ಏನು ಎಂದು ಕರೆದರೆ ಅದು 1 ಗೆ x ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ 2 y 3 ಮೈನಸ್ x 3 y 2 ಮೈನಸ್ 1 ಗೆ x 1 y 3 ನಿಮಿಷ s 3 y 1 ಜೊತೆಗೆ 1 x ಒಂದು y ಎರಡು ಮೈನಸ್ x two y ಒಂದು ಇದು x 2 y 3 ಮೈನಸ್ x 3 y 2 ಮೈನಸ್ x 1 y 3 ಜೊತೆಗೆ x 3 y 1 ಜೊತೆಗೆ x 1 y 2 ಮೈನಸ್ x 2 yy ಆಗಿದೆ ನಾನು ಈಗ ಈ ಎರಡು ಪದಗಳಿಂದ x ಒಂದು ಸಾಮಾನ್ಯವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ನಾನು x ಒಂದನ್ನು y 2 ಮೈನಸ್ y 3 ಗೆ ಪಡೆಯುತ್ತೇನೆ ಜೊತೆಗೆ ನಾನು ಈ ಎರಡು ಪದಗಳಿಂದ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಲು x 2 ಅನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತೇನೆ ಜೊತೆಗೆ ನಾನು ಉಳಿದಿರುವ ಎರಡು ಪದಗಳಿಂದ x ಮೂರು ಸಾಮಾನ್ಯವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ನಾವು ಇದನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತೇವೆ

ಇಸಗಿಗಿ ನಾವು ಒಂದು ತ್ರಿಕೋನದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣಕ್ಕೆ ಸೂತ್ರದೊಂದಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿದರೆ ನಾವು ಆ ಪ್ರದೇಶವು $1 \times 1 y_1 1 \times 2 y_2 1 \times 3 y_3$ ರ ನಿರ್ಣಾಯಕದ ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಅದು $x_1 y_1$ ರ ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಇರುತ್ತದೆ ಕೆಲವು ಪುಸ್ತಕಗಳಲ್ಲಿ $1 \times 2 y_2 1 \times 3 y_3$ ಒಂದನ್ನು ನಾನು ಈ ರೀತಿ ಮಾಡಿದ್ದೇನೆ ಎಂದು ನೀವು ಅದನ್ನು ಪಡೆಯಬಹುದು ಆದರೆ ನಾವು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ನೋಡಿದರೆ ಈ ಎರಡು ಮೌಲ್ಯಗಳು ನಿಜವಾಗಿ ಒಂದೇ ಆಗಿವೆ ಎಂದು ನಾವು ನೋಡುತ್ತೇವೆ ಏಕೆಂದರೆ ಇಲ್ಲಿ ನಾವು ಮೊದಲ ಕಾಲಮ್ ಅನ್ನು ವಿನಿಮಯ ಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ ಎರಡನೇ ಕಾಲಮ್‌ನೊಂದಿಗೆ 1 1 1 ಇಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತದೆ ಎಂದು ನಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ $x_1 x_2 x_3$ ಇಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತದೆ ನಂತರ ನಾವು ಎರಡನೇ ಮತ್ತು ಮೂರನೇ ಕಾಲಮ್ ಅನ್ನು ವಿನಿಮಯ ಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ ನಾನು ಇಲ್ಲಿ $y_1 y_2 y_3$ ಮತ್ತು ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ಒಂದು ಇಲ್ಲಿ ಸಿಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ನಾವು ನಾವು ಸಾಲನ್ನು ಎರಡು ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ 0 ಎಂದು ತಿಳಿಯಿರಿ r ಎರಡು ಕಾಲಮ್‌ಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ನಂತರ ನಿರ್ಣಾಯಕವು ನಕಾರಾತ್ಮಕ ಭಾಗವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ ಏಕೆಂದರೆ ನಾವು ಅದನ್ನು ಎರಡು ಬಾರಿ ಮಾಡಬೇಕಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ನಾವು ಅದೇ ಚಿಹ್ನೆಯೊಂದಿಗೆ ನಿರ್ಣಾಯಕವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತೇವೆ ನಿರ್ಣಾಯಕ ಅಂಶವು ಋಣಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಹೊರಹೊಮ್ಮಿದರೆ ನಾವು ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಪ್ರದೇಶದಿಂದಾಗಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ ಋಣಾತ್ಮಕವಾಗಿರಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ, ತ್ರಿಕೋನದ ಶೂನ್ಯ ಪ್ರದೇಶವು ಶೂನ್ಯವಾಗಿದ್ದರೆ ಬಿಂದುಗಳು ಕಾಲಿನಿಯರ್ ಆಗಿದ್ದರೆ ಶೂನ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ

ಇಸಗಿಗಿ ಕೊಲಿನಿಯರಿಟಿಯನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ನಾವು ಮೇಲಿನ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಡಿಟರ್ಮಿನಂಟ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು ಉದಾಹರಣೆಗೆ a ಅಲ್ಪವಿರಾಮಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ b ಜೊತೆಗೆ c b ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ b ಅಲ್ಪವಿರಾಮ c ಪ್ಲಸ್ a ಮತ್ತು c c ಅಲ್ಪವಿರಾಮ a plus b ಕಾಲಿನಿಯರ್

