

Università di Trieste

Laurea in ingegneria elettronica e informatica

Enrico Piccin - Corso di Ricerca Operativa - Prof. Lorenzo Castelli

Anno Accademico 2022/2023 - 3 Ottobre 2022

Indice

1	Introduzione	3
1.1	Definizione di Ricerca Operativa	3
2	Problema di ottimizzazione	4
2.1	Soluzione ottimale	4
2.1.1	Classificazione dei problemi di ottimizzazione	4
3	Convessità	7
3.1	Insieme convesso	8
3.1.1	Punto estremo di un insieme convesso	8
3.1.2	Massimo e minimo	8
4	Esempi di modelli	10
4.1	La composizione ideale	10
4.2	I treni combinati	11
4.3	La raffineria	11
4.4	La turnazione degli infermieri	12
4.5	La campagna pubblicitaria	13
4.6	Radioterapia	13
5	Programmazione Lineare	15
5.1	Proprietà della programmazione lineare	16
5.1.1	Proporzionalità	16
5.1.2	Additività	16
5.1.3	Divisibilità (o continuità)	16
5.1.4	Certezza	17
5.2	Possibili esiti di un problema di programmazione lineare	17
5.3	Iperpiano	17
5.4	La soluzione ottimale su un vertice	18
6	Algoritmo del simplesso	19
6.1	Soluzioni adiacenti	19
6.2	La soluzione ottima in un vertice	20
6.3	Numero finito di soluzioni CPF	21
6.4	La regione ammissibile è convessa	21
6.5	Test di ottimalità	21
6.6	Algoritmo del simplesso	22
6.7	Relazione tra soluzioni ottimali e CPF	23
6.8	Flusso del metodo del simplesso	23
6.9	Inizializzazione dell'algoritmo del simplesso	23
6.10	Scelta di una soluzione CPF migliore ad ogni iterazione	24
6.11	Eeguire il test di ottimalità efficacemente	25

6.12	Forma standard e soluzioni di base	26
6.13	Vertici e BFS	27
6.14	Variabili di surplus	29
6.15	Funzione obiettivo in forma matriciale	29
6.16	Metodo del simplesso in forma matriciale	32
6.16.1	Tableau iniziale	32
6.17	Verifica dell'ottimalità della soluzione corrente	35
6.18	Rispetto dell'ammissibilità	36
6.19	Cambio di base	37

3 Ottobre 2022

1 Introduzione

Il termine “RICERCA OPERATIVA” sembra sia stato usato per la prima volta nel 1939, ma già precedentemente alcuni scienziati si erano occupati di problemi decisionali.

Fra gli esempi isolati, ma importanti, di anticipazione dei metodi della ricerca operativa, possono essere considerati i seguenti:

- Nel 1776, il matematico G. MONGE ha affrontato un problema di trasporti esaminandone con metodi analitici gli aspetti economici.
- Nel 1885, F. W. TAYLOR ha pubblicato uno studio sui metodi di produzione
- Nel 1908 A. K. ERLANG ha studiato il problema della congestione del traffico telefonico.

Tuttavia il progresso della ricerca operativa non si sarebbe forse verificato se non fosse stato per i suoi sviluppi nelle organizzazioni militari durante la seconda guerra mondiale.

Durante la II Guerra Mondiale, infatti, i responsabili militari inglesi si rivolsero agli scienziati per chiedere il loro aiuto, quando iniziò l’attacco aereo tedesco sulla Gran Bretagna. Piccoli gruppi di scienziati, provenienti da diverse discipline, lavorarono su questi problemi con notevole successo nel periodo 1939-1940 (OR team).

Tali gruppi di scienziati avevano come riferimenti i responsabili delle operazioni militari e quindi il loro lavoro divenne noto come *operational research* = **ricerca delle operazioni** (militari).

Dopo la guerra, questi operatori vennero, poco a poco, assorbiti dall’industria, dalle aziende di consulenza, da università e da organizzazioni statali. Oggi la maggior parte delle grandi imprese si serve della ricerca operativa.

1.1 Definizione di Ricerca Operativa

Di seguito si espone la definizione formale di **ricerca operativa**:

RICERCA OPERATIVA

La ricerca operativa è l’**applicazione del metodo** scientifico da parte di gruppi interdisciplinari a sistemi complessi e organizzati per **fornire al personale dirigente soluzioni utilizzabili nei processi decisionali** (Morse e Kimball).

Più specificatamente, la **ricerca operativa** è la branca della **matematica applicata** in cui **problemi decisionali** complessi vengono analizzati e risolti mediante **modelli matematici** e **metodi quantitativi** avanzati (**ottimizzazione**, simulazione, ecc.) come supporto alle **decisioni** stesse.

Osservazione: Com’è intuibile, all’interno della **Ricerca Operativa**, un ruolo di fondamentale importanza è svolto dalla **Programmazione Matematica**, che è la disciplina che ha per oggetto lo studio dei problemi in cui si vuole **minimizzare o massimizzare una funzione reale** definita su \mathbb{R}^n (lo spazio delle n -uple reali) **le cui variabili sono vincolate ad appartenere ad una insieme prefissato**.

Si tratta, quindi, di problemi di **ottimizzazione**, cioè problemi nei quali si desidera **minimizzare o massimizzare** una quantità che è espressa attraverso una funzione.

6 Ottobre 2022

2 Problema di ottimizzazione

Di seguito si espone la definizione di **problema di ottimizzazione**:

PROBLEMA DI OTTIMIZZAZIONE

Un **problema di ottimizzazione** viene definito specificando:

- Un insieme E , i cui elementi si chiamano **soluzioni** (o decisioni o alternative);
- Un sottoinsieme $F \subset E$ (definito **insieme ammissibile**). I suoi elementi si chiamano **soluzioni ammissibili**. Il suo complementare, $E - F$ si chiama **insieme inammissibile**: la relazione $x \in F$ prende il nome di **vincolo**;
- Una funzione

$$f : E \mapsto \mathbb{R}$$

chiamata **funzione obiettivo**, che deve essere **minimizzata** o **massimizzata** a seconda dello scopo del problema.

2.1 Soluzione ottimale

Di seguito si espone la definizione di **soluzione ottimale**:

SOLUZIONE OTTIMALE

Ogni elemento $x^* \in F$ tale che

$$f(x^*) \leq f(y), \forall y \in F$$

per un **problema di minimizzazione**, oppure $x^* \in F$ tale che

$$f(x^*) \geq f(y), \forall y \in F$$

per un **problema di massimizzazione**, prende il nome di **optimum**, o **soluzione ottimale**.

Invece, il valore $v = f(x^*)$ della funzione in corrispondenza della soluzione ottimale, prende il nome di **valore ottimale**. Si userà, quindi, la seguente notazione per indicare valori ottimali in corrispondenza di problemi di minimizzazione e massimizzazione:

- $v = \min f(x), x \in F$, per la minimizzazione;
- $v = \max f(x), x \in F$, per la massimizzazione.

Osservazione: Si osservi che un problema di massimizzazione (o minimizzazione) può essere facilmente trasformato in un problema di minimizzazione (o massimizzazione) sostituendo la funzione obiettivo f con il suo opposto $-f$.

2.1.1 Classificazione dei problemi di ottimizzazione

I problemi di ottimizzazione vengono classificati secondo le tre categorie seguenti

1. **Problemi di ottimizzazione nel continuo:** Le variabili decisionali possono assumere tutti i valori reali $x \in \mathbb{R}^n$. In aggiunta, si distinguono

- (a) **Ottimizzazioni vincolate**, quando l'insieme delle soluzioni ammissibili è $F \subset \mathbb{R}^n$

- (b) **Ottimizzazioni non vincolate**, quando l'insieme delle soluzioni ammissibili è $F = \mathbb{R}^n$
2. **Problemi di ottimizzazione nel discreto**: Le variabili sono vincolate ad essere degli interi $x \in \mathbb{Z}^n$. In aggiunta, si distinguono
- (a) **Programmazione intera**, quando l'insieme delle soluzioni ammissibili è $F \subset \mathbb{Z}^n$
- (b) **Programmazione binaria (o booleana)**, quando $F \subset \{0, 1\}^n$
3. **Problemi di ottimizzazione mista**: Solamente alcune variabili decisionali sono vincolate ad essere intere.

Osservazione: Non è possibile risolvere problemi di ottimizzazione discreta se non si è in grado di risolvere problemi di ottimizzazione continua.

Esempio 1: Si consideri un'industria chimica, la quale fabbrica 4 tipi di fertilizzanti: Tipo 1, Tipo 2, Tipo 3 e Tipo 4, la cui lavorazione è affidata a due reparti dell'industria: il reparto produzione e il reparto confezionamento. Per ottenere fertilizzante pronto per la vendita è necessaria, naturalmente, la lavorazione in entrambi i reparti.

La tabella che segue riporta, per ciascun tipo di fertilizzante i tempi (in ore) necessari di lavorazione in ciascuno dei reparti per avere una tonnellata di fertilizzante pronto per la vendita:

	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4
Reparto produzione	2	1.5	0.5	2.5
Reparto confezionamento	0.5	0.25	0.25	1

Dopo aver dedotto il costo del materiale grezzo, ciascuna tonnellata di fertilizzante dà seguenti profitti (prezzi espressi in Euro per tonnellata):

	Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4
Profitti netti	250	230	110	350

Determinare le quantità che si devono produrre settimanalmente di ciascun tipo di fertilizzante, in modo da massimizzare il profitto complessivo, sapendo che ogni settimana, il reparto produzione e il reparto confezionamento, hanno una capacità lavorativa massima rispettivamente di 100 e 50 ore.

Appare naturale, in questo caso, introdurre quattro variabili decisionali reali x_1, x_2, x_3, x_4 , rappresentative delle quantità di ciascun prodotto di Tipo 1, Tipo 2, Tipo 3 e Tipo 4, rispettivamente, da produrre in una settimana.

Giacché ciascuna tonnellata di ognuno dei 4 fertilizzanti contribuisce al profitto totale, la funzione obiettivo può essere espressa come

$$f(x_1, x_2, x_3, x_4) = 250x_1 + 230x_2 + 110x_3 + 350x_4$$

in quanto l'obiettivo dell'industria chimica è quello di scegliere in modo idoneo i valori delle quattro quantità x_1, x_2, x_3, x_4 in modo tale da massimizzare il profitto.

Ovviamente, però, la capacità produttiva dell'industria limita il valore che le variabili x_1, x_2, x_3, x_4 potranno assumere, in quanto vi è un limite settimanale in termini di ore in cui i diversi stabilimenti potranno operare. Più precisamente, vi è un limite di 100 ore settimanali per il reparto di produzione e, siccome ogni tonnellata di fertilizzante di Tipo 1 impiega lo stabilimento produttivo per 2 ore, ogni tonnellata di fertilizzante di Tipo 2 impiega lo stabilimento produttivo per 1.5 ore e così via per gli altri tipo, si dovrà considerare il vincolo

$$2x_1 + 1.5x_2 + 0.5x_3 + 2.5x_4 \leq 100$$

Ragionando in modo analogo per lo stabilimento di confezionamento, si ottiene un secondo vincolo:

$$0.5x_1 + 0.25x_2 + 0.25x_3 + x_4 \leq 50$$

Per essere coerenti, bisogna anche specificare un vincolo esplicito relativo al fatto che le variabili x_1, x_2, x_3, x_4 rappresentano quantità di prodotto che non possono essere negative, per cui si deve imporre anche che $x_1 \geq 0, x_2 \geq 0, x_3 \geq 0, x_4 \geq 0$.

Ciò porta, naturalmente, a considerare il seguente insieme ammissibile F :

$$F = \left\{ x \in \mathbb{R}^4 \left| \begin{array}{l} 2x_1 + 1.5x_2 + 0.5x_3 + 2.5x_4 \leq 100 \\ 0.5x_1 + 0.25x_2 + 0.25x_3 + x_4 \leq 50 \\ x_1 \geq 0, x_2 \geq 0, x_3 \geq 0, x_4 \geq 0 \end{array} \right. \right\}$$

Appare, quindi, evidente che vi sono dei vincoli, in quanto non si sta lavorando su tutto \mathbb{R}^4 , ma ci sono delle limitazioni dettate dal tempo di lavorazione e confezionamento dei diversi fertilizzanti.

