

La Séptima Dimensión en Matemáticas

Tipos de Números

1 Los Números Enteros

Los Números Enteros, Son Todos los Números de Contar, los Que No Tienen Parte Fraccionaria, y Además Son Aquellos Que la Suma de Ellos, Siempre da Otro Número Entero Cómo Ellos.

Estos Números Enteros Tienen Simetría Finita y Siempre Expresan Todas las Magnitudes del Universo.

En la Pol Power Calculator Se Usan Siempre los Enteros Para Determinar Cálculos con Números Reales en las Funciones de Suma, Resta, Multiplicación y División.

Ejemplos de Números Enteros con Signos: Positivos (0 1 2 3) y Negativos (-3 -2 -1)...

2 Los Números Racionales

Los Números Racionales Son Aquellos Números Que Indican Una Parte Entera Con 1 Fracción de 1 , Expresado en Fracciones Exactas, Después de la Coma.

Los Números Racionales Son Números Reales, Simétricos y Finitos, Por Contener una Parte Entera y una Fracción Exacta de 1.

Estos son los Ejemplos de Números Reales y Racionales de Fracción Exacta:

$$1|4 = 0,25$$

$$1|2 = 0,5$$

$$3|4 = 0,75$$

$$5|5 = 1$$

$$5|4 = 1,25$$

$$6|4 = 1,5$$

La Séptima Dimensión en Matemáticas

3 Los Números Irracionales

Los Números Irracionales, Son Números Enteros con 1 Fracción de 1 , con Proporciones Infinitas, en la Que Se Pueden Conseguir Infinidad de Decimales.

Los Números Irracionales Son Números Reales, Asimétricos e Infinitos Que Contienen una Parte Entera y Que No Contienen Una Porción Exacta de 1, Por lo Que Son Indeterminados y Recortados en Puntos de Nuestra Elección, Para Hacer los Cálculos Correctos en Cada Caso.

Los Números Irracionales Suelen Salir de el Proceso de una División la Cual Contiene Residuo de Parte Infraccionable, la Cual Recortamos en un Punto a Nuestra Elección Para Ser Reutilizado en Otras Operaciones.

Ejemplos de Números Irracionales:

$10|3 = 3,333$ con 3 Periódico

$10|7 = 1,42857142...$ con 428571 Periódico

$10|6 = 1,666$ con 6 Periódico

$10|9 = 1,111$ con 1 Periódico

4 Los Números Reales

Los Números Reales Son Números Racionales e Irracionales, Estos Contienen Una Parte Entera y Que Ademas Tienen 1 Fracción Determinada de 1 o Indeterminada, después de la Coma.

Ejemplos de Números Reales:

2,525

10,3875

3,333 con 3 Periódico

La Séptima Dimensión en Matemáticas

5 Los Números Periódicos

Los Números Periódicos Son Aquellos Números Reales Que en Su Fracción de 1 Presenta Repetición de 1 o Varios Dígitos en Bucle.

Por Tanto, un Número Periódico es un Número Real Que en su Fracción Indeterminada, Se Repite en el Bucle de una División.

Ejemplos de Números Periódicos:

3,333 con 3 Periódico

6,666 con 6 Periódico

9,999 con 9 Periódico

1,4285714... con 428571 Periódico

6 Los Números Con Signo

La Cuestión de los Signos Es Tratada Después de Tratar Los Cálculos de Números Enteros y en Positivo.

Todos los Números Hasta Aquí Mencionados Pueden Contener Polaridad con Signos, Gracias a la Programación de Métodos Que Se Hace Sobre Números Enteros y en Positivo...

7 Los Números Simetricos

Los Números Simétricos Suelen Ser Enteros y Racionales Finitos, Donde la Operación de Multiplicación Siempre Da Números Enteros y Números Racionales Finitos.

8 Los Números Asimetricos

Los Números Asimétricos Suelen Ser Los Resultados de una División en Cuyo Residuo Se Encuentra una Parte No Fraccionaria o de Proporción Infinita Para el Calculo.

Los Números Asimétricos a Veces Suelen Ser Periódicos de Proporciones Infinitas Que Recortamos en Algún Punto en Concreto Para Su Re-utilización y Que en Cuyo Recorte Lo Volvemos a Número Racional.

La Séptima Dimensión en Matemáticas

¿Se Pueden Hacer Todos los Calculos del Mundo con Tablas del 1 al 10?

Pues Si, Se Puede...