ಇಸಗಿಗಿ ನಾವು ಒಂದು ab ಪ್ಲಸ್ c ಒಂದು bc ಜೊತೆಗೆ ಒಂದು $ca + b$ ಯ ನಿರ್ಣಾಯಕವನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ c 3 ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ c 3 plus c 2 ಇದು ನಿರ್ಣಾಯಕವು 1 aa ಜೊತೆಗೆ b ಜೊತೆಗೆ c 1 ba ಪ್ಲಸ್ b ಜೊತೆಗೆ c 1 ca ಜೊತೆಗೆ b ಪ್ಲಸ್ c ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ a plus b ಜೊತೆಗೆ c ಗೆ 1 1 1 abc 1 1 1 ಇದು 0 ಆಗಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಎರಡು ಕಾಲಮ್‌ಗಳು ಒಂದೇ ಆಗಿರುತ್ತವೆ

ಇಸಗಿಗಿ ಈ ಮೂರು ಬಿಂದುಗಳು ತ್ರಿಕೋನವು ರೂಪುಗೊಂಡಂತೆ ಕೊಲಿನಿಯರ್ ಎಂದು ನಾವು ನೋಡಬಹುದು $b y$ ಈ ಮೂರು ಬಿಂದು ವಿಸ್ತೀರ್ಣದಂತೆ ಸೊನ್ನೆಗೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ ಒಂದು ವೇಳೆ ಬಿಂದುಗಳು ಅಲ್ಪವಿರಾಮ 0 0 ಅಲ್ಪವಿರಾಮ ಬಿ ಮತ್ತು 1 ಅಲ್ಪವಿರಾಮ 1 ಕಾಲಿನಿಯರ್ ಆಗಿದ್ದರೆ, ನಂತರ ಎ ಪ್ಲಸ್ ಬಿಯು ಎಬಿಗಿ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂದು ತೋರಿಸಿ ಏಕೆಂದರೆ ಇವುಗಳು ಕೊಲಿನಿಯರ್ ಆಗಿರುವುದರಿಂದ ನಮಗೆ 1 1 1 ಎ 0 0 ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತದೆ b 1 1 ಅನ್ನು r 1 ಅನ್ನು r 1 ಮೈನಸ್ r ಎರಡನ್ನು ಬದಲಿಸುವ ಮೂಲಕ 0 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ, ನಾವು ನಿರ್ಣಾಯಕವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತೇವೆ 0 a ಮೈನಸ್ b 1 0 b 1 1 1 ಈಗ r 3 ಅನ್ನು r 3 ನೊಂದಿಗೆ ಬದಲಾಯಿಸುವ ಮೂಲಕ r 3 ಮೈನಸ್ r 2 ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ನಿರ್ಣಾಯಕವು ಒಂದೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ 0 a ಮೈನಸ್ b 1 0 b 0 1 ಒಂದು ಮೈನಸ್ b ಈಗ ಎರಡನೇ ಸಾಲಿನ ಮೊದಲ ಕಾಲಮ್ ಅಂಶದೊಂದಿಗೆ ವಿಸ್ತರಿಸುವ ಮೂಲಕ ನಾವು ಪಡೆಯುವ ನಿರ್ಣಾಯಕ ಅಂಶವು ಮೈನಸ್ 1 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ವಿದ್ಯುತ್ 1 ಜೊತೆಗೆ 2 ಗೆ 1 ಗೆ a ಗೆ 1 ಮೈನಸ್ b ಮೈನಸ್ 1 ಗೆ ಮೈನಸ್ b ಆಗಿದೆ ಮೈನಸ್ 1 ಗೆ ಮೈನಸ್ ಎಬಿ ಪ್ಲಸ್ ಬಿ

