Лабораторная работа "Задачи целочисленного линейного программирования"

Цель работы: сформировать практические навыки анализа возможностей построения и выделения наиболее важных свойств объектов моделей для моделирования и использования специализированных программных пакетов и библиотек для стандартных вычислений при решении задач целочисленного линейного программирования на основе сравнения результатов.

Задачи: применить методы отсечений и комбинаторные методы к задаче целочисленного программирования, указанной в варианте, сравнить результаты, выдвинуть и обосновать гипотезу целесообразности использования того или иного подхода в зависимости от предложенной задачи и ее вариаций, точности результата, трудоемкости, сложности алгоритма, сложности обоснования применимости метода, вычислительной эффективности алгоритма.

ЗАДАНИЕ НА ЛАБОРАТОРНУЮ РАБОТУ

Найдите оптимальный план задачи целочисленного линейного программирования (N – порядковый номер студента в списке группы), используя

- первый алгоритм Гомори;
- второй алгоритм Гомори (x_1 произвольное, x_2 целое);
- метод ветвей и границ (решение проиллюстрируйте схемой).

Вариант для	Задача
ИУК4 – 71Б	$z = 3x_1 + 2x_2 \rightarrow max$ при ограничениях $2x_1 + 5x_2 \le 9 + N$ $5x_1 + 2x_2 \le 11 + N$ $x_1, x_2 \ge 0, x_1, x_2$ - целые
ИУК4 – 72Б	$z = 3x_1 + 4x_2 \rightarrow min$ при ограничениях $5x_1 + 2x_2 \ge 5 + N$ $2x_1 + 5x_2 \ge 7 + N$ $x_1, x_2 \ge 0, x_1, x_2$ - целые

ТРЕБОВАНИЯ К РЕАЛИЗАЦИИ

В соответствии с вариантом задания, который назначается преподавателем: привести геометрическую иллюстрацию задачи. Для метода отсечений решение представить как последовательность итераций, указывая на каждой итерации дополнительное ограничением, соответствующее отсечению.

Метод ветвей и границ проиллюстрируйте схемой.

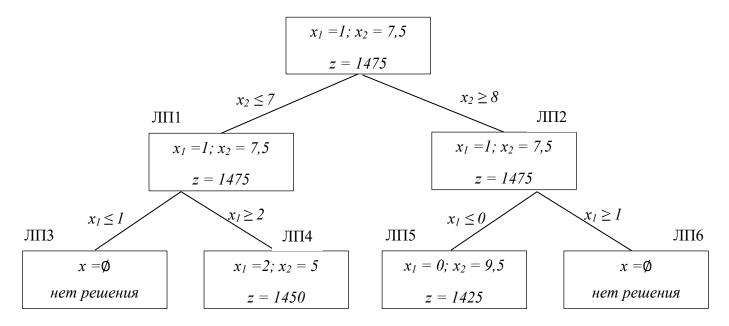
Иллюстрация схемы метода ветвей и границ на примере задачи

$$z = 350x_1 + 150x_2,$$

$$25x_1 + 10x_2 \le 100,$$

$$40x_1 + 20x_2 \le 190$$
,

 $x_1, x_2 \ge 0, x_1, x_2$ - целые числа.



Решая задачу двойственным симплекс-методом пользуйтесь специализированными библиотеками.