Esempio 2: Si supponga di essere un investitore, il quale possiede €1000 da investire nel mercato finanziario, avente a disposizione 3 opzioni di investimento (non divisibili), ciascuno caratterizzato da un costo di acquisto e da un rendimento riassunti nella tabella seguente:

	A	B	C
Costo di acquisto	750	200	800
Rendimento	20	5	10

Procedendo sempre in modo naturalmente intuitivo, si possono introdurre 3 variabili x_A, x_B, x_C tali che

$$x_i = \begin{cases} 0 & \text{se l'investimento } i\text{-esimo non viene scelto} \\ 1 & \text{se l'investimento } i\text{-esimo viene scelto} \end{cases}$$

La funzione obiettivo da massimizzare è, ovviamente,

$$f = 20x_A + 5x_B + 10x_C$$

sempre tenendo in considerazione il vincolo per cui

$$750x_A + 200x_B + 800x_C \leq 1000$$

ottenendo, quindi, l'insieme ammissibile seguente

$$F = \{x \in \{0, 1\}^3 \mid 750x_A + 200x_B + 800x_C \leq 1000\}$$

3 Convessità

Di seguito si espone il significato di **convessità**:

CONVESSITÀ DI UNA FUNZIONE

Una funzione $f(x)$ di una variabile è una **funzione convessa** se, per ogni coppia x' e x'' di valori di x (con $x' < x''$) si ha

$$f(\lambda x'' + (1 - \lambda)x') \leq \lambda f(x'') + (1 - \lambda)f(x')$$

per ogni valore di λ tale che $0 < \lambda < 1$.

- Una funzione è **strettamente convessa** se si può sostituire \leq con $<$.
- Una funzione è **concava** se la condizione di cui sopra vale quando si sostituisce \leq con \geq .
- Una funzione è **strettamente concava** se si può sostituire \geq con $>$.

Osservazione 1: Ovviamente, in modo analogo, la funzione $f(x)$ è convessa se per ogni coppia di punti del grafico $f(x)$, il segmento che li congiunge sta interamente al di sopra del grafico di $f(x)$ o coincide con esso.

In modo inverso, la funzione $f(x)$ è concava se per ogni coppia di punti del grafico $f(x)$, il segmento che li congiunge sta interamente al di sotto del grafico di $f(x)$ o coincide con esso.

Una funzione lineare (ossia una retta) è una funzione che è sia concava che convessa.

Osservazione 2: Sia $f(x)$ una funzione di una sola variabile che ammette derivata seconda per tutti i possibili valori di x . Allora $f(x)$ è:

- **convessa** se e solo se

$$\frac{d^2 f(x)}{dx^2} \geq 0$$

per ogni possibile valore di x ;

- **strettamente convessa** se e solo se

$$\frac{d^2 f(x)}{dx^2} > 0$$

per ogni possibile valore di x ;

- **concava** se e solo se

$$\frac{d^2 f(x)}{dx^2} \leq 0$$

per ogni possibile valore di x ;

- **strettamente concava** se e solo se

$$\frac{d^2 f(x)}{dx^2} < 0$$

per ogni possibile valore di x .

Ovviamente, però, una funzione strettamente convessa è anche convessa, ma una funzione convessa non è strettamente convessa se la sua derivata seconda è uguale a zero per alcuni valori di x .

Analogamente una funzione strettamente concava è concava, ma non è vero il viceversa.

3.1 Insieme convesso

Di seguito si espone la definizione di **insieme convesso**:

INSIEME CONVESSO

Un insieme convesso è un insieme di punti tale che, per ogni coppia di punti dell'insieme, il segmento che li congiunge è interamente contenuto nell'insieme stesso.

Osservazione: È facile risolvere problemi di carattere continuo in quanto la regione ammissibile è un insieme convesso, mentre nel caso di problemi discreti o binari ciò non accade. Non solo, ma è vero che l'intersezione di insiemi convessi è un insieme convesso.

3.1.1 Punto estremo di un insieme convesso

Di seguito si espone la definizione di **punto estremo di un insieme convesso**:

PUNTO ESTREMO DI UN INSIEME CONVESSO

Un **punto estremo di un insieme convesso** è punto dell'insieme che non appartiene ad alcun segmento congiungente altri due punti distinti dell'insieme stesso.

Osservazione: Si osservi che non tutti gli insiemi convessi hanno punti estremi, come nel caso dell'insieme dei numeri reali \mathbb{R} .

3.1.2 Massimo e minimo

Data una funzione di una sola variabile e derivabile, è **condizione necessaria** affinché una particolare soluzione $x = x^*$ sia un minimo o un massimo è che

$$\frac{df(x)}{dx} = 0 \quad \text{in} \quad x = x^*$$

Tuttavia, per avere maggiori informazioni sui punti critici (punti di minimo, di massimo o di flesso) è necessario esaminare la derivata seconda; ovviamente, se la funzione non è derivabile in tutto il dominio, la proprietà sopra enunciata non vale.

Pertanto, se

$$\frac{d^2 f(x)}{dx^2} > 0 \quad \text{in} \quad x = x^*$$

allora x^* è almeno un **minimo locale** (ossia $f(x^*) \leq f(x)$ per ogni x sufficientemente vicino a x^*); in altre parole, x^* è un minimo se $f(x)$ è strettamente convessa in un intorno di x^* .

Analogamente, una condizione sufficiente affinché x^* sia un **massimo locale** (supponendo che soddisfi la condizione necessaria) è che $f(x)$ sia strettamente concava in un intorno di x^* (cioè la derivata seconda è negativa in x^*).

Se la derivata seconda è nulla, è necessario esaminare le derivate di ordine superiore (in questo caso il punto potrebbe anche essere un punto di flesso); per individuare eventuali punti critici, se il dominio è limitato, è necessario controllare gli estremi dell'intervallo.

Per determinare un **minimo globale** (cioè una soluzione x^* tale che $f(x^*) \leq f(x), \forall x$) è necessario confrontare i minimi locali e identificare quello per il quale si ha il più piccolo valore di $f(x)$: se tale valore è minore di $f(x)$ per $x \rightarrow -\infty$ e per $x \rightarrow +\infty$ (o agli estremi del suo dominio, se essa è definita in un intervallo limitato), allora questo punto è un minimo globale; Il massimo globale è determinato in modo analogo.

Osservazione: Si osservi, in particolare, che se $f(x)$ è una funzione convessa, allora una qualunque soluzione x^* tale che

$$\frac{df(x)}{dx} = 0 \quad \text{in} \quad x = x^*$$

è automaticamente un minimo globale; in altre parole, questa condizione è non solo necessaria, ma anche sufficiente per un minimo globale di una funzione convessa.

Tuttavia, tale soluzione non deve necessariamente essere unica, in quanto la funzione potrebbe rimanere costante in un certo intervallo nel quale la sua derivata è nulla; d'altra parte, se $f(x)$ è strettamente convessa, allora tale soluzione deve essere l'unico minimo globale.

Analogamente se $f(x)$ è una funzione concava, allora la condizione

$$\frac{df(x)}{dx} = 0 \quad \text{in} \quad x = x^*$$

è sia necessaria che sufficiente affinché x^* sia un massimo globale.

Se la funzione, invece, non è strettamente concava o strettamente convessa ci possono essere infinite soluzioni ottime, rispettivamente massimi e minimi globali.

7 Ottobre 2022

4 Esempi di modelli

Di seguito si espongono alcuni esempi di problemi da risolvere, impiegando differenti modelli matematici:

4.1 La composizione ideale

Si vuole realizzare una compilation ideale avendo a disposizione dei file musicali e un CD-ROM dalla capacità di 800 MB. L'indice di gradimento (in una scala da 1 a 10) e l'ingombro in MB di ogni file sono riportati nella tabella seguente:

Canzone	Gradimento	Ingombro
Light my fire	8	210
Fame	7	190
I will survive	8,5	235
Imagine	9	250
Let it be	7,5	200
I feel good	8	220

Si vuole decidere quali file inserire nel CD in modo tale da massimizzare il gradimento complessivo, senza eccedere la capacità del CD.

Il problema può essere modellato per mezzo di variabili decisionali binarie $x_1, x_2, x_3, x_4, x_5, x_6$ associate a ogni file musicale in modo tale che assumano valore 1 se il file in questione è inserito nel CD, il valore 0 in caso contrario. La funzione che bisogna massimizzare è

$$f = 8x_1 + 7x_2 + 8.5x_3 + 9x_4 + 7.5x_5 + 8x_6$$

rispettando il vincolo seguente

$$210x_1 + 190x_2 + 235x_3 + 250x_4 + 200x_5 + 220x_6 \leq 800$$

Generalizzando, indicato con g_i il gradimento della canzone i -esima, con w_i il suo ingombro e con C la capacità del CD, il problema può essere formulato per mezzo delle seguenti parametrizzazioni

$$f = \sum_{i=1}^n g_i \cdot x_i$$

con i vincoli seguenti

$$\sum_{i=1}^n w_i \cdot x_i \leq C \quad \text{e} \quad x_i \in \{0, 1\} \quad \forall i = 1, \dots, n$$

dove $n = 6$ è il numero di file musicali. L'unico vincolo del problema consiste nel fatto che l'ingombro dei file inseriti non deve eccedere la capacità del CD.

4.2 I treni combinati

Una compagnia ferroviaria deve decidere quanti treni combinati realizzare potendo scegliere tra due diversi modelli: DeLuxe e FarWest. La composizione dei due treni è schematizzata nella tabella seguente.

Tipo di vagone	DeLuxe	FarWest	Disponibilità
Merci	1	3	12
WLit	1	0	9
Ristorante	1	0	10
II Classe	2	3	21
I Classe	1	2	10
Motrice	1	1	9
Guadagno	€3000	€8000	-

Si vuole massimizzare il guadagno totale.

Poiché bisogna decidere quanti treni di ciascun tipo realizzare, il problema può essere formulato per mezzo di due variabili decisionali discrete x_D e x_F , che rappresentano rispettivamente il numero di treni Deluxe e il numero di treni Far West da realizzare: ovviamente tali variabili dovranno risultare intere e non negative.

Si dovrà, quindi, massimizzare la funzione obiettivo seguente

$$f = 3000x_D + 8000x_F$$

rispettando, però, i seguenti vincoli

$$x_D + 3x_F \leq 12$$

$$x_D \leq 9$$

$$x_D \leq 10$$

$$2x_D + 3x_F \leq 21$$

$$x_D + 2x_F \leq 10$$

$$x_D + x_F \leq 0$$

$$x_D \geq 0, x_F \geq 0$$

In cui la soluzione ottima è $x_D = 6, x_F = 2$ che consente di ottenere un profitto di 24000

4.3 La raffineria

Una raffineria miscela quattro tipi di petrolio greggio in diverse proporzioni per ottenere tre diversi tipi di benzina: normale, blu super e V-power. La massima quantità disponibile di ciascun componente greggio e il corrispondente costo di acquisto sono indicati nella seguente tabella.

Componente	Disponibilità massima (barili)	Costo (€)
P1	500	9
P2	2400	7
P3	4000	12
P4	1500	6

Per poter soddisfare le specifiche qualitative dei diversi tipi di benzina è necessario rispettare dei limiti assegnati circa la percentuale di ciascun componente impiegato. Tali limiti, insieme ai prezzi di vendita dei diversi tipi di benzina, sono indicati nella tabella che segue:

Benzina	Specifiche qualitative	Prezzo (€ barile)
Normale	almeno 20% di P2 e al massimo il 30% di P3	12
Blu super	almeno il 40% di P3	18
V-power	al massimo il 50% di P2	10

Si vuole determinare la miscela ottimale dei quattro componenti che massimizza il guadagno totale derivante dalla vendita delle benzine.

Poiché bisogna decidere quale quantità di ogni componente greggio usare nella produzione di ciascun tipo di benzina, nella formulazione sono necessarie delle variabili a due indici: $x_{i,j}$ = barili di componente greggio j usati nella produzione di benzina di tipo i .

Ecco, quindi, che la funzione da massimizzare è

$$f = \sum_{i=1}^3 p_i \cdot \sum_{j=1}^4 x_{i,j} - \sum_{i=1}^3 \sum_{j=1}^4 c_j \cdot x_{i,j}$$

Rispettando, tuttavia, i seguenti vincoli

$$\begin{aligned} x_{1,2} &\geq 0,2 \cdot \sum_{j=1}^4 x_{1,j} \\ x_{1,3} &\leq 0,3 \cdot \sum_{j=1}^4 x_{1,j} \\ x_{2,3} &\geq 0,4 \cdot \sum_{j=1}^4 x_{2,j} \\ x_{3,2} &\leq 0,5 \cdot \sum_{j=1}^4 x_{3,j} \\ \sum_{i=1}^3 x_{i,j} &\leq d_j \text{ con } j = 1, \dots, 4 \\ x_{i,j} &\geq 0 \text{ con } i = 1, \dots, 3 \text{ e } j = 1, \dots, 4 \end{aligned}$$

Dove c_j e d_j indicano rispettivamente il costo e la disponibilità del componente greggio j e p_i indica il prezzo di vendita della benzina i .