ಇಸಗಿಗಿ ಸೊನ್ನೆಯೊಂದಿಗೆ ಸಮೀಕರಿಸಿದರೆ ನಾವು ಮೈನಸ್ ಎಬಿ ಪ್ಲಸ್ ಬಿ 0 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಪ್ಲಸ್ ಬಿ ಎಬಿಗಿ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ ಇದನ್ನೇ ನಾವು ಇನ್ನೊಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಲು ಕೇಳಿದ್ದೇವೆ ಡಿಟರ್ಮಿನಂಟ್ ಡಿಟರ್ಮಿನಂಟ್ ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಿ ರೇಖೆಯನ್ನು ಸೇರುವ ಬಿಂದುಗಳ ಸಮೀಕರಣ a ಮೈನಸ್ ಎರಡು ಅಲ್ಪವಿರಾಮ ನಾಲ್ಕು b ಎರಡು ಅಲ್ಪವಿರಾಮ ಮೈನಸ್ ಆರು ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ ಸಮೀಕರಣದ ರೇಖಾಗಣಿತದ ನಮ್ಮ ಜ್ಞಾನದಿಂದ ನಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ ಸಮೀಕರಣ $o f$ ರೇಖೆಯು y ಮೈನಸ್ ನಾಲ್ಕು ಮೇಲೆ ನಾಲ್ಕು ಜೊತೆಗೆ ಆರು ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ x ಪ್ಲಸ್ 2 ಮೇಲೆ ಮೈನಸ್ 2 ಮೈನಸ್ 2 ಅಥವಾ y ಮೈನಸ್ 4 ಮೇಲೆ 10 ಗೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ x ಪ್ಲಸ್ 2 ಮೇಲೆ ಮೈನಸ್ 4 ಅಥವಾ 10 x ಜೊತೆಗೆ 20 ಮೈನಸ್ ನಾಲ್ಕು y ಜೊತೆಗೆ ಹದಿನಾರು ಅಥವಾ ಹತ್ತು x ಪ್ಲಸ್ ಫೋರ್ y ಪ್ಲಸ್ ಫೋರ್ ನಮಗೆ ತಿಳಿದಿರುವ ಈ ಸನ್ನಿವೇಶದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಶೂನ್ಯಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿದೆ ಆದರೆ ಈಗ ನಾವು ಅದನ್ನು ನಿರ್ಣಾಯಕವನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ ಮತ್ತು ನಾವು ಅದೇ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತೇವೆಯೇ ಎಂದು ನೋಡಿ

ಇಸಗಿಗಿ x ಅಲ್ಪವಿರಾಮ y ಎರಡು ಅಲ್ಪವಿರಾಮ ನಾಲ್ಕು ಮತ್ತು ಎರಡನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಬಿಂದುವಾಗಿರಲಿ ಅಲ್ಪವಿರಾಮ ಆರು

ಇಸಗಿಗಿ 1 ಮೈನಸ್ 2 4 1 2 ಮೈನಸ್ 6 ಒಂದು xy ಶೂನ್ಯಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಶೂನ್ಯ ಮೈನಸ್ 4 10 1 2 ಮೈನಸ್ 6 1 xy ಈ ನಿರ್ಣಾಯಕವು ಶೂನ್ಯಕ್ಕೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ r ಒಂದನ್ನು r ಒಂದನ್ನು r ಒಂದು ಮೈನಸ್ r ಎರಡು ಅಥವಾ ಡಿಟರ್ಮಿನಂಟ್ r ಎರಡು ಮೂಲಕ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತದೆ 0 ಮೈನಸ್ 4 10 0 2 ಮೈನಸ್ x ಮೈನಸ್ 6 ಮೈನಸ್ y 1 xy ಇದು 0 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಇದು r 2 ಅನ್ನು r 2 ಮೈನಸ್ r 3 ನೊಂದಿಗೆ ಬದಲಾಯಿಸುವ ಮೂಲಕ ಆಗಿದೆ. ಈಗ ಈ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್‌ನ ನಿರ್ಣಾಯಕ ಯಾವುದು ನಿಜವಾಗಿ ಈ 2 ರಿಂದ 2 ರ ನಿರ್ಣಾಯಕವಾಗಿದೆ ಉಪ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಅಥವಾ ಮೈನಸ್ 4 ರಿಂದ ಮೈನಸ್ 6 ಮೈನಸ್ y ಮೈನಸ್ 10 ರಿಂದ 2 ಮೈನಸ್ x 0 ಅಥವಾ 24 ಜೊತೆಗೆ 4 y ಮೈನಸ್ 20 ಪ್ಲಸ್ 10 x ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ 0 ಅಥವಾ 10 x ಜೊತೆಗೆ ನಾಲ್ಕು y ಪ್ಲಸ್ f ನಮ್ಮದು ಸೊನ್ನೆಗೆ ಸಮ

ಇಸಗಲೀ ಇದು ಂರಡು ಕೂಟಿರುವ ಬಿಂದುಗಲ ಮೂಲಕ ಹಾದುಹೂಗುವ ರೇಖೆಯ ಸಮೀಕರಣವಾಗಿದೆ ಮೈನಸ್ ಂರಡು ಅಲ್ಪವಿರಾಮ ನಾಲ್ಕು ಮತ್ತು ಂರಡು ಅಲ್ಪವಿರಾಮ ಮೈನಸ್ ಆರು ಮತ್ತು ಇದು ನಮ್ಮ ಸಮನ್ವಯ ರೇಖಾಗಣಿತದ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸಿದ ನಂತರ ನಾವು ಪಡೆದ ಅದೇ ಫಲಿತಾಂಶವಾಗಿದೆ