La Pregunta: ¿Se Pueden Hacer Todos los Cálculos del Mundo con las Tablas del 1 al 10?, Tiene Respuesta Afirmativa.

La Calculadora Pol Power Calculator, a Diferencia de Otras Calculadoras, Solo Hace Cuentas con las Tablas del 1 al 10, Haciendo Que el Número Más Alto Que Calcula sea el 81 , Que es el 9×9 . Esta Es la Operación Más Alta Que Hace Para Hacer Las Cuentas, y esta Calculadora Coge Dígito a Dígito Para Hacer estas Cuentas Tan Grandes.

Aunque Parezca Mentira, esta Calculadora Solo Hace Cuentas con la Unidad Aritmetico Lógica con Cuentas Cortas (Hasta el Número 81) Para Así Hacer Cuentas Muy Largas y de Grandes Números, Por Efecto de Llevada de Decimales Hacia la Izquierda en la Operación entre Dígitos.

Estas Tablas del 1 al 9 son las que Se Utilizan en Suma, Resta y Multiplicación, Ya Que la División, Utiliza Estas Tres Primeras Reiterada-mente, Haciendo Que Cualquiera Cuenta de esta Calculadora Nunca Superé la Tabla del 9 en sus Operaciones Para Así Hacer Cuentas Brutales Con Números Largos.

La Realidad con Coma de los Números es Cuestión de Contar Decimales

La Realidad con Coma Se Da Despues de una Cuenta con Enteros

Las Cuentas con Números Reales Siempre Se Resuelven con Funciones Entre Números Enteros. Por Esto el Usar Operadores de Suma y Resta Entre Reales Se Resuelven Contando con el Número Mayor de Decimales Que Tenga Alguno de los Números.

Por lo Que Para Sumar o Restar $5,001 + 6,0001$ es lo mismo que sumar $50010 + 60001 = 110011$ o restar $50010 - 60001 = -09991$

Con esto el de mayor largada decimal es el segundo número, pues usamos esa largada decimal de 4 Así Que $11,0011$ o $-0,9991$

Conservar los Ceros es Vital en estas Funciones Ya Que de No Poner el Cero a la Izquierda Sin Contabilizar la Realidad Podría Provocar un Fallo en Dígitos Obligatorios...

La Séptima Dimensión en Matemáticas

La Logica del Byte Esta Es La Logica del BYTE

Las Medidas en Las Computadoras Se Establecen en Base a unos Objetos Llamados BITS (1 BIT = 2 Números = 0 o 1)

**Y El Byte es un conjunto de 8 de estas señales (1 Byte = 256 Números = 0 a 255)
Los Cuales Pueden Mostrar Todo Los Caracteres de Teclado**

1.- El BIT = 0 o 1 = 2¹ = Tiene Dos Posibles Valores y es la unica señal que entiende el PC.

2.- El BYTE = 0 a 255 = 2⁸ = 256 Números o Posibles Valores y es el Tipo de Elevación Por Cadenas Escogida Para Leer Datos de Manera Secuencial.

En esta Web (<https://www.dos-a-la-tres.com/>) Se Hace Referencia a los Bytes en Escalas Mayores al Byte Elevando La Palabra BYTE de la Manera Propuesta a Continuación...

Esto Serviría Para no Tener que Inventarse Nombres Cuando Falten las Palabras Ya Que el Crecimiento Exponencial de Las Fuentes de Datos Crecerán en el Futuro.

Ejemplos de Elevaciones de la Palabra Byte en Números:

