

## Lösung Beispiel 869.) a)

Um den Vektor  $\vec{AB}$  zu berechnen, verwendet man die Spitze-minus-Schaft-Regel:

$$\vec{AB} = B - A = \begin{pmatrix} 2 \\ 1 \end{pmatrix} - \begin{pmatrix} -4 \\ -3 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 6 \\ 4 \end{pmatrix}$$

Um den Vektor mittels einer Zeichnung zu kontrollieren, zeichnet man die beiden Punkte A und B sowie ihren Pfeil  $\vec{AB}$  in ein Koordinatensystem ein. Dabei ist zu erkennen, dass die Berechnung mit der Zeichnung übereinstimmt.