ಇಸಗಲೀ ಈ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಾವು ಕೂಟಿರುವ ಂರಡು ಬಿಂದುಗಲ ಮೂಲಕ ಹಾದುಹೂಗುವ ರೇಖೆಯ ಸಮೀಕರಣವನ್ನು ಗಣಿಸಬಹುದು , ತ್ರಿಕೂನದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವು ಮೈನಸ್ 2 ಅಲ್ಪವಿರಾಮ 4 ಬಿ 2 ಅಲ್ಪವಿರಾಮ ಮೈನಸ್ 6 ಮತ್ತು ಸಿ 5 ಅಲ್ಪವಿರಾಮ ಕೆ 35 ಘಟಕಗಳು ಅಥವಾ 35 ಚದರ ಘಟಕಗಳ ಮೂಲ್ಯವಾಗಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೂಳ್ಳೋಣ k

ಇಸಗಲೀ ನಾವು ನಿರ್ಧಾರಕವನ್ನು ಬಲಸಿಕೂಂಡು ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಪಡೆಯಬಹುದು ಂದು ನಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ, ಅಂದರೆ 1 1 1 ಮೈನಸ್ 2 4 2 ಮೈನಸ್ 6 5 k ಅರ್ಥವು 35 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಅಥವಾ 1 ಮೈನಸ್ 2 4 1 2 ಮೈನಸ್ 6 1 5 ರ ನಿರ್ಣಾಯಕವಾಗಿದೆ k ಂಬುದು 70 ಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಅಥವಾ 0 ಮೈನಸ್ 4 10 1 2 ಮೈನಸ್ 6 ರ ನಿರ್ಣಾಯಕವಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ಂದು ಐದು k ಂಪ್ಪತ್ತಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ನಾನು ಮೂದಲು ಮಾಡಿದ್ದೇನೆ rho ಂದು r ಂದು ಮೈನಸ್ rho ಂರಡು ಅಥವಾ 0 ಮೈನಸ್ 4 10 1 ಂರಡು ಮೈನಸ್ ಆರು ಸೂನ್ನೆ ಮೂರು ಕೆ ಪ್ಲಸ್ ಆರು ಂಪ್ಪತ್ತಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿದೆ ಇದನ್ನು ನಾವು r 3 ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಪಡೆಯುವುದು r 3 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ r 3 ಮೈನಸ್ r 2 ಈಗ ನಾವು f ಗೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತೇವೆ ind ನಾವು ಕೇವಲ 2 1 ಅನ್ನು ಹೂಂದಿರುವುದರಿಂದ ಶೂನ್ಯವಲ್ಲದ ಬಲಕೆಯ ನಿರ್ಧಾರಕವು ಮೈನಸ್ 1 ಬಾರಿ ಈ ಮತ್ತು ಈ ಅಥವಾ ಮೈನಸ್ 1 ಗೆ ಮೈನಸ್ 4 ಬಾರಿ k ಜೂತೆಗೆ 6 ಮೈನಸ್ 3 ನಿಂದ 10 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ 70 ಅಥವಾ ಮೈನಸ್ 1 ರಿಂದ ಮೈನಸ್ 4 ಕೆ ಮೈನಸ್ 24 ಮೈನಸ್ 30 ಈಸ್ 70 ಅಥವಾ 4 ಕೆ ಪ್ಲಸ್ 24 ಪ್ಲಸ್ ಮೂವತ್ತು ಈಕ್ವಲ್ ಟು ಂಪ್ಪತ್ತು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಕೆ ಈಸ್ ಹದಿನಾರು ಅಥವಾ ಕೆ ಈಕ್ವಲ್ ಫೋರ್ ಗೆ ಇದು ಉತ್ತರ ಸರಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೇ ನಾನು ಈಗ ನಿಮಗೆ ಪರಿಚಯಿಸುತ್ತೇನೆ ಪದಗಳ ಮೈನಸ್ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಾಕ್ಟರ್‌ಗಳು ನಿಮಗೆ ನೆನಪಿದ್ದಲ್ಲಿ ನಾವು ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್‌ನ ಡಿಟರ್ಮಿನೆಂಟ್ ಅನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದೇವೆ ಂದು ನಾವು ಸಿಗ್ಮಾ ಮೇಲೆ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ್ದೇವೆ, ಇದು 1 ರಿಂದ na 1 j ಗೆ ಮೈನಸ್ 1 ಗೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ 1 ಪವರ್ 1 ಜೂತೆಗೆ j ಗೆ m 1 j ಅಲ್ಲಿ m 1 j ಂಬುದು ನಿರ್ಣಾಯಕ rho 1 ಮತ್ತು ಕಾಲಮ್ j ಅನ್ನು ಅಳಿಸಿದ ನಂತರ a ನ ಉಪ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಅನ್ನು ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಾವು ಜೈಜ್ ಮೈನಸ್ 1 ರ ಮೇಲೆ ಸಿಗ್ಮಾಗೆ ಸಮಾನವಾದ ಸಿಗ್ಮಾವನ್ನು ಬರೆಯಬಹುದು i ಪ್ಲಸ್ j ಗೆ mij ಗೆ rho y ಉದ್ದಕ್ಕೂ ವಿಸ್ತರಿಸುವ ಮೂಲಕ ನಾವು ಅದನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಮಾಡಬಹುದು ಂದು ಕಾಲಮ್ ಜೂತೆಗೆ ಆದರೆ ಮುಖ್ಯವಾದುದೆಂದರೆ AIj ಪದವನ್ನು ಮೈನಸ್ 1 ರಿಂದ ಗುಣಿಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ ಮತ್ತು ಶಕ್ತಿ i ಜೂತೆಗೆ j ಅನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತದೆ ith ಸಾಲು ಮತ್ತು j ಕಾಲಮ್ ಅನ್ನು ಅಳಿಸುವ ಮೂಲಕ ನಾವು ಪಡೆಯುವ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್‌ನ ಇರುವ ಈ mij ಅನ್ನು AIj ಅಂಶಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಮೈನರ್ ಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ ,