1 Byte² = 1 KiloByte

1 Byte³ = 1 MegaByte

1 Byte⁴ = 1 GigaByte

1 Byte⁵ = 1 TeraByte

Tabla de Valores del BYTE

BIT = BIT = 2⁰¹ = 2

Byte = Byte⁰¹ = 2⁰⁸ = 256

KiloBytes = Bytes⁰² = 2¹⁰ = 1.024

MegaBytes = Bytes⁰³ = 2²⁰ = 1.048.576

GigaBytes = Bytes⁰⁴ = 2³⁰ = 1.073.741.824

TeraBytes = Bytes⁰⁵ = 2⁴⁰ = 1.099.511.627.776

PetaBytes = Bytes⁰⁶ = 2⁵⁰ = 1.125.899.906.842.624

ExaBytes = Bytes⁰⁷ = 2⁶⁰ = 1.152.921.504.606.846.976

ZettaBytes = Bytes⁰⁸ = 2⁷⁰ = 1.180.591.620.717.411.303.424

YottaBytes = Bytes⁰⁹ = 2⁸⁰ = 1.208.925.819.614.629.174.706.176

?????Bytes = Bytes¹⁰ = 2⁹⁰ = 1.237.940.039.285.380.274.899.124.224

La Séptima Dimensión en Matemáticas

Lo Que Decía Pitagoras Sobre Magnitudes Era Correcto

Sobre Magnitudes de Pitagoras

Cómo Pitagoras dijo una vez: "Los Números Enteros Expresan Todas las Magnitudes del Universo...", y es Que Esto es Cierto Hasta en Computación, Ya Que Para Establecer Números Reales, Siempre Se Utilizan Números Enteros Definidos Sin Parte Decimal Para Darle Luego la Parte Real, y que a parte de estar Definidos en Variables Binarias de la Tabla del 2 , Son Casos Que Tienen Números Enteros Para Definir los Reales.

En computación las variables con decimales salen de otras derivadas que no contienen decimales y he aquí el quit de la cuestión, en que a un Ordenador los Cálculos de la Realidad los Procesa y convierte a Números Enteros o de la Tabla Binaria. Por lo que lo Real, son Magnitudes Enteras

El Problema del Redondeo

Este es el Problema del Redondeo

El principal problema del redondeo de las cifras en otras calculadoras viene a su imposibilidad de mostrar todos sus números en pantalla por la longitud del número. Si te paras a mirar que hace ese redondeo con las decimas de más agregadas en el caso de divisiones y raíces cuadradas, te das cuenta de que ese redondeo provoca números mayores a los que deberían ser.

Por ejemplo el $10 / 3 = 3,3$ con 3 periodico y si este se redondeara en cualquier punto, una multiplicación por 3 daría $10,0X$ Donde X Son Siempre Decimas de Más. Esto solo Pasa con los Números Que Da una División Asimétrica, y como ya te comento en otros artículos, la asimétrica nunca puede volver al número inicial, volviendo solo a la asimetría Anterior o Su Número Eterno Equivalente (de 10 equivalente a $9,9$ con 9 periodico).

La Simetría y la Asimetría Nos Hace Que Nunca Sobrepasemos los valores de respuesta de este paradigma y sin las decimas de más podemos casi Volver al Número sin Pasar-se de la cuenta cómo ocurriría con unas decimas de más.

Por esto mismo el problema de las simetrías y las asimetrías son fundamentales para realizar cuentas sin pasarte de los limites de los propios números finitos introducidos los cuales siempre sean los que sean se consideran finitos.

La Séptima Dimensión en Matemáticas

Ley de Signos o de Polaridad Numerica

Leyes de Signos o de Polaridad Numerica

Las Leyes de los Signos o Polaridad en las Operaciones de Suma , Resta , Multiplicación , División, y Residuo de la División, Nos Dice o Decide el Signo del Resultado Según los Signos o las Polaridades del Signo de los 2 Números de Entrada.

Esta Tabla Te Ayudará a Comprender Mejor los Resultados Entre Signos o las Polaridades de los Resultados Ante Las Operaciones Mencionadas:

- Suma + + + = + (Se Suman)
- Suma - + + = + - (Se Restan)
- Suma - + - = - (Se Suman)
- Suma + + - = + - (Se Restan)
- Resta + - + = + - (Se Restan)
- Resta - - + = - (Se Suman)
- Resta - - - = + - (Se Restan)
- Resta + - - = + (Se Suman)
- Multiplicación + x + = +
- Multiplicación - x + = -
- Multiplicación - x - = +
- Multiplicación + x - = -
- División + / + = +
- División - / + = -
- División - / - = +
- División + / - = -
- Residuo División + Mod + = +
- Residuo División - Mod + = -
- Residuo División - Mod - = +
- Residuo División + Mod - = -

La Séptima Dimensión en Matemáticas

La Multiplicación Asimétrica

La Multiplicación Asimétrica Resuelve La Numerología Infinita

La Multiplicación Asimétrica No es Más Que Una Función Que Recibe 3 Parámetros en Vez de Dos.

El Tercer Parámetro es Sumado Después de una Multiplicación de los Dos Primeros Parámetros Para Obtener el Número Asimétrico.