4.4 La turnazione degli infermieri

Un ospedale deve organizzare i turni settimanali degli infermieri in modo da minimizzare il numero totale di persone coinvolte. Per soddisfare le esigenze di servizio occorre garantire ogni giorno la presenza di un numero minimo di infermieri, esposto nella tabella seguente:

	LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB	DOM
Infermieri	17	13	15	19	14	16	11

I turni degli infermieri consistono in cinque giorni consecutivi di lavoro seguiti da due giorni di riposo (per esempio venerdì, sabato, domenica, lunedì, e martedì lavoro; mercoledì e giovedì riposo). Il problema può essere modellato mediante le variabili decisionali x_i che rappresentano il numero di persone che iniziano il turno di lavoro il giorno i per $i = 1, \dots, 7$, in modo tale da minimizzare

$$f = \sum_{i=1}^7 x_i$$

rispettando i seguenti vincoli:

$$\begin{aligned} x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5 + x_6 + x_7 &\geq 17 \\ x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5 + x_6 + x_7 &\geq 13 \\ x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5 + x_6 + x_7 &\geq 15 \\ x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5 + x_6 + x_7 &\geq 19 \\ x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5 + x_6 + x_7 &\geq 14 \\ x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5 + x_6 + x_7 &\geq 16 \\ x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5 + x_6 + x_7 &\geq 11 \end{aligned}$$

4.5 La campagna pubblicitaria

Un'agenzia di pubblicità deve realizzare una campagna promozionale avendo a disposizione due mezzi: gli annunci radiofonici e quelli su carta stampata.

Sono ammessi annunci radiofonici con durata di frazione di minuto e annunci sul giornale di frazione di pagina. Le stazioni radiofoniche private praticano sconti in base alla quantità di minuti richiesti: il costo al minuto è di €100 meno €2 per ogni minuto utilizzato (in questo modo, il costo al minuto qualora se ne richiedono tre è di €94). Inoltre, le emittenti possono fornire al massimo 30 minuti di annunci in totale.

I giornali, invece, richiedono un prezzo standard di €200 per pagina. Per vincoli contrattuali almeno un terzo della spesa deve consistere in annunci sui giornali. In base ai risultati statistici, si stima che tramite un minuto di annunci radiofonici si raggiungono 100.000 persone e tramite un annuncio su una pagina di giornale 15.000 persone. L'agenzia deve raggiungere almeno 3 milioni di persone minimizzando i costi della campagna.

In questo caso è sufficiente introdurre due variabili decisionali x_1 e x_2 che rappresentano il numero di minuti e il numero di pagine di giornale utilizzati nella campagna, andando a minimizzare la funzione

$$f = (100 - 2x_1) \cdot x_1 + 200x_2$$

rispettando i vincoli seguenti:

$$\begin{aligned} 100x_1 + 15x_2 &\geq 3000 \\ 200x_2 &\geq \frac{1}{3} \cdot ((100 - x_1) \cdot x_1 + 200x_2) \\ 0 &\leq x_1 \leq 30, x_2 \geq 0 \end{aligned}$$

In cui appare evidente che non si tratta di un problema di programmazione lineare.

4.6 Radioterapia

La radioterapia prevede l'utilizzo di un raggio esterno per far passare le radiazioni ionizzanti attraverso il corpo del paziente, danneggiando sia i tessuti cancerosi che quelli sani.

Normalmente, diversi fasci vengono amministrati con precisione da diverse angolazioni in un piano

bidimensionale. A causa dell'attenuazione, ogni raggio fornisce più radiazioni al tessuto vicino al punto di ingresso rispetto al tessuto vicino al punto di uscita. La dispersione causa anche una certa quantità di radiazione al tessuto al di fuori del percorso diretto del raggio.

Poiché le cellule tumorali sono tipicamente microscopicamente intervallate tra cellule sane, il dosaggio di radiazioni in tutto la regione del tumore deve essere abbastanza grande da uccidere le cellule maligne, che sono leggermente più radiosensibili, ma abbastanza piccolo da risparmiare le cellule sane.

Allo stesso tempo, la dose che colpisce i tessuti critici non deve superare i livelli di tolleranza stabiliti, al fine di prevenire complicazioni che possono essere più gravi della malattia stessa. Per la stessa ragione, la dose totale all'intera parte sana deve essere ridotta al minimo.

L'obiettivo del progetto è selezionare la combinazione di raggi da utilizzare, e l'intensità di ciascuno, per generare la migliore distribuzione possibile della dose. (L'intensità della dose in qualsiasi punto del corpo viene misurata in unità chiamate Kilorad.)

Pertanto si ha la seguente schematizzazione

Area	Raggio 1	Raggio 2	Restrizioni (Kilorad)
Anatomia sana	0.4	0.5	minimizzare
Tessuti critici	0.3	0.1	≤ 2.7
Regione tumorale	0.5	0.5	$= 6.0$
Nucleo del tumore	0.6	0.4	≥ 0.6

Le due variabili decisionali x_1 e x_2 rappresentano la dose (in Kilorad) al punto di ingresso per il Raggio 1 e il Raggio 2, rispettivamente, per cui la funzione f da minimizzare è

$$f = 0.4x_1 + 0.5x_2$$

con i vincoli che

$$0.3x_1 + 0.1x_2 \leq 2.7$$

$$0.5x_1 + 0.5x_2 = 6$$

$$0.6x_1 + 0.4x_2 \geq 0.6$$

$$x_1 \geq 0, x_2 \geq 0$$

10 Ottobre 2022

5 Programmazione Lineare

Di seguito si espone la definizione di **problema di programmazione lineare**:

PROBLEMA DI PROGRAMMAZIONE LINEARE

Un problema di programmazione lineare (LP) è un problema di ottimizzazione del tipo

$$z = \max \{c(x) : x \in X \subseteq \mathbb{R}^n\} \quad \text{oppure} \quad z = \min \{c(x) : x \in X \subseteq \mathbb{R}^n\}$$

in cui

- la funzione obiettivo

$$c(x) : \mathbb{R}^n \mapsto \mathbb{R}$$

è **lineare**, in cui

- $c(0) = 0$
- $c(\alpha x + \beta y) = \alpha c(x) + \beta c(y)$

Ciò comporta che $c(x) = cx$ sia un vettore in \mathbb{R}^n .

- L'insieme X delle soluzioni ammissibili è definito tramite dei vincoli lineari come, ad esempio $h(x) = \gamma$, oppure $h(x) \leq \gamma$, oppure $h(x) \geq \gamma$ in cui

$$h(x) : \mathbb{R}^n \mapsto \mathbb{R}$$

è una funzione lineare, mentre γ è uno scalare in \mathbb{R} .

Esempio: Un problema di programmazione lineare può essere formulato in forma sintetica:

$$\begin{aligned} \max \quad & c^t x \\ \text{s.t.} \quad & Ax \leq b \\ & x \geq 0 \end{aligned}$$

in cui c^t indica la trasposta del vettore della funzione obiettivo, in modo tale da disporre di un prodotto righe per colonne. Altrimenti, in modo più esteso si ha

$$\begin{aligned} \max z = & c_1 x_1 + c_2 x_2 + \cdots + c_n x_n \\ & a_{1,1} x_1 + a_{1,2} x_2 + \cdots + a_{1,n} x_n \leq b_1 \\ & a_{2,1} x_1 + a_{2,2} x_2 + \cdots + a_{2,n} x_n \leq b_2 \\ & \dots \quad \dots \\ & a_{m,1} x_1 + a_{m,2} x_2 + \cdots + a_{m,n} x_n \leq b_m \\ & x_1, x_2, \dots, x_n \geq 0 \end{aligned}$$

in cui

- m è il numero di righe della matrice A ;
- n è la dimensione del vettore x e il numero di colonne della matrice A ;
- c è il vettore della funzione obiettivo;
- A è la cosiddetta “matrice tecnica o tecnologica”;
- b è il vettore dei termini noti (generalmente ≥ 0 nella forma standard);
- x è il vettore delle variabili decisionali;

- $X = \{x : Ax \leq b, x \geq 0\}$ è l'insieme delle soluzioni ammissibili (detto anche **regione ammissibile**).

5.1 Proprietà della programmazione lineare

Di seguito si espongono le quattro principali proprietà che devono essere soddisfatte in programmazione lineare:

5.1.1 Proporzionalità

La funzione obiettivo e tutti i vincoli devono essere lineari rispetto ad ogni variabile decisionale; in altre parole, la misura dell'efficacia e l'uso delle risorse deve essere proporzionale al livello di ogni attività portata a termine individualmente.

Pertanto, se $x_j \neq 0$ e $x_1 = x_2 = \dots = x_{j-1}, x_{j+1} = \dots = x_{n-1} = x_n = 0$, deve essere necessariamente che $X = c_j \cdot x_j$ e $a_{i,j} \cdot x_j \leq b_i, \forall i, \forall j$.

Per tale ragione, le proprietà seguenti devono essere sempre soddisfatte:

$$\frac{\partial Z}{\partial x_j} = c_j, \forall j \quad \frac{\partial b_i}{\partial x_j} \geq a_{i,j}, \forall j$$

ovverosia, la misura marginale dell'efficacia e l'uso marginale di ciascuna risorsa deve essere costante rispetto all'intero range di variazione dei livelli di ciascuna attività.

Osservazione: Un caso in cui non è possibile applicare la programmazione lineare è quando si ha una spesa fissa. Ciò accade quando vi è una spesa di preparazione, oppure una spesa di configurazione associata all'attività di interesse.

In questo modo, se x è il livello di una certa attività e la funzione obiettivo è

$$f(x) = \begin{cases} 0 & \text{se } x = 0 \\ K + cx & \text{se } x > 0 \end{cases}$$

Allora in questo caso la proprietà di proporzionalità viene violata. Infatti, la funzione $f(x)$ non è continua per $K \neq 0$, e quindi nemmeno derivabile.

5.1.2 Additività

Non ci deve essere interazione diretta tra le diverse attività; in altre parole, la misura totale dell'efficacia, derivante dall'unione (somma logica) dei risultati delle diverse attività, deve essere uguale alla somma delle quantità risultanti da ciascuna attività portata a termine individualmente.

In pratica, se $c_1x_1, c_2x_2, \dots, c_nx_n$ è la misura dell'efficacia per le attività $1, 2, \dots, n$ condotte individualmente, deve essere che

$$Z = c_1x_1 + c_2x_2 + \dots + c_nx_n$$

dove Z è la misura totale dell'efficacia. Similmente dovrà essere per l'uso totale delle risorse, definito tramite vincoli non dissimili dalla funzione obiettivo, se non per l'uso di operatori di disuguaglianza.

5.1.3 Divisibilità (o continuità)

I valori x_j delle variabili decisionali sono numeri reali, ovvero $x \in \mathbb{R}^n$.

Da notare, inoltre, che ciò non sempre assume significato nei problemi di programmazione lineare, in quanto, molto spesso, si dovrà operare con variabili decisionali che assumono valori interi.

Tuttavia, in questo caso, se la regione ammissibile non è vuota, è sempre possibile individuare un vettore x che rispetta i vincoli, anche se esso non è intero. Vero è che vengono sempre esclusi i casi in cui le variabili decisionali sono complesse.

5.1.4 Certezza

Tutti i coefficienti del problema sono numeri reali noti a priori. Non vi è nulla di stocastico o di casuale.

5.2 Possibili esiti di un problema di programmazione lineare

Dato un problema di programmazione lineare, in cui

$$\begin{aligned} \max \{cx : x \in X\} \\ X = \{x : Ax \leq b, x \geq 0\} \end{aligned}$$

Vi possono essere due ramificazioni:

1. Non esiste una regione ammissibile: $X = \emptyset$
2. Esiste una regione ammissibile: $X \neq \emptyset$
 - (a) Non esiste una soluzione ottimale
 - (b) Esiste una soluzione ottimale
 - i. Esiste una sola soluzione ottimale
 - ii. Esistono infinite soluzioni ottimali

Esempio 1: La funzione

$$\max z = c_1x_1 + c_2^2x_2 + c_3x_3$$

è una funzione lineare che non viola la proporzionalità.

Esempio 2: Tutti i coefficienti sono costanti reali noti a priori.

Esempio 3: Un esempio in cui le soluzioni ottime sono infinite è quando voglio ottenere il minimo di una delle variabili decisionali: da $(0, 0)$ a $(0, 5)$ sono soluzioni ottime.

Esempio 4: Una soluzione ottima unica è il minimo di $x_1 + x_2$, che produce l'origine.

Esempio 5: Un esempio in cui ci sono infinite soluzioni ottime è quando **la funzione obiettivo è parallela ad uno dei vincoli**.