ಇಸಗಲೀ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನವು ಸಾಲು ಮತ್ತು jth ಕಾಲಮ್‌ನ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಅಂಶ aij ಅನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ ಹೇಳುತ್ತದೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಮೈನರ್ mij ಂಬುದು n ಮೈನಸ್ 1 ಕ್ರಾಸ್ n ಮೈನಸ್ 1 ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್‌ನ ಡಿಟರ್ಮಿನೆಂಟ್ ಆಗಿದೆ ith ಸಾಲು ಮತ್ತು jth ಕಾಲಮ್ ಅನ್ನು ಅಳಿಸಿದ ನಂತರ ಪಡೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ . ಪವರ್ i ಪ್ಲಸ್ j ಗೆ mij ಈ ಸಂಪೂರ್ಣ ವಿಷಯವನ್ನು AIj ಗೆ ಕಾರ್ಯಾಕ್ಟರ್ ಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ a abcd ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ

ಇಸಗಲೀ a ಯ ನಿರ್ಣಾಯಕವು ಆಡ್ ಮೈನಸ್ bc ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ

ಇಸಗಲೀ m 1 1 ಇದಕ್ಕೆ ಮೈನರ್ ಆಗಿದೆ a ಉಪವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತದೆ ಮೂದಲ ಸಾಲನ್ನು ಅಳಿಸಿದ ನಂತರ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಮತ್ತು ಮೂದಲ ಕಾಲಮ್ dm 1 2 ಗೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ ಮೂದಲ ಸಾಲು ಅಳಿಸಿದ ನಂತರ ಉಪ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ನಿರ್ಣಾಯಕಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಂರಡನೇ ಕಾಲಮ್ c m ಂರಡು ಗೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ ಂದು ಅಳಿಸಿದ ನಂತರ ಉಪ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ನಿರ್ಧಾರಕಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಕಾಲಮ್ 1 ಮತ್ತು ಸಾಲು 2 ಸಮಾನವಾಗಿದೆ b ಮತ್ತು m 2 2 ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಾವು ಪಡೆಯಬಹುದು a ಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಆದರೆ ಕಾರ್ಯಾಕ್ಟರ್‌ಗಳು ಯಾವುವು ಕಾರ್ಯಾಕ್ಟರ್‌ಗಳು ಂದು ಂದು ಮೈನಸ್ ಂದಕ್ಕೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ ವಿದ್ಯುತ್ ಂನ್ ಜೂತೆಗೆ ಂದು m one ಆಗಿದೆ d a 1 2 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಮೈನಸ್ 1 ಗೆ ಪವರ್ 1 ಪ್ಲಸ್ 2 ಗೆ m 1 2 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಮೈನಸ್ ca 2 1 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಮೈನಸ್ b ಮತ್ತು a 2 2 a ಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಗಣಿಗಾರರು ಮತ್ತು ಕೂರ್ಪ್ಯಾಕ್ಟರ್‌ಗಳ ನಡುವಿನ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ವ್ಯತ್ಯಾಸವು a 1 1 a 1 2 a 1 3 a 2 1 a 2 ಂರಡು ಮೂರು ಮೂರು ಂದು ಮೂರು ಂರಡು ಮೂರು ಮೂರು ಯಾವುದಕ್ಕೆ ಸಮವಾಗಿದ್ದರೆ ನಾನು ನಿಮಗೆ ಂದು ಸರಳವಾದ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳುತ್ತೇನೆ ಕೆಳಗಿನವು ಂದು ಆಯ್ಕೆಯ ನಿರ್ಧಾರಕವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ a a two one into m two one plus a two two into m two and two three into m two three ಅಂದರೆ ನಾನು ಅದನ್ನು ಂರಡನೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ವಿಸ್ತರಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದೇನೆ ಆದರೆ ಚಿಹ್ನೆಗಳು ಇಲ್ಲ ಂದು ನಾವು ಕಂಡುಕೂಂಡಿದ್ದೇವೆ ಇಲ್ಲಿ ಕಾಳಜಿ ವಹಿಸಲಾಗಿದೆ ನಾವು ಪವರ್ ಟು ಪ್ಲಸ್ ಂನ್ ಗೆ ಇ ಮೈನಸ್ ಂನ್ ಆಗಿರಬೇಕು