Para Resolver Bien el Ejercicio de Asimétricos, Necesitamos Multiplicaciones Asimétricas Que Requieren de 3 Números en Vez de Dos, Los Dos Primeros Multiplican Para Que el Tercero Cuadre Cuentas en una Suma de estos. Por Ejemplo Yo Hago Estas Operaciones de División y Para Luego Multiplicar Pero Sumando-le al Final El Residuo de la División:

- **Primero Hago esto: $3,3333333333333333$ Asimetric = $10 / 3$**
- **Si el Modulo es $1 = 10 \text{ MOD } 3$**
Se lo Paso Cómo Tercer Parámetro de la Función Multiplicar Asimétrica-mente
- **El Primer Parámetro se Convierte a Entero y Hacemos $10 = (3 \times 3) + 1$**

Con Estos Pasos Puedo Volver Por Funciones al Número Original Pero con Solo Dos Parámetros No, Sino Que Requiere el Tercer Parámetro Para Cuadrar Simétricamente con Cualquier Número.

De esta Forma Se Respetan las Simetrías de la Numerología Sin Redondeos en Ningun Lugar.

Hay una Serie de Normas Para Esto de Las Simetrías Que Son:

- **El Primer Parámetro Se Multiplicará Normalmente con el Segundo Cuando el Tercer Parámetro Sea Igual o Mayor Que el Segundo.**
- **Del Primer Parámetro Solo Se Pone Su Parte Entera del Número, Aunque Puedas Introducir el Número Asimétrico Sin Más en la Casilla.**
- **El Número Respeta la Ley de Signos Así Que Hay Números de Resultado Que Pueden Resultar Erróneos Si No Se Controlan Bien las Leyes de Polaridad Numérica.**

De esta forma se puede apuntar a cualquier número asimétrico de la simetría original.

Ejemplos Creados con la Pol Power Calculator

Estos Ejemplos Pueden Ayudar-te a Ver el Abanico Simétrico Que Cuadra, Cuando Aparecen los Números Periódicos:

- **$1 = 10 \text{ MOD } 3$**
- **$3,3333333333333333$ Asimetric = $10 / 3$**
- **$10 = (3 \times 3) + 1$**
- **$11 = (3 \times 3) + 2$ Final de Simetría o $(4 \times 3) - 1$**
- **$7 = (3 \times 3) + -2$ Inicio de Simetría o $(2 \times 3) + 1$**

La Séptima Dimensión en Matemáticas

- $4 = 10 \text{ MOD } 6$
- $1,6666666666666666$ Asimetric = $10 / 6$
- $10 = (1 \times 6) + 4$
- $1 = (1 \times 6) + -5$ Inicio de Simetría o $(0 \times 6) + 1$
- $11 = (1 \times 6) + 5$ Final de Simetría o $(2 \times 6) - 1$
- $3 = 10 \text{ MOD } 7$
- $1,4285714285714285$ Asimetric = $10 / 7$
- $10 = (1 \times 7) + 3$
- $1 = (1 \times 7) + -6$
- $13 = (1 \times 7) + 6$

Si Nos Fijamos Bien, Respetando la Norma del Tercer Parámetro Menor Que el Segundo, La Multiplicación Asimétrica es Capaz de Recorrer Dígito a Dígito con el Tercer Parámetro, Por Todas las Simetrías Que Representa el Segundo Parámetro.

¿Por Que Es Importante la Multiplicacion Asimétrica?

Tal y Cómo Se Da en las Divisiones, Que Expresan Números Simétricos y Asimétricos, Las Multiplicaciones No Deberían de Ser Una Excepción.

La Multiplicación Normal Siempre es Simétrica y Entre Dos Números, Ahora Bien las Asimétricas Son Eso, Asimétricas Por Contener 3 Parametros en Vez de Dos.

Hay Números a los Que No Se Podría Llegar con una Simple Multiplicación, y eso Se Resuelve con la Suma de Esa Simetría de Residuo (Aunque Puedes Usar Otra) en una Multiplicación Asimétrica.

Si de una División Tenemos Dos Posibles Funciones Que Retornan Valores (División y Residuo) Es Por Algo Que Devemos Utilizar Multiplicaciones Asimétricas, Que Usen el Residuo Cómo 3º Valor y Así Cerrar Simetrías.

La Multiplicación Asimétrica es Importante Ya Que de No Usar-se Se Usarían Números Irracionales en Todo Momento, Que No Cerrarían Simetrías.