5.3 Iperpiano

Di seguito si espone la definizione di **iperpiano**, **poliedro** e **politopo**:

IPERPIANO

Si chiama **iperpiano** l'insieme

$$H = \{x \in \mathbb{R}^n : a^t x = b\}$$

dove $a \in \mathbb{R}^n$, $a \neq 0$, $b \in \mathbb{R}$.

Le regioni $X^- = \{x \in \mathbb{R}^n : a^t x \leq b\}$ and $X^+ = \{x \in \mathbb{R}^n : a^t x \geq b\}$ prendono il nome di **semi-spazi** delimitati dall'iperpiano di supporto.

POLIEDRO

Si chiama **poliedro (convesso)** l'intersezione di un numero finito di semi-spazi e iperpiani.

POLITOPO

Si chiama **politopo** un poliedro **limitato** P , ossia tale per cui esiste una costante $M > 0$ tale che

$$\|x\| \leq M, \quad \forall x \in P$$

Lemma 5.1 *La regione ammissibile di un problema di programmazione lineare è un **poliedro convesso**.*

5.4 La soluzione ottimale su un vertice

Posto che i **punti estremi di un poliedro convesso sono chiamati vertici**, si espone di seguito un fondamentale teorema:

SOLUZIONE OTTIMALE SU UN VERTICE

Dato un problema di programmazione lineare, così formulato

$$\max cx$$

$$Ax = b (b \geq 0)$$

$$x \geq 0$$

in cui $X \neq \emptyset$ e presenta un numero finito di soluzioni ottimali, allora esiste un vertice di X che è soluzione ottimale.

Osservazione: La dimostrazione di ciò, ovviamente, si basa sul fatto che X è un poliedro convesso. Pertanto, dato un problema di programmazione lineare che presenta una soluzione ottimale e finita, poiché ne esiste certamente una su un vertice, si può pensare di limitare la ricerca della soluzione ottima all'insieme dei vertici.

Si pone quindi il problema di come identificare (potenzialmente tutti) i vertici a partire da una rappresentazione del poliedro delle soluzioni ammissibili:

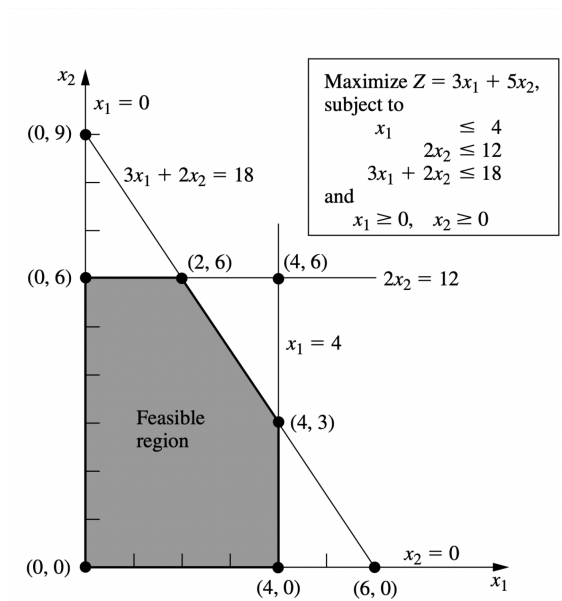


Figura 1: Frontiera di un vincolo & Soluzioni di vertice

13 Ottobre 2022

6 Algoritmo del simplesso

Nell'algoritmo del simplesso si forniscono le seguenti definizioni:

- la **frontiera** di un vincolo è una linea che forma il confine di ciò che è permesso dal vincolo corrispondente.
- i punti di intersezione sono le **soluzioni di vertice** del problema. Le cinque che si trovano agli angoli della regione ammissibile della Figura 1 - $(0, 0)$, $(0, 6)$, $(2, 6)$, $(4, 3)$ e $(4, 0)$ - sono le **soluzioni ammissibili di vertici (soluzioni CPF)**.
Le altre tre - $(0, 9)$, $(4, 6)$ e $(6, 0)$ - sono chiamate soluzioni non ammissibili in un angolo.

Nell'esempio di Figura 1, ogni soluzione di vertice si trova all'intersezione della frontiera di 2 vincoli. Per un problema di programmazione lineare con n variabili decisionali, ciascuna delle sue soluzioni di vertice si trova all'intersezione di n frontiere di vincolo.

6.1 Soluzioni adiacenti

Alcune coppie di soluzioni CPF condividono un confine di vincolo, mentre altre coppie non lo condividono. Sarà importante distinguere tra questi casi utilizzando la seguente definizione generale:

SOLUZIONI ADIACENTI

Per qualsiasi problema di programmazione lineare con n variabili decisionali, due **soluzioni CPF sono adiacenti** se condividono $n - 1$ vincoli.

Le due soluzioni CPF adiacenti sono collegate da un segmento di linea che giace su queste stesse frontiere di vincolo condivise. Tale segmento di linea viene definito **bordo (spigolo)** della regione ammissibile.

Posto nell'esempio $n = 2$, due delle sue soluzioni CPF sono adiacenti se condividono un confine di vincolo; ad esempio, $(0, 0)$ e $(0, 6)$ sono adiacenti perché condividono il confine di vincolo $x_1 = 0$, com'è facile vedere dall'immagine:

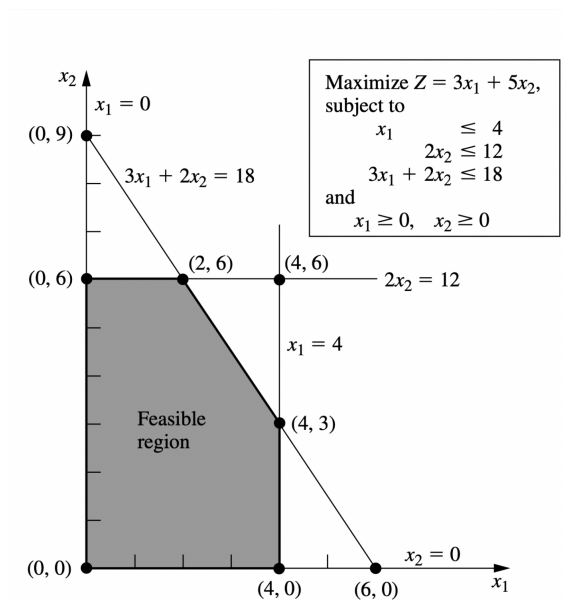


Figura 2: Frontiera di un vincolo & Soluzioni di vertice

La regione ammissibile ha cinque spigoli, costituiti dai cinque segmenti di linea che formano il confine di tale regione. Si noti che da ogni soluzione CPF partono due spigoli. Pertanto, ogni

soluzione CPF ha due soluzioni CPF adiacenti (ognuna delle quali si trova all'altra estremità di uno dei due spigoli), come elencato nella Tabella 1:

Soluzione CPF	Soluzioni CPF adiacenti
(0,0)	(0,6) e (4,0)
(0,6)	(0,0) e (2,6)
(2,6)	(4,3) e (0,6)
(4,3)	(4,0) e (2,6)
(4,0)	(0,0) e (4,3)

Tabella 1: Soluzioni CPF adiacenti

6.2 La soluzione ottima in un vertice

Come esposto in precedenza, valgono le seguenti proprietà:

SOLUZIONE OTTIMA IN UN VERTICE

1. Se esiste esattamente una soluzione ottima, allora deve essere una soluzione CPF.
2. Se esistono più soluzioni ottime (e una regione ammissibile delimitata), almeno due devono essere soluzioni CPF adiacenti.

Dimostrazione 1: Per assurdo, si assuma che esista esattamente una soluzione ottima e che non sia una soluzione CPF. Dal momento che, secondo la definizione, una soluzione CPF è una soluzione ammissibile che non si trova su nessun segmento di linea che collega altre due soluzioni ammissibili, dal momento che si è assunto che la soluzione ottima x^* non è una soluzione CPF, ciò implica che devono esistere altre due soluzioni ammissibili tali che il segmento di retta che le unisce contenga la soluzione ottima.

I vettori x' e x'' denotano tali altre due soluzioni ammissibili e Z_1 e Z_2 i rispettivi valori della funzione obiettivo. Come ogni altro punto del segmento di retta che collega x' e x''

$$x^* = \alpha x'' + (1 - \alpha)x'$$

per un valore di α tale che $0 < \alpha < 1$. Pertanto

$$Z^* = \alpha \cdot Z_2 + (1 - \alpha) \cdot Z_1$$

Poiché i pesi α e $1 - \alpha$ sommano a 1, le uniche possibilità di confronto tra Z^* , Z_1 e Z_2 sono

1. $Z^* = Z_1 = Z_2$
2. $Z_1 < Z^* < Z_2$
3. $Z_1 > Z^* > Z_2$

La prima possibilità implica che anche x' e x'' siano ottimali, il che contraddice l'ipotesi che esista esattamente una soluzione ottimale. Entrambe le ultime possibilità contraddicono l'ipotesi che x^* (che non è una soluzione CPF) sia ottimale. La conclusione che ne deriva è che è impossibile avere un'unica soluzione ottimale che non sia una soluzione CPF.

Dimostrazione 2: Ciò che accade quando si risolve graficamente è che la linea della funzione obiettivo continua ad alzarsi finché non contiene il segmento di linea che collega le due soluzioni CPF.

La stessa cosa accadrebbe in dimensioni superiori, tranne per il fatto che un iperpiano della funzione obiettivo continuerebbe a essere innalzato fino a contenere il segmento o i segmenti di linea che collegano due (o più) soluzioni CPF adiacenti.

Di conseguenza, tutte le soluzioni ottimali possono essere ottenute come medie ponderate di soluzioni CPF ottimali.

6.3 Numero finito di soluzioni CPF

Di seguito si espone la proprietà di **finitzza del numero di soluzioni CPF**:

FINITEZZA DI SOLUZIONI CPF

C'è solo un numero finito di soluzioni CPF.

Ogni soluzione CPF è la soluzione simultanea di un sistema di n delle $m + n$ equazioni vincolate. Il numero di combinazioni diverse di $m + n$ equazioni prese n alla volta è

$$\binom{m+n}{n} = \frac{(m+n)!}{m! \cdot n!}$$

che è un numero finito.

Un'enumerazione esaustiva potrebbe non essere possibile: un problema di programmazione lineare piuttosto piccolo con solo $m = 50$ e $n = 50$ avrebbe

$$\frac{100!}{(50!) \cdot 2} \cong 10^{29}$$

sistemi di equazioni da risolvere!

Al contrario, il metodo del simplesso (esposto di seguito) dovrebbe esaminare solo circa 100 soluzioni CPF per un problema di queste dimensioni.

6.4 La regione ammissibile è convessa

Di seguito si espone la proprietà di **convessità della regione ammissibile**:

CONVESSITÀ DELLA REGIONE AMMISSIBILE

Se una soluzione CPF non ha soluzioni CPF adiacenti migliori (misurate da Z), allora non esistono soluzioni CPF migliori per la funzione obiettivo: la migliore è quella considerata in principio.

Pertanto, tale soluzione CPF è garantita come soluzione ottimale (dalla proprietà § 6.2), assumendo solo che il problema possieda almeno una soluzione ottimale (garantita se il problema possiede soluzioni ammissibile e una regione ammissibile limitata).

6.5 Test di ottimalità

Di seguito si espone il funzionamento del **test di ottimalità**:

TEST DI OTTIMALITÀ

Dato un qualsiasi problema di programmazione lineare che possieda almeno una soluzione ottimale. Se una soluzione CPF non ha soluzioni CPF adiacenti migliori (misurate da Z), allora deve essere una soluzione ottimale.

Osservazione: Quindi, ancora una volta, dato l'esempio seguente

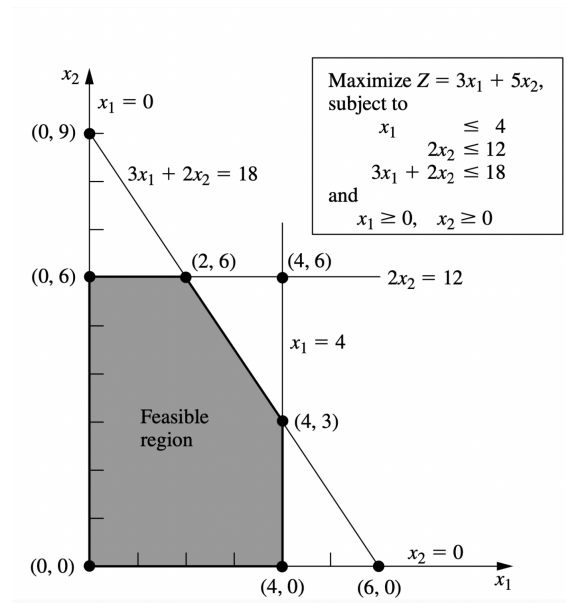


Figura 3: Frontiera di un vincolo & Soluzioni di vertice

Il vertice $(2, 6)$ deve essere ottimale semplicemente perché il suo corrispondente valore per la funzione obiettivo è $Z = 36$ che, ovviamente, è maggiore di $Z = 30$ per $(0, 6)$ e di $Z = 27$ per $(4, 3)$. Questo test di ottimalità è quello utilizzato dal metodo del simplesso per determinare quando è stata raggiunta una soluzione ottimale.