ಇಸಗಲೀ ಇಲ್ಲಿ ಮೈನಸ್ ಇರಬೇಕಿತ್ತು ಇಲ್ಲಿ ಮೈನಸ್ ಇರಬೇಕಿತ್ತು

ಇಸಗಲೀ ಇದು ಸರಿಯಾದ ಆಯ್ಕೆ ಅಲ್ಲ b a 1 1 in m 1 1 minus a 1 2 into m 2 1 plus a 1 3 into m 3 1

ಇಲ್ಲಿ ಚಿಹ್ನೆಯನ್ನು ನೂಡಿಕೂಂಡಿರುವುದರಿಂದ ಅದು ಧನಾತ್ಮಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಏಕೆಂದರೆ 1 ಪ್ಲಸ್ 1 ಇಲ್ಲಿ ಅದು ಹೂಗುತ್ತದೆ ಧನಾತ್ಮಕವಾಗಿರಿ ಏಕೆಂದರೆ 1 ಪ್ಲಸ್ 3 ಶಕ್ತಿಗೆ ಮೈನಸ್ 1 ಆಗಿದ್ದು, ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಅದನ್ನು ಂದನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ ಅದು ಂದು ಮತ್ತು ಂರಡು

ಇಸಗಲೀ ಮೈನಸ್ ಚಿಹ್ನೆ ಇದೆ ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ ಸಮಸ್ಯೆ ಂದು ಂರಡನ್ನು cofactor m two one ನಿಂದ ಗುಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಇದು m one two ಆಗಿರಬೇಕು

ಇಸಗಲೀ ಇದು ಕೂಡ ತಪ್ಪು ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿದೆ c a 3 1 in a 3 1 minus a 3 2 in a 3 2 ಜೂತೆಗೆ a 3 3 in a three three ಇಲ್ಲಿ ಅಪ್ರಾಪ್ತ ವಯಸ್ಕರ ಬದಲಿಗೆ ನಾವು ಕಾರ್ಯಾಕ್ಟರ್‌ಗಳನ್ನು ಬಲಸುತ್ತಿದ್ದೇವೆ

ಇಸಗಲೀ ಮೈನಸ್ ಚಿಹ್ನೆ ಕಾರ್ಯಾಕ್ಟರ್ ಂಗಳಿಗೆ ಈಗಾಗಲೇ ಕಾಳಜಿ ವಹಿಸಲಾಗಿದೆ

ಇಸಗಲೀ ಈ ಮೈನಸ್ ತಪ್ಪಾಗಿದೆ

ಇಸಗಲೀ ಇದು ನಮಗೆ ನಿರ್ಣಾಯಕ ಆಯ್ಕೆಯ ಸರಿಯಾದ ಮೂಲ್ಯವನ್ನು ನೀಡುವುದಿಲ್ಲ d ಂಬುದು 1 3 ಗೆ 1 3 ಜೂತೆಗೆ 2 3 ಗೆ ಂರಡು ಮೂರು ಜೂತೆಗೆ ಮೂರು ಮೂರು ಮೂರು ಮೂರು ನಾವು ಅದನ್ನು ನೂಡಿದರೆ ನಾವು ಕಾಲಮ್ ಸಂಖ್ಯೆ 3 ರ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ವಿಸ್ತರಿಸುತ್ತಿದ್ದೇವೆ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿ ಪದವನ್ನು ಕೂರ್ಗಲಿಂದ ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ಗುಣಿಸಲಾಗಿದೆ ಂದು ನಾವು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೂಳ್ಳಬಹುದು ಆಲೂಚಿಸುವ ಕಾರ್ಯಾಕ್ಟರ್‌ಗಳು

ಇಸಗಲೀ ಇದು ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರವಾಗಿದೆ

ಇಸಗಲೀ ಉತ್ತರವು ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿದೆ d ನಾನು ಈಗ ಂದು ಹೂಸ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುತ್ತೇನೆ ಅದನ್ನು ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನದ ಅಡ್ಡೂಂಟ್ ಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ , ಂದು ಚದರ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್‌ನ ಪಕ್ಕವನ್ನು ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್‌ನ ಟ್ರಾನ್ಸ್‌ಪೂೀಸ್ ಂದು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾಗಿದೆ, ಅಲ್ಲಿ AIj ಕಾರ್ಯಾಕ್ಟರ್ ಆಗಿದೆ aij ಅಂದರೆ a 1 1 a 1 2 a one three a two one a two a two three a three a three two a three three ಗೆ ಸಮವಾಗಿದ್ದರೆ a ದ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಕ್ರಾಸ್ ಧಿಯರಿ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಆಗಿದ್ದು ಅದು ಂದು a one two a one three ಏಕೆಂದರೆ ನಾವು 2 1 a 2 2 a 2 3 a 3 1 a 3 2 a three three

ಉದಾಹರಣೆಗೆ a abcd ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿದ್ದರೆ, ಒಂದು d a 1 2 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಮೈನಸ್ ca 2 1 ಗೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ ಮೈನಸ್ b ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು a 2 2 ಗೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ

