

## „Vokabelheft“: Grundlagen zu Vektoren

graphische Vektoraddition	den zweiten Pfeil ans Ende des ersten setzen; der Summenpfeil geht vom Anfangspunkt des ersten Pfeils zum Endpunkt des zweiten
Schreibweise	Punkt: $P(1; 2; 3)$ ; (Orts-)Vektor: $\vec{p} = \overrightarrow{OP} = \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix}$
Linearkombination von Vektoren	Zahl mal Vektor plus Zahl mal Vektor usw.
Koordinaten des Mittelpunkts einer Strecke	Mittelwerte der Koordinaten der Endpunkte
Länge/Betrag/Norm eines Vektors	$ \vec{a}  = \sqrt{a_1^2 + a_2^2 + a_3^2}$
Zwei Vektoren sind parallel (kollinear), wenn ...	... sie Vielfache voneinander sind.
Zwei Vektoren sind senkrecht, wenn ...	... ihr Skalarprodukt null ergibt.
Drei Vektoren sind komplanar (Pfeile liegen in einer Ebene), wenn ...	... ihr Spatprodukt null ergibt.
Einen Vektor, der senkrecht auf zwei gegebenen Vektoren steht, erhält man, indem man ...	... ihr Kreuzprodukt (Vektorprodukt) berechnet.

## „Vokabelheft“: Grundlagen zu Vektoren

graphische Vektoraddition	den zweiten Pfeil ans Ende des ersten setzen; der Summenpfeil geht vom Anfangspunkt des ersten Pfeils zum Endpunkt des zweiten
Schreibweise	Punkt: $P(1; 2; 3)$ ; (Orts-)Vektor: $\vec{p} = \overrightarrow{OP} = \begin{pmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{pmatrix}$
Linearkombination von Vektoren	Zahl mal Vektor plus Zahl mal Vektor usw.
Koordinaten des Mittelpunkts einer Strecke	Mittelwerte der Koordinaten der Endpunkte
Länge/Betrag/Norm eines Vektors	$ \vec{a}  = \sqrt{a_1^2 + a_2^2 + a_3^2}$
Zwei Vektoren sind parallel (kollinear), wenn ...	... sie Vielfache voneinander sind.
Zwei Vektoren sind senkrecht, wenn ...	... ihr Skalarprodukt null ergibt.
Drei Vektoren sind komplanar (Pfeile liegen in einer Ebene), wenn ...	... ihr Spatprodukt null ergibt.
Einen Vektor, der senkrecht auf zwei gegebenen Vektoren steht, erhält man, indem man ...	... ihr Kreuzprodukt (Vektorprodukt) berechnet.