6.6 Algoritmo del simplesso

Di seguito si espongono i passi dell'**algoritmo del simplesso**, specificatamente nell'esempio preso in considerazione fino a questo momento:

- **Inizializzazione:** Si sceglie $(0, 0)$ come soluzione CPF iniziale da esaminare. Ovviamente $(0, 0)$ è una scelta conveniente perché non sono necessari calcoli per identificare tale soluzione CPF.
- **Test di ottimalità:** Si conclude che $(0, 0)$ non è una soluzione ottimale, in quanto le soluzioni CPF adiacenti $(4, 0)$ e $(0, 6)$ sono migliori: per la prima $Z = 12$, per la seconda $Z = 30$.
- **Iterazione 1:** Si consideri la soluzione CPF adiacente migliore che, in questo caso, è proprio $(0, 6)$. Per farlo, si eseguono le tre fasi seguenti:
 - Considerando i due bordi della regione ammissibile che partono da $(0, 0)$, ci si sposta lungo il bordo che conduce all'asse x_2 . Questo perché, con una funzione obiettivo pari a $Z = 3x_1 + 5x_2$, l'aumento marginale di Z è maggiore per x_2 rispetto ad uno spostamento lungo l'asse x_1 .
 - Fermarsi al primo nuovo limite di vincolo, dato da $2x_2 = 12$. Infatti, spostandosi oltre nella direzione selezionata nel passo precedente, si esce dalla regione ammissibile; nell'esempio considerato, spostandosi lungo x_2 , ma fermandosi al secondo nuovo limite di vincolo, si ottiene $(0, 9)$, che è una soluzione non ammissibile in un vertice.
 - Risolvendo l'intersezione del nuovo insieme di vincoli: $x_1 = 0$ e $2x_2 = 12$ si ottiene immediatamente la soluzione $(0, 6)$.
- **Test di ottimalità:** Ancora una volta si conclude che $(0, 6)$ non è una soluzione ottimale, in quanto la soluzioni CPF adiacente $(2, 6)$ non ancora analizzata (in quanto $(0, 0)$ era la soluzione CPF di partenza) è migliore, in quanto $Z = 36$.

- **Iterazione 2:** Si consideri la soluzione CPF adiacente migliore che, ossia $(2, 6)$. Per farlo, si eseguono le tre fasi seguenti:
 - Considerando i due bordi della regione ammissibile che partono da $(0, 6)$, si sceglie di spostarsi lungo il bordo che porta a destra, in quanto lo spostamento lungo tale bordo aumenta Z , mentre l'indietreggiare lungo l'asse x_2 diminuisce Z .
 - Ci si arresta al primo nuovo limite di vincolo incontrato muovendosi in quella direzione: $3x_1 + 2x_2 = 18$. Infatti, spostandosi ulteriormente nella direzione selezionata al passo precedente, si esce dalla regione ammissibile.
 - Risolvendo l'intersezione del nuovo insieme di vincoli: $3x_1 + 2x_2 = 18$ e $2x_2 = 12$ si ottiene immediatamente la soluzione $(2, 6)$.
- **Test di ottimalità:** Infine si conclude che $(2, 6)$ è la soluzione ottimale, in quanto nessuna delle soluzioni CPF adiacenti (ossia $(0, 6)$ e $(4, 3)$) è migliore: per la prima $Z = 30$, per la seconda $Z = 27$.

6.7 Relazione tra soluzioni ottimali e CPF

Di seguito si espone la **relazione tra soluzioni ottimali e CPF**:

RELAZIONE TRA SOLUZIONI OTTIMALI E CPF

Il metodo del simplesso si concentra esclusivamente sulle soluzioni CPF. Per qualsiasi problema che abbia almeno una soluzione ottimale, per trovarla è sufficiente trovare la migliore soluzione CPF.

Osservazione: Poiché il numero di soluzioni fattibili è generalmente infinito, la riduzione del numero di soluzioni da esaminare a un piccolo numero finito (solo tre nell'esempio considerato) rappresenta un'enorme semplificazione.

6.8 Flusso del metodo del simplesso

Il metodo del simplesso è un algoritmo iterativo con la seguente struttura:

- Configurare l'algoritmo andando a determinare una prima soluzione CPF ammissibile;
- Se la soluzione CPF è ottimale, ci si arresta. Altrimenti si prosegue con un'ulteriore iterazioni fino a trovare una migliore soluzione CPF.

Per la risoluzione dell'esempio risolto, tale diagramma di flusso è stato seguito attraverso due iterazioni fino a trovare una soluzione ottimale.

6.9 Inizializzazione dell'algoritmo del simplesso

Di seguito si espone il concetto chiave di **inizializzazione dell'algoritmo del simplesso**:

INIZIALIZZAZIONE DELL'ALGORITMO DEL SIMPLESSO

Quando possibile, per l'inizializzazione dell'algoritmo del simplesso, si sceglie l'origine $(0, 0)$, ponendo tutte le variabili decisionali pari a 0 come soluzione CPF iniziale. Infatti, quando le variabili decisionali sono troppe per trovare una soluzione CPF iniziale graficamente, tale scelta elimina la necessità di utilizzare procedure algebriche per trovare e risolvere una prima soluzione CPF.

Osservazione: La scelta dell'origine è comunemente possibile quando tutte le variabili decisionali hanno vincoli di non negatività, perché l'intersezione dei confini di questi vincoli produce l'origine

come soluzione angolare: tale soluzione è quindi una soluzione CPF, a meno che non sia inaffrontabile perché viola uno o più vincoli.

Se non è ammissibile, sono necessarie procedure speciali per trovare la soluzione CPF iniziale: in particolare, nel caso in cui $(0, 0)$ non sia una soluzione ammissibile, si creerà un problema alternativo, forzando $(0, 0)$ come vertice ammissibile iniziale, tramite l'individuazione di variabili artificiali.

6.10 Scelta di una soluzione CPF migliore ad ogni iterazione

Di seguito si espone la logica alla base della **scelta di una soluzione CPF migliore ad ogni iterazione**:

SCelta DEL MIGLIORE VERTICE CPF AD OGNI ITERAZIONE

Data una soluzione CPF, è molto più veloce, dal punto di vista computazionale, raccogliere informazioni sulle **soluzioni CPF adiacenti** che sulle altre soluzioni CPF.

Pertanto, ogni volta che l'algoritmo del simplesso esegue un'iterazione per passare dalla soluzione CPF corrente ad una migliore, si sceglie **sempre** una **soluzione CPF adiacente** a quella corrente, escludendo altre soluzioni CPF; di conseguenza, l'intero percorso seguito per raggiungere una soluzione ottimale è **lungo i bordi della regione ammissibile**.

Dopo aver identificato la soluzione CPF corrente, l'algoritmo del simplesso esamina ciascuno degli spigoli della regione ammissibile che si diramano da questa soluzione CPF e identifica il tasso di miglioramento per Z che si otterrebbe spostandosi lungo tale spigolo. Tra gli spigoli con un tasso di miglioramento positivo per Z , si sceglie quindi di spostarsi lungo quello con il tasso di miglioramento maggiore per Z .

L'iterazione viene, dunque, completata risolvendo prima la soluzione CPF adiacente all'altra estremità di questo spigolo e poi considerando tale nuova soluzione CPF adiacente come soluzione CPF corrente per il test di ottimalità e (se necessario) per l'iterazione successiva.

Osservazione: Riprendendo in considerazione l'esempio di partenza:

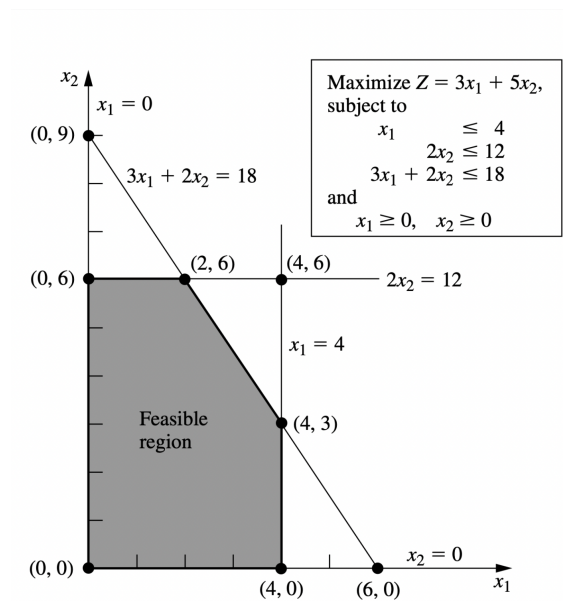


Figura 4: Frontiera di un vincolo & Soluzioni di vertice

Osservazione 1: Nella prima iterazione, spostandosi da $(0, 0)$ lungo il bordo sull'asse x_1 si otterrebbe un tasso di miglioramento di Z pari a 3, in quanto

$$\frac{\partial Z}{\partial x_1} = 3$$

per cui Z aumenta di 3 per ogni aumento unitario di x_1 , mentre spostandosi lungo il bordo sull'asse x_2 si otterrebbe un tasso di miglioramento di Z pari a 5, in quanto

$$\frac{\partial Z}{\partial x_2} = 5$$

per cui Z aumenta di 5 per ogni aumento unitario di x_2 ; da tale evidenza è facile decidere di spostarsi lungo quest'ultimo bordo.

Alla seconda iterazione, invece, l'unico bordo che si dirama da $(0, 6)$ e che produce un tasso di miglioramento positivo in Z è il bordo che porta a $(2, 6)$, per cui si decide di spostarsi lungo tale bordo.

Osservazione 2: Tuttavia, non è sempre garantito a priori che sia una buona strada quella di spostarsi lungo il bordo con il maggior tasso di miglioramento per Z .

Pertanto, in generale, tutte le scelte sono arbitrarie ed ugualmente valide, dal punto di vista della correttezza, ma non dell'efficienza.

6.11 Eseguire il test di ottimalità efficacemente

Di seguito si espone il metodo con cui eseguire il **test di ottimalità efficacemente**:

TEST DI OTTIMALITÀ EFFICACE

Un tasso di miglioramento positivo per la funzione obiettivo Z implica che la soluzione CPF adiacente sia migliore della soluzione CPF corrente, mentre un tasso di miglioramento negativo in Z implica che la soluzione CPF adiacente sia peggiore.

Pertanto, il test di ottimalità consiste semplicemente nel verificare se uno qualsiasi degli spigoli produce un tasso di miglioramento positivo per Z . Se nessuno di essi lo dà, allora la soluzione CPF attuale è ottimale.

Osservazione 1: Nell'esempio considerato, infatti, spostandosi lungo uno dei due bordi che si diramano da $(2, 6)$, il valore della funzione obiettivo Z diminuisce. Poiché le richieste del problema prevedono di massimizzare Z , questo fatto porta immediatamente alla conclusione che $(2, 6)$ è ottimale.

Osservazione 2: Il vertice CPF $(2, 6)$ è il punto di intersezione tra $2x_2 = 12$ (cioè $x_2 = 6$) e $3x_1 + 2x_2 = 18$; quest'ultimo vincolo può anche essere scritto come

$$x_1 = 6 - \frac{2}{3}x_2$$

Quindi, quando $Z = 3x_1 + 5x_2$ si muove lungo tale vincolo, si ha che

$$Z = 3 \cdot \left(6 - \frac{2}{3}\right)x_2 + 5x_2 \rightarrow Z = 18 + 3x_2$$

Se $x_2 = 6$, pertanto, si ottiene che $Z = 36$. Quindi, se $x_2 < 6$, Z diminuisce e quindi non è un'opzione praticabile. Poiché anche spostarsi lungo $x_2 = 6$ non consente di aumentare Z , ne consegue che $(2, 6)$ è la soluzione ottimale.

Analogamente, se si considera

$$x_2 = 9 - \frac{3}{2}x_1 \quad \text{allora} \quad Z = 45 - \frac{9}{2}x_1$$

per cui in $x_1 = 2$, $Z = 36$ e tale valore diminuisce finché x_1 aumenta.

Esercizio: Un ragionamento analogo può essere eseguito ponendo come funzione obiettivo $Z = 3x_1 + x_2$. In questo caso si osserverà che $(2, 6)$ non è ottimale.