ಓಸಲಿಗೇ a ದ ಪಕ್ಕದ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ d ಮೈನಸ್ c ಮೈನಸ್ ಬಾ ಅಂದರೆ ಕರ್ನೀಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಆಫ್ ಕರ್ನೀಯ ಅಂಶಗಳ ಚಿಹ್ನೆಯನ್ನು 2 ಗಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಕ್ರಾಸ್ 2 ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ನಾವು ಈಗ ಅಡ್ಡಲಿಟ್ ಅನ್ನು ಬಹಳ ಸುಲಭವಾಗಿ ಪಡೆಯುತ್ತೇವೆ a ಯ ಸಮಯದ ಅಡ್ಡಲಿಟ್ ನ ಉತ್ಪನ್ನ ಯಾವುದು

ಓಸಲಿಗೇ ನಾವು ಅದನ್ನು ಮಾಡೋಣ ನಮ್ಮ ಬಳಿ a ಇದೆ a ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ bcd ಮತ್ತು a ಯ ಪಕ್ಕವು d ಮೈನಸ್ c ಮೈನಸ್ BA ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ನಾನು ಇದನ್ನು ಗುಣಿಸಿದರೆ ನಾವು ಎರಡು ಕ್ರಾಸ್ ಟು ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಅನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತೇವೆ ಅದು ಆಡ್ ಮೈನಸ್ bc ಮೈನಸ್ ab ಪ್ಲಸ್ ab ಪ್ಲಸ್ cd ಮೈನಸ್ cd ಮತ್ತು ಮೈನಸ್ cb ಪ್ಲಸ್ ಜಾಹೀರಾತು 0 ರ ನಿರ್ಣಾಯಕಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ a ನ 0 ಡಿಟರ್ಮಿನೆಂಟ್ ಇದು ಕರ್ನೀಯ ನಮೂದುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಕರ್ನೀಯ ನಮೂದುಗಳು a ನ ನಿರ್ಣಾಯಕಕ್ಕೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ

ಓಸಲಿಗೇ ನಮ್ಮ 2 ಕ್ರಾಸ್ 2 ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಗೆ a ಗೆ ಅಡ್ಡಲಿಟ್ ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿದೆ ಎಂದು ನಾವು ನೋಡುತ್ತೇವೆ ಇದು i ಗೆ i ಯ ನಿರ್ಣಾಯಕಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ, ಇದು ಗಾತ್ರ ಎರಡು ಗುರುತಿನ ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ಆಗಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎ n ಕ್ರಾಸ್ n ಆಗಿದ್ದರೆ ಎರಡನ್ನು ದಾಟಿ ನಂತರ ನಾವು a ಯ ಅಡ್ಡಲಿಟ್ ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂದು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ. p ಆಗಿರುವ a ಯ ಸಂಯೋಜನೆಯ ಉತ್ಪನ್ನವು 1 1 a 1 2 a 1 3 a 2 1 a 2 2 a 2 3 a 3 1 a 3 2 a 3 3 ಗೆ 1 1 a 1 2 a 1 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ 3 a 2 1 a 2 2 a 2 3 a 3 1 a 3 2 a 3 3 ನಾನು ಹೇಳಿದಂತೆ p ನ ಮೌಲ್ಯ ಎಷ್ಟು ಇದು i ತ್ರೀಗೆ ನಿರ್ಣಾಯಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂದು ನಾವು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಬಯಸುತ್ತೇವೆ p ನಿರ್ಣಾಯಕಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿದೆ ಒಂದು ಒಂದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸೊನ್ನೆ ಸೊನ್ನೆ ಸೊನ್ನೆ ಸೊನ್ನೆ ಸೊನ್ನೆ ಇದನ್ನು ನೋಡಿದರೆ p one ಅನ್ನು ನೋಡೋಣ ಇದು ಒಂದು ಒನ್ ಆಗಿ ಒಂದು ಒಂದು ಒಂದು ಎರಡು ಒಂದು ಎರಡು ಒಂದು ಎರಡು ಮತ್ತು ಒಂದು ಮೂರು ಒಂದು ಮೂರು ಒಂದು ಮೂರು p 1 1 ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ a 1 1 ಗೆ 1 1 ಜೊತೆಗೆ 1 2 ಆಗಿ 1 2 ಜೊತೆಗೆ 1 3 ಗೆ 1 3, ಇದು ನಾವು a ನ ಮೊದಲ ಸಾಲಿನ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ವಿಸ್ತರಿಸಿದಾಗ ನಿರ್ಣಾಯಕದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಎಂದು ನಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ ಓಸಲಿಗೇ ಇದು a ನ ನಿರ್ಣಾಯಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಅದೇ ರೀತಿ p two two ಮತ್ತು p three three ಅನ್ನು a ಯ ನಿರ್ಣಾಯಕ ಎಂದು ತೋರಿಸಬಹುದು, ಆಫ್ ಕರ್ನೀಯ ಅಂಶಗಳು ಶೂನ್ಯ ಎಂದು ನಾವು ತೋರಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ ನಾನು p one two ನೊಂದಿಗೆ ಪರಿಶೀಲಿಸುತ್ತೇನೆ

