

ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΠΟΛΥΩΝΥΜΟ- ΔΙΑΓΩΝΟΠΟΙΗΣΗ ΠΙΝΑΚΑ

Ορισμός

Έστω A ένας $n \times n$ πίνακας επί ενός σώματος F .

Ένα μη μηδενικό πολυώνυμο $p(x)$ λέγεται **ελάχιστο πολυώνυμο** του A αν ισχύουν τα παρακάτω:

- 1) $p(A) = 0$
- 2) Έχει συντελεστή μεγιστοβάθμιου όρου τη μονάδα
- 3) Κάθε άλλο πολυώνυμο $q(x)$ με $q(A) = 0$ έχει βαθμό μεγαλύτερο ή ίσο με του $p(x)$.

Το ελάχιστο πολυώνυμο είναι μοναδικό για κάθε πίνακα.

Από τον ορισμό αυτόν αποδεικνύονται οι παρακάτω προτάσεις:

- Ο βαθμός του ελαχίστου πολυωνύμου δεν υπερβαίνει τον βαθμό του χαρ/κου του πολυωνύμου.
- Το χαρ/κο πολυώνυμο ενός πίνακα διαιρείται από το ελάχιστο πολυώνυμο του.
- Το χαρ/κο πολυώνυμο ενός πίνακα και το ελάχιστο πολυώνυμο του έχουν τις ίδιες ρίζες, αλλά με πολλαπλότητα πιθανώς διαφορετική. Συνεπώς, το $p(x)$ περιέχει όλους τους γραμμικούς παράγοντες του $h_A(x)$.
- Εάν το χαρ/κο πολυώνυμο $h_A(x)$ ενός $n \times n$ πίνακα A έχει η διακεκριμένες ρίζες, τότε $h_A(x) = (-1)^n p(x)$, όπου $p(x)$ το ελάχιστο πολυώνυμο του.
- Όμοιοι πίνακες έχουν το ίδιο ελάχιστο πολυώνυμο.

Το ελάχιστο πολυώνυμο ενός πίνακα είναι πολύ χρήσιμο στην διαδικασία διαγωνοποίησης ενός πίνακα.

Θεώρημα: Τα παρακάτω είναι ισοδύναμα:

- 1) Ο A είναι διαγωνοποιήσιμος
- 2) Υπάρχουν η το πλήθος γραμμικά ανεξάρτητα ιδιοδιανύσματα του A .
- 3) Το ελάχιστο πολυώνυμο του A είναι γινόμενο διακεκριμένων παραγόντων.,
δηλαδή της μορφής : $p(x) = (x - \lambda_1)(x - \lambda_2) \dots (x - \lambda_k)$

Παραδείγματα διαγωνοποίησης:

$$A = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{bmatrix}, \quad \lambda = 0(\text{διπλή}), \quad \lambda = 3, \quad P = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 0 \\ 1 & 0 & 1 \\ 1 & -1 & -1 \end{bmatrix}, \quad P^{-1} = \begin{bmatrix} \frac{1}{3} & \frac{1}{3} & \frac{1}{3} \\ \frac{2}{3} & \frac{-1}{3} & \frac{-1}{3} \\ \frac{2}{3} & \frac{-1}{3} & \frac{-1}{3} \end{bmatrix}$$

$$\text{Έτσι, έχουμε ότι } \Delta = P^{-1}AP = \begin{bmatrix} 3 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{bmatrix},$$

και το ελάχιστο πολυώνυμο είναι το $p(x) = x(x-3)$.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 8 :

$$\text{Δίνεται ο πίνακας } A = \begin{bmatrix} 4 & 4 & 4 \\ 6 & 6 & 5 \\ -6 & -6 & -5 \end{bmatrix}. \text{ Να βρεθεί πίνακας } M \text{ τέτοιος ώστε } M^2 = A.$$

Λύση:

Ο πίνακας A έχει ιδιοτιμές 0, 1 και 4. Επομένως διαγωνοποιείται.

Τα αντίστοιχα ιδιοδιανύσματα είναι : (-1, 1, 0), (0, -1, 1) και (1, 2, -2).

$$\text{Έτσι, } A = P\Delta P^{-1}, \text{ δηλαδή } A = \begin{bmatrix} -1 & 0 & 1 \\ 1 & -1 & 2 \\ 0 & 1 & -2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 4 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0 & 1 & 1 \\ 2 & 2 & 3 \\ 1 & 1 & 1 \end{bmatrix} =$$

$$\begin{bmatrix} -1 & 0 & 1 \\ 1 & -1 & 2 \\ 0 & 1 & -2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 2 \end{bmatrix}^2 \begin{bmatrix} 0 & 1 & 1 \\ 2 & 2 & 3 \\ 1 & 1 & 1 \end{bmatrix} = P\Delta'P^{-1}P\Delta'P^{-1}, \text{ με } \Delta' = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 2 \end{bmatrix}.$$

$$\text{Έτσι, } A = M^2, \text{ με } M = P\Delta'P^{-1} = \begin{bmatrix} 2 & 2 & 2 \\ 2 & 2 & 1 \\ -2 & -2 & -1 \end{bmatrix}.$$