14 Ottobre 2022

È noto che la soluzione ottima si trova sempre su un vertice. Secondo l'algoritmo del simplesso, in particolare, partendo da un vertice della regione ammissibile, ci si sposta verso un vertice adiacente, senza analizzare tutti i vertici ammissibili, necessariamente, in modo tale da massimizzare la funzione obiettivo. Per la convessità della regione ammissibile, ogni qualvolta ci si sposta da un vertice ad un altro adiacente, e il valore della funzione obiettivo non migliora, allora la soluzione CPF considerata in principio è quella ottimale.

6.12 Forma standard e soluzioni di base

Un qualunque problema di programmazione lineare può sempre essere espresso in **forma standard**, come segue

$$\begin{aligned}\max z &= cx \\ Ax &= b (b \geq 0) \\ x &\geq 0\end{aligned}$$

Pertanto, dato un problema formulato come sopra, posto il $rg(A) = m$, ossia il numero di colonne linearmente indipendenti della matrice A è m . Giacché $m < n$, eventualmente riordinando le colonne, si può porre

$$A = [B|N]$$

in cui

- B è una matrice quadrata non singolare $m \times m$ detta **matrice delle colonne in base**;
- N è una matrice $m \times (n - m)$ detta **matrice delle colonne fuori base**;

La matrice B è composta da m colonne di A linearmente indipendenti che formano una base nello spazio vettoriale ad m dimensioni delle colonne di A .

In corrispondenza di una scelta di B ed N si può partizionare anche il vettore delle x , ottenendo

$$x = \begin{bmatrix} x_B \\ x_N \end{bmatrix} \quad \begin{array}{l} \text{con } m \text{ componenti} \\ \text{con } n - m \text{ componenti} \end{array}$$

in cui

- x_B è detto **vettore delle variabili in base** (**vettore di base**);
- x_N è detto **vettore delle variabili fuori base**.

Il sistema di equazioni lineari $Ax = b$ si può riscrivere come

$$[B|N] \cdot \begin{bmatrix} x_B \\ x_N \end{bmatrix} = b \quad \rightarrow \quad Bx_B + Nx_N = b$$

Moltiplicando per l'inversa della matrice delle colonne in base B , si ottiene

$$\boxed{x_B = B^{-1}b - B^{-1}Nx_N}$$

Per ogni base B ogni soluzione del sistema $Ax = b$ corrisponde a determinare il valore per m variabili x_B avendo fissato arbitrariamente il valore per le restanti $n - m$ variabili x_N .

Una scelta particolarmente importante è porre $x_N = 0$, da cui si ottiene la corrispondente soluzione di base

$$x = \begin{bmatrix} x_B \\ x_N \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} B^{-1}b \\ 0 \end{bmatrix}$$

per cui se $B^{-1}b \geq 0$ si ottiene una soluzione di base ammissibile (BFS) per il sistema

$$Ax = b, \quad x \geq 0$$

6.13 Vertici e BFS

Si espone di seguito un'importante considerazione in merito alla relazione tra **vertici** e **BFS**:

VERTICI E BFS

Dato il problema $Ax = b, x \geq 0$, una soluzione x è un vertice del poliedro $P(A, b)$ **se e solo se** x è una BFS.

Questo perché un punto di un poliedro è un vertice (punto estremo) se e solo se soddisfa all'uguaglianza n vincoli linearmente indipendenti, quindi basta dimostrare che ogni BFS soddisfa n vincoli linearmente indipendenti tra $Ax = b, x \geq 0$.

Per definizione ogni BFS soddisfa all'uguaglianza $(n - m)$ vincoli $x \geq 0$ e gli m vincoli di $Ax = b$. I vincoli stringenti sono linearmente indipendenti poiché la matrice dei loro coefficienti è certamente non singolare essendo della forma

$$\begin{pmatrix} B & N \\ 0 & I_{n-m} \end{pmatrix}$$

Esempio: Si consideri il seguente problema, così formulato:

$$\begin{aligned} \max z &= 2x_1 + x_2 \\ x_1 + x_2 &\leq 5 \\ -x_1 + x_2 &\leq 0 \\ 6x_1 + 2x_2 &\leq 21 \\ x_1, x_2 &\geq 0 \end{aligned}$$

Tale sistema non è in forma standard, ma espresso solo in termini delle variabili strutturali (cioè quelle che hanno un'immediata corrispondenza fisica col sistema reale che viene modellato).

Per manipolarlo opportunamente, lo si trasforma in forma standard introducendo le **variabili di slack** x_3, x_4, x_5 , ottenendo

$$\begin{aligned} \max z &= 2x_1 + x_2 \\ x_1 + x_2 + x_3 &= 5 \\ -x_1 + x_2 + x_4 &= 0 \\ 6x_1 + 2x_2 + x_5 &= 21 \\ x_1, x_2, x_3, x_4, x_5 &\geq 0 \end{aligned}$$

in cui è essenziale capire che le variabili di slack sono sempre **non negative**, per dei vincoli di \leq . È fondamentale ciò, perché se fossero negative, significherebbe, nel caso della prima disuguaglianza, per esempio, che $x_1 + x_2 \geq 5$, che contraddice il vincolo di partenza.

Per ogni vincolo \leq , pertanto, si deve introdurre una variabile di slack non negativa. Ecco che ora si è trasformato il problema in forma standard, per cui

$$A = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & 0 & 0 \\ -1 & 1 & 0 & 1 & 0 \\ 6 & 2 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \quad \text{e} \quad b = \begin{bmatrix} 5 \\ 0 \\ 21 \end{bmatrix}$$

Per individuare i vertici, avendo $n = 5$ variabili e $m = 3$ vincoli, si pongono a 0 due variabili (le cosiddette **variabili fuori base**) in tutti i modi possibili, ottenendo un sistema di equazioni con $m = 3$ equazioni e 3 incognite che è risolubile e, non solo, la soluzione è un punto, ossia il vertice cercato.

Esercizio: Si pongano a 0 le variabili x_4, x_5 di slack, considerando

$$x_N = \begin{bmatrix} x_4 \\ x_5 \end{bmatrix} = 0$$

Ciò porta a dover determinare

$$x_B = \begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{bmatrix} = B^{-1} \cdot b$$

Giacché B è la matrice quadrata dei corrispondenti vettori dei coefficienti per x_1, x_2 e x_3 , si ottiene, dalla matrice A di partenza

$$B = \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ -1 & 1 & 0 \\ 6 & 2 & 0 \end{bmatrix}$$

Per invertire tale matrice, se ne calcola il determinante e la matrice dei cofattori, per cui

$$\det(B) = -1 \cdot 2 - 6 \cdot 1 = -8 \quad \text{e} \quad \text{cof}B = \begin{bmatrix} 0 & 0 & -8 \\ 2 & -6 & 4 \\ -1 & -1 & 2 \end{bmatrix}$$

per cui la matrice inversa cercata è

$$B^{-1} = \frac{1}{\det(B)} \cdot \text{cof}^t(B) = \frac{1}{8} \cdot \begin{bmatrix} 0 & 2 & -1 \\ 0 & -6 & -1 \\ -8 & 4 & 2 \end{bmatrix}$$

pertanto si può ottenere il vettore x_B come segue

$$x_B = B^{-1} \cdot b = \frac{1}{\det(B)} \cdot \text{cof}^t(B) = \frac{1}{8} \cdot \begin{bmatrix} 0 & 2 & -1 \\ 0 & -6 & -1 \\ -8 & 4 & 2 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} 5 \\ 0 \\ 21 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \frac{21}{8} \\ \frac{21}{8} \\ -\frac{1}{4} \end{bmatrix}$$

Tuttavia, tale soluzione non risulta ammissibile in quanto si è ottenuto vettore con componenti non tutte ≥ 0 , come richiesto dai vincoli.

Osservazione: Attenzione che, con questo approccio, si individuano tutti i vertici possibili, pari a

$$\binom{n}{n-m} = \frac{n!}{m! \cdot (n-m)!}$$

Tuttavia non è detto che siano tutte ammissibili, in quanto per essere un vertice ammissibile deve soddisfare tutti i vincoli del problema. Non solo, ma è anche possibile che con questo metodo si individui un numero di vertici ammissibile maggiore del numero effettivo dei vertici, in quanto uno stesso vertice può essere intersezione di più di due vincoli.

Per esempio, nel caso di una prima intersezione, denotata con P_1 , le variabili poste a 0 sono x_1 , x_2 e x_4 , per cui le coppie di vincoli che producono come intersezione P_1 sono x_1 e x_2 , x_1 e x_4 , x_2 e x_4 , per un totale di

$$\binom{3}{2} = 3$$

Pertanto, siccome il limite superiore delle possibili basi è

$$\binom{n}{n-m} = \binom{5}{2} = 10$$

non tutte le basi corrispondono ad una soluzione ammissibile BFS, ma solamente 6 sono ammissibili. Siccome i vertici sono 4, vi saranno BFS **degeneri**.

6.14 Variabili di surplus

Se in un problema di programmazione lineare vi sono dei vincoli di \geq , per trasformare il problema in forma standard si introducono delle **variabili di surplus** con segno opposto, ad esempio

$$-3x_1 + 2x_2 \geq 5 \quad \rightarrow \quad -3x_1 + 2x_2 - x_6 = 5$$

in modo tale da rispettare il vincolo di ≥ 0 di partenza.

6.15 Funzione obiettivo in forma matriciale

Esplicitando la funzione obiettivo

$$z = cx = [c_B \cdot c_N] \cdot \begin{bmatrix} x_B \\ x_N \end{bmatrix} = c_B x_B + c_N x_N$$

e sostituendo a x_B la forma ottenuta in precedenza, ossia

$$x_B = B^{-1}b - B^{-1}Nx_N$$

si ottiene

$$z = c_B B^{-1}b - (c_B B^{-1}N - c_N) \cdot x_N$$

per cui il valore dell'obiettivo corrispondente alla base B è quindi

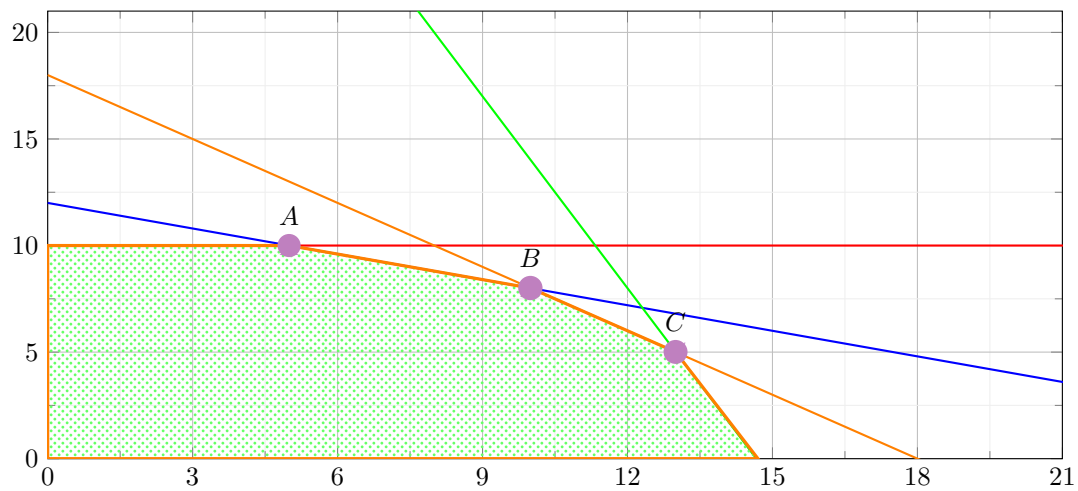
$$\boxed{Z(B) = c_B B^{-1}b}$$

17 Ottobre 2022

Esercizio 1: Si consideri il seguente problema di programmazione lineare, così formalizzato

$$\begin{aligned} \max z &= 2x_1 + x_2 \\ x_2 &\leq 10 \\ 2x_1 + 5x_2 &\leq 60 \\ x_1 + x_2 &\leq 18 \\ 3x_1 + x_2 &\leq 44 \\ x_1 &\geq 0, x_2 &\geq 0 \end{aligned}$$