La Séptima Dimensión en Matemáticas

El Infinito es lo Justo Sin Pasarse

El Infinito de Algunos Numeros es lo Justo Sin Pasarse

Cuando una División Devuelve un Número Que Parece Ser Infinito es Cuando Aparecen las Asimetrías de Algunos Números.

Una Asimetría es una Definición de Números Limite Que Se Generaron en Base a una División Que No Representa Proporción Exacta.

Algunos Números Pueden Regresar a Su Valor Original y Algunos No, Si No Fuera Por las Multiplicaciones Asimétricas.

Cuando Pasa la Asimetría, y Se Tenga Que Emplear una Regresión Al Número Original, Se Deben de Emplear Métodos o Funciones de 3 Parámetros, en Vez de Dos, Para Dicha Regresión.

Puedes Ver Otros Artículos en los Que Profundizo en Todo esto.

La Séptima Dimensión en Matemáticas

El Orden de los Parametros Si Importa

El Orden de los Parametros Si Importa

Aunque Pueda Parecer Mentira, el Orden Que Se les Da a los Números en las Operaciones Más Básicas de Suma, Resta, y Multiplicación, Es Vital e Importante.

Para Hacer una Suma Entre Dos Números, Siempre Hay Que Situar al Mayor en el Puesto de Arriba o el Primero, Para ir Sumando Números con el Segundo. Además de Tener Que Centralizar los Irracionales, También Hay Que Saber Que, Aunque 2×3 Sea Igual a 3×2 , Se Coge el Segundo Caso Siempre Sea Eso una Suma, una Resta, o una Multiplicación.

La Forma en Que esta Programada la Pol Power Calculator, en estas Tres Funciones de Base (Suma Resta y Multiplicación) Se Tienen Muy en Cuenta Los Números Mayores Ya Que Sin eso No Se Podrían Calcular de Manera Correcta Ya Que Por Ponerte un Ejemplo $2 - 5 = -3$ Pero Sabiendo Que el Segundo es Mayor, Le Puedo Indicar a la Función Que Es Negativo Haciendo $5 - 2 = 3$. Hacer la Resta de $2 - 5$ Daría un Numero Erroneo Si No Se Le Da La Vuelta a los Números.

Así Que el Orden de Numerología en las Funciones Matemáticas Si Importa, Siendo las Funciones de Suma, Resta, Divisiones, Multiplicaciones Asimétricas, Vitales en su Orden de Números.

La Séptima Dimensión en Matemáticas

Los Operadores Duales de Agregado y Substracción

Las Sumas y las Restas, Operadores de Agregado o Substracción

La Dualidad de Sumas y Restas Con Signo Funciona de esta Manera Siempre con Dos Números de Entrada con Signo Para Obtener el de Salida con Signo:

- Suma + + + = + (Se Suman)
- Suma - + + = + - (Se Restan)
- Suma - + - = - (Se Suman)
- Suma + + - = + - (Se Restan)
- Resta + - + = + - (Se Restan)
- Resta - - + = - (Se Suman)
- Resta - - - = + - (Se Restan)
- Resta + - - = + (Se Suman)

La Dualidad Entre Estos Dos Operadores, Esta Entrelazada Ya Que Una Puede Estar Haciendo la Otra u la Otra Haciendo Su Inversa Dependiendo de los Signos de Entrada.

Las Operaciones de Suma y Resta, La Dualidad de Agregado o Substracción

Las Operaciones de Suma y Resta con Signo, Son Parecidas Ya Que una es la Invertida a la Otra.

Para Entender-las Hay Que Saber Que las Operaciones de Suma y Resta Son el Resultado de Agregar o Eliminar Unidades Cuantificadas de 1 al 9 Dígito Por Dígito, Haciendo Llevadas Hacia Adelante y Llevadas Hacia Atras.

Estas Dos Operaciones Van Ligadas Entre Si Para Ofrecer los Resultados Correctos en estas Operaciones Que Se Hacen Con Signo.

Las Operaciones Deciden Que Se Hacen con los Números Enteros Cuando Sumas y Restas Con Signos.

Cuando Sumas con Signos Puedes Estar Haciendo Su Inverso, Restando, y de Igual Manera Pasa en la Resta, con la Que Puedes Estar Sumando, Cuando Restas con Signos.

La Séptima Dimensión en Matemáticas

Los Operadores Duales de Conjuntos o Número de Veces

Las Multiplicaciones y Divisiones Son Conjuntos o Numeros de Veces

Las Operaciones de la Dualidad de Número de Veces, No Van Entrelazadas Pero las Dos Representan Números de Veces.