ಓಸಲಿಗೇ p one two p one two ಯಾವುದು p one two p one two ಎಂಬುದು ಒಂದು 1 ರಿಂದ a 2 ಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ 1 ಜೊತೆಗೆ a 1 2 in a 2 2 ಜೊತೆಗೆ 1 3 in a 2 3 ಗೆ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ 1 1 ಗೆ ಮೈನಸ್ 1 ಗೆ 1 2 a 1 3 a 3 to a 3 3 ಯ ಪವರ್ 2 ಜೊತೆಗೆ 1 ನಿರ್ಣಾಯಕ 2 1 ಪ್ಲಸ್ ಎ 1 2 ರ ಪಕ್ಕದಿಂದ ಮೈನಸ್ 1 ಗೆ ಪವರ್ 2 ಪ್ಲಸ್ 2 ವರೆಗೆ ಏಕೆಂದರೆ ನಾವು 2 2 ಗೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಆಡ್ ಜಾಯಿಂಟ್ ಅನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ ಮತ್ತು ಓಸಲಿಗೇ 1 1 a 1 3 a 3 1 ಮತ್ತು 3 3 ಪ್ಲಸ್ ನ ನಿರ್ಣಾಯಕ a 1 3 ರಿಂದ ಮೈನಸ್ 1 ಗೆ ಪವರ್ 2 ಜೊತೆಗೆ 3 beca ನಾವು ಇದನ್ನು 2 3 ಗಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತೇವೆ ಮತ್ತು ಓಸಲಿಗೇ ಅದು 1 1 a 1 2 a 3 1 a 3 2 ಆಗಿರುತ್ತದೆ ಈಗ ಅದನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸೋಣ ಇದು ಮೈನಸ್ 1 1 a 1 2 a 3 3 ಪ್ಲಸ್ ಆಗುತ್ತಿದೆ a 1 1 a 1 3 a 3 2 ಜೊತೆಗೆ a 1 2 a 1 1 a 3 3 ಮೈನಸ್ a 1 2 a 1 3 a 3 1 ಮೈನಸ್ a 1 3 a 1 1 a 3 2 ಜೊತೆಗೆ 1 3 a 3 1 a 1 2 ಈಗ 1 1 a 1 ನಿಂದ a 1 a 3 3 ಮತ್ತು ಇದು 1 2 a 1 1 1 a 3 3 ಎಂದು ನಾವು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ನೋಡೋಣ ಮತ್ತು ಇದು 1 2 a 1 1 a 3 3 ಓಸಲಿಗೇ ಅವರು ಪರಸ್ಪರ ರದ್ದುಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ ಇದು 1 1 a 1 3 a 3 2 ಮತ್ತು ಇದು ಮೈನಸ್ ಎ 1 3 ಒಂದು ಒಂದು ಮೂರು ಎರಡು ಓಸಲಿಗೇ ಅವರು ಪರಸ್ಪರ ರದ್ದುಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ ಇದು ಮೈನಸ್ ಒಂದು ಎರಡು ಒಂದು ಮೂರು ಮೂರು ಮೂರು ಒಂದು ಜೊತೆಗೆ ಒಂದು ಎರಡು ಒಂದು ಮೂರು ಮೂರು ಒಂದು ಓಸಲಿಗೇ ಇದು ಇದರೊಂದಿಗೆ ರದ್ದುಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಓಸಲಿಗೇ ಈ ಸಂಪೂರ್ಣ ವಿಷಯವು ಶೂನ್ಯಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಓಸಲಿಗೇ ನಾನು p 1 ಎರಡಕ್ಕಾಗಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಿದ್ದೇನೆ, ಇತರ ಕರ್ನೀಯ ಅಂಶಗಳ ಮೇಲೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ನಿಮ್ಮನ್ನು ಮನವರಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ನಾನು ಸೂಚಿಸುತ್ತೇನೆ ಅದು ಶೂನ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಓಸಲಿಗೇ a ಆಗಿ ಹೊರಹೊಮ್ಮುತ್ತದೆ a ನ ಸಂಧಿಯು i ಮೂರು ಸರಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿರುವ a ಅನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಅಂಶಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿದೆ ನಾನು ಇಲ್ಲಿಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತೇನೆ y ಮುಂದಿನ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ನಾನು ಮ್ಯಾಟ್ರಿಕ್ಸ್ ನ ವಿಲೋಮವನ್ನು ಕುರಿತು ಮಾತನಾಡುತ್ತೇನೆ ಮತ್ತು ನಂತರ ನಾನು ಅದರ ಕೆಲವು ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತೇನೆ ಮತ್ತು ಸಿಸ್ಟಮ್ ಲೀನಿಯರ್ ಸಮೀಕರಣಗಳನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವಲ್ಲಿ ನಾವು ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು ಸರಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೇ ಧನ್ಯವಾದಗಳು