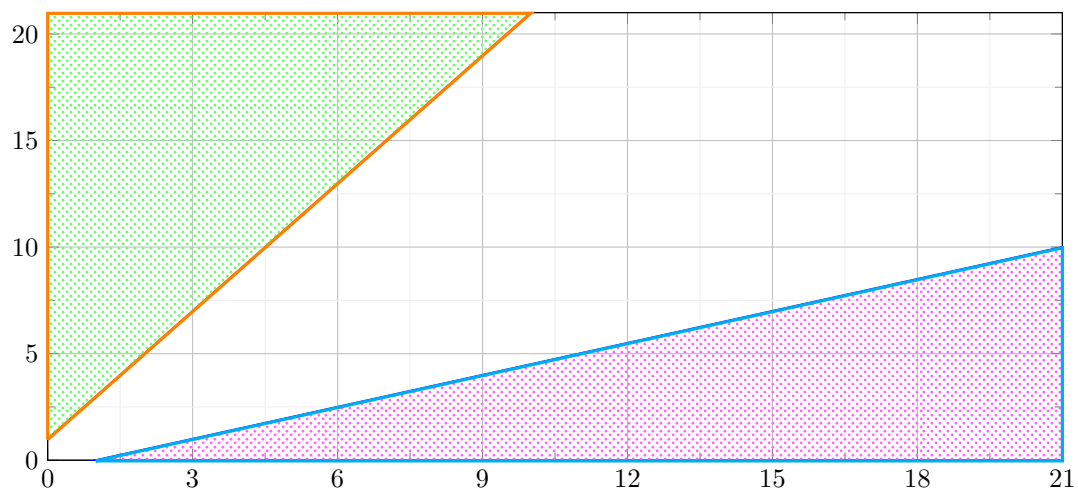
Allora si rappresenti sul diagramma seguente la regione ammissibile, considerando x_1 in ascissa e x_2 in ordinata



Esercizio 3: Si consideri il seguente problema di programmazione lineare

$$\begin{aligned} \max z &= 5x_1 + 2x_2 \\ 2x_1 - x_2 &\leq -1 \\ -x_1 + 2x_2 &\leq -1 \\ x_1 &\geq 0, x_2 &\geq 0 \end{aligned}$$

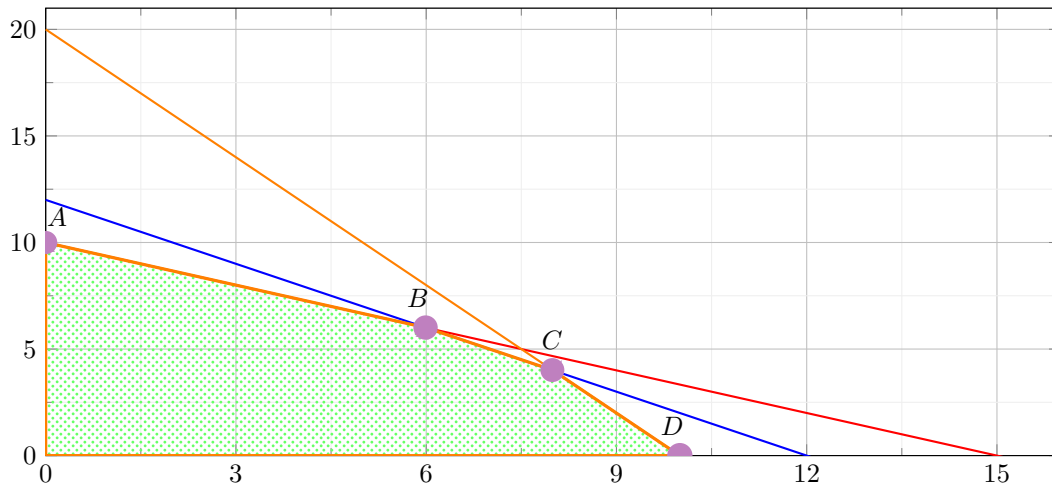
La rappresentazione grafica produce il risultato seguente:



Esercizio 4: Si consideri il seguente problema di programmazione lineare

$$\begin{aligned}\min z &= 40x_1 + 50x_2 \\ 2x_1 + 3x_2 &\geq 30 \\ x_1 + x_2 &\geq 12 \\ 2x_1 + x_2 &\geq 20 \\ x_1 &\geq 0, x_2 &\geq 0\end{aligned}$$

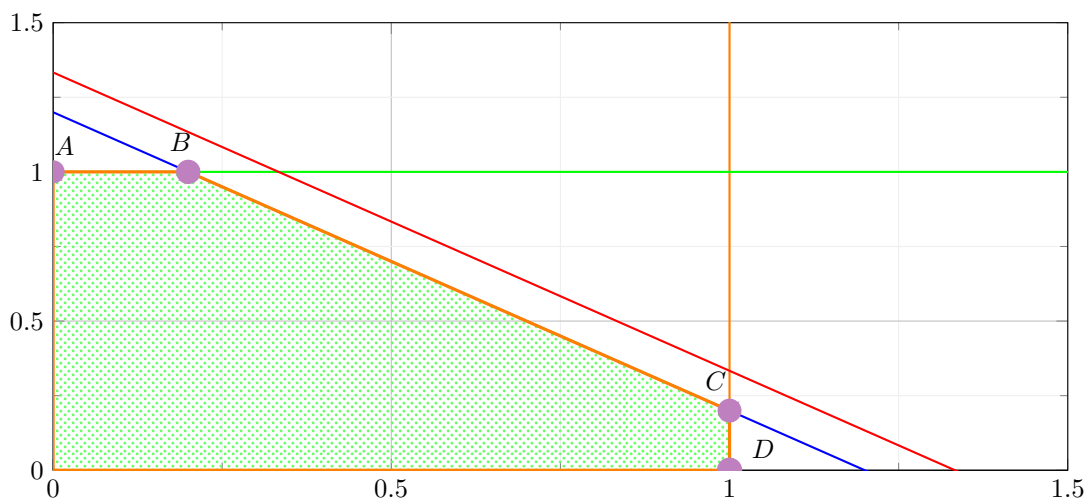
La rappresentazione grafica produce il risultato seguente:



Esercizio 5: Si consideri il seguente problema di programmazione lineare

$$\begin{aligned}\max z &= 4500x_1 + 4500x_2 \\ x_1 &\leq 1 \\ x_2 &\geq 1 \\ 4500x_1 + 4500x_2 &\leq 6000 \\ 500x_1 + 500x_2 &\leq 600 \\ x_1 &\geq 0, x_2 &\geq 0\end{aligned}$$

La rappresentazione grafica produce il risultato seguente:



20 Ottobre 2022

6.16 Metodo del simplesso in forma matriciale

L'insieme dei vincoli e della funzione obiettivo possono essere scritti come un sistema lineare rispetto al quale si può supporre di aver individuato una base B ammissibile, ovvero

$$\begin{bmatrix} 1 & -c^T \\ 0 & A \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} z \\ x \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \\ b \end{bmatrix} \Leftrightarrow \begin{bmatrix} 1 & -c_B^T & -c_N^T \\ 0 & B & N \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} z \\ x_B \\ x_N \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 \\ b \end{bmatrix}$$

La quasi (manca la prima colonna) matrice estesa di questo sistema, composto dalle righe dei vincoli e dalla riga della funzione obiettivo, è detta **tableau**:

$$\begin{bmatrix} -c^T & 0 \\ A & b \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -c_B^T & -c_N^T & 0 \\ B & N & b \end{bmatrix}$$

6.16.1 Tableau iniziale

Il **tableau iniziale**, prima della relativizzazione rispetto alla base B scelta, si presenta come segue

	x_{B_1}	...	x_{B_r}	...	x_{B_m}	...	x_j	...	x_k	...	
z	c_{B_1}	...	c_{B_r}	...	c_{B_m}	...	c_j	...	c_k	...	0
x_{B_1}	a_{1,B_1}	...	a_{1,B_r}	...	a_{1,B_m}	...	$a_{1,j}$...	$a_{1,k}$...	b_1
\vdots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots
x_{B_r}	a_{r,B_1}	...	a_{r,B_r}	...	a_{r,B_m}	...	$a_{r,j}$...	$a_{r,k}$...	b_r
\vdots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots
x_{B_m}	a_{m,B_1}	...	a_{m,B_r}	...	a_{m,B_m}	...	$a_{m,j}$...	$a_{m,k}$...	b_m

in cui

- le variabili x_{B_1}, \dots, x_{B_m} denotate in **rosso chiaro** sono le **variabili in base B** ;
- i coefficienti $a_{1,B_1}, \dots, a_{m,B_m}$ denotati in **rosso scuro** sono i **coefficienti delle variabili in base B** ;
- le variabili x_j, \dots, x_k denotate in **blu chiaro** sono le **variabili fuori base N** ;
- i coefficienti $a_{1,j}, \dots, a_{m,k}$ denotati in **blu scuro** sono i **coefficienti delle variabili fuori base N** ;
- i coefficienti $c_{B_1}, \dots, c_{B_m}, \dots, c_j, \dots, c_k$ denotati in **verde chiaro** sono i **coefficienti della funzione obiettivo**;
- il valore 0 denotato in **verde scuro** è il **valore della funzione obiettivo**, ossia il valore della soluzione corrente;
- i coefficienti b_1, \dots, b_m denotati in **arancione chiaro** sono i **valori delle variabili in base**, sempre in funzione della soluzione corrente;

Esempio: Sia dato il problema di programmazione lineare formalizzato come segue:

$$\begin{aligned}\max z &= 2x_1 + x_2 \\ x_1 + x_2 &\leq 5 \\ -x_1 + x_2 &\leq 0 \\ 6x_1 + 2x_2 &\leq 21 \\ x_1 \geq 0, x_2 &\geq 0\end{aligned}$$

Tale sistema, ovviamente, **non** è in **forma standard**, ma espresso solo in termini delle variabili strutturali (cioè quelle che hanno un immediata corrispondenza fisica col sistema reale che viene modellato).

Pertanto lo si trasforma in forma standard introducendo le **variabili di slack** x_3, x_4 e x_5 , ottenendo

$$\begin{aligned}\max z &= 2x_1 + x_2 \\ x_1 + x_2 + x_3 &= 5 \\ -x_1 + x_2 + x_4 &= 0 \\ 6x_1 + 2x_2 + x_5 &= 21 \\ x_1, x_2, x_3, x_4, x_5 &\geq 0\end{aligned}$$

Pertanto ora è possibile realizzare il **tableau iniziale**:

	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	
z	-2	-1	0	0	0	0
x_3	1	1	1	0	0	5
x_4	-1	1	0	1	0	0
x_5	6	2	0	0	1	21

Sapendo, però, per ipotesi che le colonne 3,4,1 formano una base iniziale ammissibile, è possibile riordinare le colonne del **tableau iniziale**, ottenendo:

	x_3	x_4	x_1	x_5	x_2	
z	0	0	-2	0	-1	0
x_3	1	0	1	0	0	1
x_4	0	1	-1	0	0	1
x_1	0	0	6	1	1	2

Esplicitando la funzione obiettivo

$$z = cx = [c_B \cdot c_N] \cdot \begin{bmatrix} x_b \\ x_N \end{bmatrix} = c_B x_B + c_N x_N$$

e sostituendo a x_B la forma ottenuta in precedenza, ossia

$$x_B = B^{-1}b - B^{-1}Nx_N$$

si ottiene

$$z = c_B B^{-1}b - (c_B B^{-1}N - c_N) \cdot x_N$$

per cui il valore dell'obiettivo corrispondente alla base B è quindi

$$\boxed{Z(B) = c_B B^{-1}b}$$

Le ultime due relazioni esprimono rispettivamente i vincoli e la funzione obiettivo in funzione delle variabili fuori base. Raccogliendo le $m + 1$ equazioni (in quanto m sono per x_B e 1 per z) di tali relazioni in forma matriciale si ottiene:

$$\begin{bmatrix} z \\ x_B \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} c_B \cdot B^{-1} \cdot b \\ B^{-1} \cdot b \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} c_B \cdot B^{-1} \cdot N - c_N \\ B^{-1} \cdot N \end{bmatrix} \cdot x_N$$

per cui il corrispondente tableau risulta essere

$$\begin{bmatrix} 0 & c_B \cdot B^{-1} \cdot N - c_N & c_B \cdot B^{-1} \cdot b \\ I & B^{-1} \cdot N & B^{-1} \cdot b \end{bmatrix}$$

Nell'esempio considerato, per costruire il tableau di lavoro, si deve partire dal tableau iniziale riordinato:

	x_3	x_4	x_1	x_5	x_2	
z	0	0	-2	0	-1	0
x_3	1	0	1	0	0	1
x_4	0	1	-1	0	0	1
x_1	0	0	6	1	1	2

E considerare la base B evidenziata in **rosso scuro** e calcolare la sua inversa, ovvero

$$B^{-1} = \frac{1}{\det(B)} \cdot \text{cof}^T(B) = \frac{1}{6} \cdot \begin{bmatrix} 6 & 0 & 0 \\ 0 & 6 & 0 \\ -1 & 1 & 1 \end{bmatrix}^T = \frac{1}{6} \cdot \begin{bmatrix} 6 & 0 & -1 \\ 0 & 6 & 1 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & -\frac{1}{6} \\ 0 & 1 & \frac{1}{6} \\ 0 & 0 & \frac{1}{6} \end{bmatrix}$$

Ciò permette facilmente di costruire il nuovo tableau:

	x_3	x_4	x_1	x_5	x_2	
z	0	0	0	$\frac{1}{3}$	$-\frac{1}{3}$	7
x_3	1	0	0	$-\frac{1}{6}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{3}{2}$
x_4	0	1	0	$\frac{1}{6}$	$\frac{4}{3}$	$\frac{7}{2}$
x_1	0	0	1	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{7}{2}$

Al fine di una scrittura più compatta, si ponga \mathcal{S} l'insieme degli indici delle variabili in base (ossia le colonne di B) e \mathcal{R} l'insieme degli indici delle variabili fuori base (ossia le colonne di N), e si

definisca

$$y_0 = \begin{bmatrix} c_B B^{-1} b \\ B^{-1} b \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} y_{0,0} \\ y_{1,0} \\ \vdots \\ y_{m,0} \end{bmatrix} \quad \text{e} \quad y_j = \begin{bmatrix} c_B B^{-1} A_{\cdot,j} - c_j \\ B^{-1} A_{\cdot,j} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} y_{0,j} \\ y_{1,j} \\ \vdots \\ y_{m,j} \end{bmatrix} \quad \forall j \in \mathcal{R}$$

dove $A_{\cdot,j}$ e c_j sono rispettivamente la colonna di N ed il coefficiente di c che moltiplicano la j -ma variabile fuori base.

