## **Inhaltsverzeichnis**

1	Was wir wissen müssen, bevor wir anfangen können					
	1.1		en	1		
	1.2	-	alenzrelationen	4		
	1.3	_	lungen	7		
	1.4		haben zwei Mengen gleich viele Elemente?	13		
	1.5	Die Σ-	-Notation	18		
	1.6	Beweisprinzipien				
	1.7	Verstä	ndnisfragen, Übungen und Tipps	22		
2	Kör	per	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	29		
	2.1	Die D	efinition	29		
		2.1.1	Gesetze der Addition	29		
		2.1.2	Gesetze der Multiplikation	30		
		2.1.3	Distributivgesetz	30		
	2.2	Beispi	ele von Körpern	32		
		2.2.1	Der Körper der komplexen Zahlen	33		
		2.2.2	Der Quaternionenschiefkörper	36		
		2.2.3	Einige endliche Körper	40		
		2.2.4	Konstruktion eines Körpers mit vier Elementen	44		
	2.3	Auton	norphismen von Körpern	46		
		2.3.1	Die Definitionen	47		
		2.3.2	Der Körper der rationalen Zahlen	47		
		2.3.3	Der Körper der reellen Zahlen	50		
		2.3.4	Konjugiert-komplexe Zahlen	51		
	2.4	Verstä	ndnisfragen, Übungen und Tipps	52		
3	Vek	torräun	ne	59		
	3.1	Die Definition				
	3.2	Beispiele von Vektorräumen				
		_	Vektorräume mit Hilfe von Geometrie	61		
		3.2.2	Der Vektorraum K <sup>n</sup>	62		

XII Inhaltsverzeichnis

		and the second s			
		3.2.3 Der Vektorraum aller $m \times n$ -Matrizen 63			
		3.2.4 Der Vektorraum aller unendlichen Folgen			
		3.2.5 Ein Vektorraum unendlicher Folgen 64			
		3.2.6 Vektorräume von Funktionen			
		3.2.7 Lösungen eines Gleichungssystems 65			
		3.2.8 Teilmengen einer Menge 65			
		3.2.9 Körper als Vektorräume			
	3.3	Elementare Theorie der Vektorräume			
		3.3.1 Der Begriff der Basis 67			
		3.3.2 Der Steinitzsche Austauschsatz			
		3.3.3 Der Dimensionssatz 83			
		3.3.4 Faktorräume			
	3.4	Zur Geschichte der linearen Algebra 92			
	3.5	Verständnisfragen, Übungen und Tipps			
_		1 771, "			
4		vendungen von Vektorräumen			
	4.1	Lineare Gleichungssysteme			
		4.1.1 Begriffe und Fragen			
		4.1.2 Exkurs über Matrizen			
		4.1.3 Lösbarkeit von linearen Gleichungssystemen			
		4.1.4 Der Gaußsche Algorithmus			
	4.2	Affine Geometrie			
		4.2.1 Affine Räume			
		4.2.2 Unterräume			
	4.3				
		4.3.1 Grundlegende Begriffe			
		4.3.2 Lineare Codes			
	4.4	Verständnisfragen, Übungen und Tipps			
5	Time	none Abbildon con			
3	5.1	eare Abbildungen			
		Definitionen und grundlegende Eigenschaften			
	5.2	Darstellung von linearen Abbildungen durch Matrizen			
	5.3	Der Homomorphiesatz			
	5.4	Der Dualraum			
	5.5	Verständnisfragen, Übungen und Tipps			
6	Polv	rnomringe			
	6.1	Ringe			
		6.1.1 Gesetze der Addition			
		6.1.2 Gesetz der Multiplikation			
		613 Distributivaesetze			

Inhaltsverzeichnis XIII

	6.2	Was is	et eigentlich x?	79				
	6.3	Polyno	omdivision	37				
	6.4	Ideale	$\operatorname{von} K[x]$	<del>)</del> 2				
	6.5	Verstä	ndnisfragen, Übungen und Tipps	₹5				
7	Dete	Determinanten						
	7.1	Die D	eterminantenfunktion	)3				
	7.2	Permu	ntationen 20	)7				
	7.3	Gerad	e und ungerade Permutationen	11				
	7.4	Die Le	eibnizsche Determinantenformel	18				
	7.5	Wie b	erechnet man eine Determinante?	22				
	7.6	Der M	Sultiplikationssatz 23	33				
	7.7	Verstä	indnisfragen, Übungen und Tipps	36				
8	Diag	onalisi	ierbarkeit 24	41				
	8.1	Einfül	nrung 24	41				
	8.2	Eigenv	vektoren und Eigenwerte	43				
	8.3	Das ch	narakteristische Polynom	49				
	8.4	Das M	Sinimalpolynom	56				
	8.5	Verstä	indnisfragen, Übungen und Tipps	55				
9	Elem	entars	te Gruppentheorie	71				
	9.1	Beispi	ele von Gruppen	71				
		9.1.1	Gruppen in bekannten Strukturen	73				
		9.1.2	Gruppen aus bekannten Objekten	74				
		9.1.3	Gruppen aus Permutationen	76				
	9.2	Einfac	che Strukturaussagen für Gruppen					
		9.2.1	Untergruppen 27					
		9.2.2	Zyklische Gruppen					
		9.2.3	Der Homomorphiesatz					
	9.3	Verstä	indnisfragen, Übungen und Tipps	89				
10		_	ukte					
			eispiel					
		Bilinearformen						
		Skalarprodukte						
			ogonale Abbildungen					
			d eine zweite symmetrische Bilinearform? 32					
	10.6	Verstä	indnisfragen, Übungen und Tipps	29				

11	Lösungen							
	11.1 Lösungsvektoren der □-Aufgaben	7						
	11.2 Tipps zur Lösung der Übungsaufgaben	9						
Lite	atur 35	9						
Sach	verzeichnis	1						