

3MRe : Chapitre 3 Applications linéaires

Liste des vidéos disponibles et QRCode

§ 3.1 : Introduction chapitre 3



§ 3.1 : Premiers exemples



§ 3.1 : Suite des exemples



§ 3.1 : Exemples importants



§ 3.2 : Introduction



§ 3.2 : Démarche générale



§ 3.3 : Quelques applications T (début)



§ 3.3 : Quelques applications T (suite)



§ 3.3 : Quelques applications T (fin)



§ 3.4 : Composition de 2 applications lin.

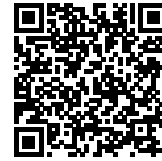


Suite au verso

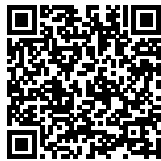
§ 3.5 : Matrice de changement de base



§ 3.6 : Représentations d'une appl. lin.



§ 3.7 : Les premières définitions



§ 3.7 : injective, surjective, ...



§ 3.7 : $\text{Ker}(T)$, quelques exemples



§ 3.7 : T injective $\iff \text{Ker}(T) = 0$



§ 3.8 : Théorème du rang