Las Leyes de Signos Actuan de Esta Manera en las Operaciones de Multiplicación y División Entre Dos Números:

- Multiplicación + x + = +
- Multiplicación - x + = -
- Multiplicación - x - = +
- Multiplicación + x - = -
- División + / + = +
- División - / + = -
- División - / - = +
- División + / - = -
- Residuo División + Mod + = +
- Residuo División - Mod + = -
- Residuo División - Mod - = +
- Residuo División + Mod - = -

Las Operaciones Duales de Multiplicacion y Division Son Numeros de Veces

Cada Operador de la Dualidad Tiene Asociado Su Operador Inverso, en estos Casos se Trata de Cuantas Veces Se Repite Algo.

La Multiplicación Simétrica es Cuantas Veces Se Repite Algo con Resultados Simétricos, Su Inverso es Hacer la División, de Cuantas Veces Se Repite Algo Dentro de Algo.

Así Que en Este Caso Puede Hacer Porciones Exactas (Simétrico) o Ser una Proporción Inexacta (Así métrico).

Saber esa Proporción Inexacta (el Residuo de la División) es Vital Para Hacer Multiplicaciones Así métricas, en las Que esa Proporción de Inexactitud Puede Ser Devuelta al Número Original Por Operadores Independientes de la Inversa (En este Caso La Multiplicación Así métrica Que Tiene 3 Parámetros, No Dos)

La Séptima Dimensión en Matemáticas

Los Importantes Principios de la Simetría

Los Principios de las Simetrías Son Importantes

La Simetría y La Asimetría, No Son Más Que Conceptos de Los Números de Resultados de Multiplicaciones y Divisiones, Que Cuadran en Simetría Perfecta. La Simetría Perfecta Aparece Cuando Comparamos Dos Números Que Aparentan Ser Iguales, Independientemente de su Signo o Polaridad.

La Asimetría Aparece Con los Resultados de Divisiones con Números Que Representan Proporciones Inexactas Por Su Gran Número de Decimales Que Arrojan.

Lo Que Llamamos un Número Asimétrico, No es Más Que Un Número Periodico o Infinito.

Tener Ciertas Simetrías en los Números es Vital Para Resolver Cualquier Tipo de Problema.

Las Multiplicaciones como las Divisiones (Resultado y Residuo), Deben Disponer de Dos Métodos Que Actuaran a Favor de las Simetrías de los Números.

Las Multiplicaciones Son de Estos Dos Tipos:

- Normales Simétricas entre Dos Números $10 = 2 \times 5$
- ParaNormales Asimétricas entre Tres Números $10 = (3 \times 3) + 1$

Con las Paranormales Podemos Cuadrar con Cualquier Asimetría de Números del Primer Número Donde la Direccionalidad También Se Tiene en Cuenta Cómo en las Divisiones.

En Que Consiste la Simetría y la Asimetría de los Números

La Simetría y la Asimetría Consiste en Que la Comparación Entre Dos Números Sea Identica (Simétrica) o Rozando la Identica Por Diferencia de 1 Décima o Menor a la Décima.

Cuando Aparece la Asimetría de Dos Números, Solo es Posible Recuperar la Simetría Correcta con Multiplicaciones Asimétricas.

¿Cómo Recuperarias el 10 en una Multiplicación Simétrica con el 3?

Si no es porque puedes hacer las multiplicaciones asimétricas sería imposible devolver-le la numeración al 10 que dio infinito (3,333 con 3 periódico) en su Partición (División) por el 3.

Redondear el 3,333 Periódico Seria un Error de Llevadas Que en Algún Lugar del Resultado, Será Erroneo...

La Simetría y la Asimetría de los Resultados en las Divisiones Pueden Igualar-se a las de Raíz Cuadrada la Cual es una Suma + una División con los Números

La Séptima Dimensión en Matemáticas

Apropiados.

Romper la Simetría y la Asimetría Redondeando Resultados Puede Ser un Error Por la No Aceptación del Recurso de la Multiplicación Asimétrica.

La Mutiplicación Asimetrica Resuelve Todo el Dilema de las Asimetrías, Para No Dejar Que Sea un Resultado Pasado en Decimas el Que Resuelva la Asimetría de Algunos Números.

La Tabla de Números Simétricos

Todos los Números del 1 al 100 Que No Salen en la Tabla de Multiplicaciones Simétricas del 1 al 10, Son Números Asimétricos.