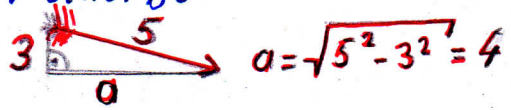


Nr. 11) Origo senkrecht unter der Mitte der Scheibe.

a) $M(0|0|20)$ Mittelpunkt der Scheibe

$P(0|1|-4|23)$ Pfeilende



$$\vec{PM} = \begin{pmatrix} 0-0 \\ 0-(-4) \\ 20-23 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 \\ 4 \\ -3 \end{pmatrix} \Rightarrow \text{Gerade } g: \vec{X} = \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \\ 20 \end{pmatrix} + t \begin{pmatrix} 0 \\ 4 \\ -3 \end{pmatrix}$$

b) $E: \left[\vec{X} - \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \\ 20 \end{pmatrix} \right] \cdot \begin{pmatrix} 0 \\ 4 \\ -3 \end{pmatrix} = 0 \Rightarrow 4x_2 - 3x_3 = -60$

Nr. 12) (1) $\vec{a} \cdot (\vec{b} \times \vec{c}) = \vec{a} \cdot (\vec{b} \times r \cdot \vec{a}) = \underline{0}$ Skalarprodukt von \perp Vektoren ist 0
 Vektor \perp zu a und b

(2) $\vec{a} \times (\vec{b} + \vec{c}) = \vec{a} \times (\vec{b} + r \cdot \vec{a}) \neq \underline{0}$ Vektorprodukt von zwei Vektoren ergibt Vektor
 Vektor nicht linear abhängig von \vec{a}

(3) $(\vec{a} \times \vec{b}) \cdot \vec{c} = (\vec{a} \times \vec{b}) \cdot (r \cdot \vec{a}) = \underline{0}$ Skalarprodukt von \perp Vektoren ist 0
 Vektor \perp zu a und b

(4) $(\vec{a} \times \vec{c}) = \vec{a} \times (r \cdot \vec{a}) = \begin{pmatrix} a_2 \cdot r a_3 - a_3 \cdot r a_2 \\ a_3 \cdot r a_1 - a_1 \cdot r a_3 \\ a_1 \cdot r a_2 - a_2 \cdot r a_1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \\ 0 \end{pmatrix} = \underline{0}$

(5) $(\vec{a} \cdot \vec{b}) \times \vec{c} = 0 \times \vec{c} = \underline{0}$

(6) $(\vec{a} - \vec{c}) \times \vec{b} = (\vec{a} - r \cdot \vec{a}) \times \vec{b} \neq \underline{0}$ Vektor \perp zu \vec{a} und \vec{b}

(7) $\vec{a} \cdot \vec{c} - \vec{a} \cdot \vec{b} = \vec{a} \cdot (r \cdot \vec{a}) - 0 \neq 0$ $\vec{a} \cdot \vec{c}$ ergibt eine Zahl

(8) $\vec{a} \cdot (\vec{b} \cdot \vec{c}) = \vec{a} \cdot (\vec{b} \cdot (r \cdot \vec{a})) = \underline{0}$
 $= 0$