La componente i -ma della BFS e la funzione obiettivo si possono quindi riscrivere come

$$z = y_{0,0} - \sum_{j \in \mathcal{R}} y_{0,j} \cdot x_j \quad \text{e} \quad x_{B_i} = y_{i,0} - \sum_{j \in \mathcal{R}} y_{i,j} \cdot x_j$$

per cui il nuovo tableau, adattato alla notazione appena introdotta, diviene:

	x_{B_1}	...	x_{B_r}	...	x_{B_m}	...	x_j	...	x_k	...	
z	0	...	0	...	0	...	$y_{0,j}$...	$y_{0,k}$...	$y_{0,0}$
x_{B_1}	1	...	0	...	0	...	$y_{1,j}$...	$y_{1,k}$...	$y_{1,0}$
\vdots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots
x_{B_r}	0	...	1	...	0	...	$y_{r,j}$...	$y_{r,k}$...	$y_{r,0}$
\vdots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots	\ddots	\vdots
x_{B_m}	0	...	0	...	1	...	$y_{m,j}$...	$y_{m,k}$...	$y_{m,0}$

Nell'esempio considerato, pertanto, la funzione obiettivo può essere descritta come

$$z = y_{0,0} - \sum_{j \in \mathcal{R}} y_{0,j} \cdot x_j = 7 - \frac{1}{3}x_5 + \frac{1}{3}x_2$$

e le variabili in base saranno sempre ottenute come

$$x_{B_i} = y_{i,0} - \sum_{j \in \mathcal{R}} y_{i,j} \cdot x_j$$

che si traduce in

$$\begin{aligned} x_3 &= \frac{3}{2} + \frac{1}{6}x_5 - \frac{2}{3}x_2 \\ x_4 &= \frac{7}{2} - \frac{1}{6}x_5 - \frac{4}{3}x_2 \\ x_1 &= \frac{7}{2} - \frac{1}{6}x_5 - \frac{1}{3}x_2 \end{aligned}$$

6.17 Verifica dell'ottimalità della soluzione corrente

L'obiettivo

$$z = y_{0,0} - \sum_{j \in \mathcal{R}} y_{0,j} \cdot x_j$$

data la corrente BFS vale $z(B) = y_{0,0}$.

Se esiste un coefficiente $y_{0,k} < 0$ con $k \in \mathcal{R}$, facendo diventare positiva la variabile fuori base x_k attualmente nulla, l'obiettivo aumenta di valore

$$z = y_{0,0} - y_{0,k} \cdot x_k > y_{0,0} = z(B)$$

allora, compatibilmente col rispetto dei vincoli, conviene aumentare il più possibile il valore della variabile x_k .

6.18 Rispetto dell'ammissibilità

Il vincolo generico associato all'elemento in base i -esimo

$$x_{B,i} = y_{i,0} - \sum_{j \in \mathcal{R}} y_{i,j} \cdot x_j \geq 0$$

è rispettato dalla BFS corrente, poiché $y_{i,0} \geq 0$ e $x_j = 0$ per $j \in \mathcal{R}$. Tale vincolo, rispetto alla variabile fuori base che si vuole incrementare, diventa

$$x_{B,i} = y_{i,0} - y_{i,k} \cdot x_k \geq 0$$

per cui

- se il coefficiente $y_{i,k}$ è non positivo, x_k può incrementare a piacere senza violare la non negatività di $x_{B,i}$,
- se il coefficiente $y_{i,k}$ è positivo, x_k , per rispettare la non negatività di $x_{B,i}$, può incrementare solo fino al valore

$$\frac{y_{i,0}}{y_{i,k}}$$

che si ottiene quando la variabile $x_{B,i}$ va a 0

Pertanto, il massimo valore che x_k può assumere è quindi

$$x_k \leftarrow \min \left\{ \frac{y_{i,0}}{y_{i,k}} \text{ tale che } k \in \mathcal{R}, \text{ con } y_{i,k} > 0 \right\}$$

Esempio: Per esempio, data la soluzione corrente

$$z = 7 - \frac{1}{3}x_5 + \frac{1}{3}x_2$$

il coefficiente di x_2 è positivo, quindi conviene rendere il più positivo possibile x_2 , compatibilmente con i vincoli:

$$\begin{array}{ll} x_3 = \frac{3}{2} + \frac{1}{6}x_5 - \frac{2}{3}x_2 \geq 0 & \rightarrow \frac{3}{2} - \frac{2}{3}x_2 \geq 0 \\ x_4 = \frac{7}{2} - \frac{1}{6}x_5 - \frac{4}{3}x_2 \geq 0 & \rightarrow \frac{7}{2} - \frac{4}{3}x_2 \geq 0 \\ x_1 = \frac{7}{2} - \frac{1}{6}x_5 - \frac{1}{3}x_2 \geq 0 & \rightarrow \frac{7}{2} - \frac{1}{3}x_2 \geq 0 \end{array}$$

per cui il valore massimo che può assumere x_2 è

$$x_2 = \min \left\{ \frac{9}{2}, \frac{21}{8}, \frac{21}{2} \right\} = \frac{9}{4}$$

6.19 Cambio di base

Sia $y_{r,k}$ il valore per cui si ottiene il

$$\min \left\{ \frac{y_{i,0}}{y_{i,k}} \text{ tale che } k \in \mathcal{R}, \text{ con } y_{i,k} > 0 \right\}$$

allora tale valore è detto **pivot**. Se x_k assume il massimo valore ammissibile, allora i valori delle componenti di x , in particolare quelle in base che, quindi, dipendono da x_k , variano nel modo seguente:

$$\begin{aligned} x_k &\leftarrow \frac{y_{r,0}}{y_{r,k}} \\ x_j &\leftarrow 0, \forall j \in \mathcal{R} - \{k\} \\ x_{B_i} &\leftarrow y_{i,0} - y_{i,k} \cdot \frac{y_{r,0}}{y_{r,k}}, \forall i \in \mathcal{S} \end{aligned}$$

e quindi

$$x_{B_r} \leftarrow 0$$

Per potere iterare il ragionamento conviene esprimere le soluzioni del sistema $Ax = b$, in funzione delle variabili che dopo l'aggiornamento hanno certamente valore nullo. Le equazioni associate alla componente i -ma della BFS e l'obiettivo si dovranno quindi riscrivere come:

$$z = y_{0,0} - y_{0,k} \cdot \frac{y_{r,0}}{y_{r,k}} - \sum_{j \in \mathcal{R} - \{k\}} \left(y_{0,j} - y_{0,k} \cdot \frac{y_{r,j}}{y_{r,k}} \right) \cdot x_j + \frac{y_{0,k}}{y_{r,k}} \cdot x_{B_r}$$

Dovendo uscire x_3 dalla base B ed entrare x_2 , si ricostruisce nuovamente il tableau, riutilizzando il medesimo approccio di partenza, andando ad individuare la base B (e successivamente la sua inversa), la base N

	x_2	x_4	x_1	x_5	x_3	
z	0	0	0	$\frac{1}{3}$	$-\frac{1}{3}$	7
x_3	1	0	0	$-\frac{1}{6}$	$\frac{2}{3}$	$\frac{3}{2}$
x_4	0	1	0	$\frac{1}{6}$	$\frac{4}{3}$	$\frac{7}{2}$
x_1	0	0	1	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{7}{2}$

Esempio: Si consideri il seguente problema di programmazione lineare, formalizzato come segue:

$$\begin{aligned} \max z &= 3x_1 + 5x_2 \\ x_1 &\leq 4 \\ 2x_2 &\leq 12 \\ 3x_1 + 2x_2 &\leq 18 \\ x_1, x_2 &\geq 0 \end{aligned}$$

Tale sistema non è in forma standard, ma espresso solo in termini delle variabili strutturali (cioè quelle che hanno un immediata corrispondenza fisica col sistema reale che viene modellato).

Per manipolarlo opportunamente, lo si trasforma in forma standard introducendo le **variabili di**

slack x_3, x_4, x_5 , ottenendo

$$\begin{aligned}\max z &= 3x_1 + 5x_2 \\ x_1 + x_3 &= 4 \\ 2x_2 + x_4 &= 12 \\ 3x_1 + 2x_2 + x_5 &= 18 \\ x_1, x_2 &\geq 0\end{aligned}$$

Ovviamente è noto il metodo per individuare quali vertici costituiscono delle soluzioni ammissibili. Ma senza svolgere alcun calcolo, inizialmente, è possibile partire da un vertice che sicuramente appartiene alla regione ammissibile, con soluzione $x_1 = 0$ e $x_2 = 0$ (ovvero queste ultime sono le variabili fuori base). Ciò permette facilmente di capire che le altre variabili (che sono le variabili in base B), avranno valore

- $x_3 = 4$
- $x_4 = 12$
- $x_5 = 18$

Il tableau opportunamente riordinato è

	x_3	x_4	x_5	x_1	x_2	
z	0	0	0	-3	-5	0
x_3	1	0	0	1	0	4
x_4	0	1	0	0	2	12
x_5	0	0	1	3	2	18

Ciò permette di evincere che

$$z = 0 + 3x_1 + 5x_2$$

per cui, ovviamente, non si è ottenuta la soluzione ottima, in quanto aumentando sia x_1 che x_2 la soluzione ottima può aumentare. Tuttavia, conviene procedere aumentando x_2 , per cui x_2 entra in base e per capire chi esce, si calcola

$$\begin{aligned}x_3 &= 4 - x_1 \geq 0 \\ x_4 &= 12 - 2x_2 \geq 0 && \rightarrow x_2 \geq 6 \\ x_5 &= 18 - 3x_1 - 2x_2 \geq 0 && \rightarrow x_2 \leq 9\end{aligned}$$

e il minimo valore tra quelli ottenuti è ovviamente 6, per cui si ottiene che il valore 2 è della seconda riga è il pivot. Per cui la variabile uscente è x_4 . Si deve ora ricostruire il tableau, in modo tale da ottenere i coefficienti della funzione obiettivo delle variabili in base pari a 0, mentre la matrice dei coefficienti delle variabili in base corrisponda esattamente ad una matrice unità I_n . Per farlo si effettuano delle operazioni elementari in modo tale da rendere unitario il pivot corrispondente della variabile x_2 che è entrata in base. Non solo, ma dovendo creare una colonna con un solo un 1 si somma o si sottrae in modo tale da annullare il coefficiente cercato.

Dopodiché, per esprimere la funzione obiettivo in funzione unicamente delle variabili fuori base x_1 e x_4 si esegue sempre una somma o sottrazione, in modo tale da annullare il coefficiente cercato. Dato, quindi, il sistema seguente:

	x_3	x_4	x_5	x_1	x_2	
z	0	0	0	-3	-5	0
x_3	1	0	0	1	0	4
x_4	0	1	0	0	2	12
x_5	0	0	1	3	2	18

Bisogna rendere la colonna di x_2 esattamente identica alla colonna di x_4 , essendo la prima variabile entrante e la seconda uscente. Basterà sostituire la penultima riga con la sua metà, per cui

	x_3	x_4	x_5	x_1	x_2	
z	0	0	0	-3	-5	0
x_3	1	0	0	1	0	4
x_4	0	$\frac{1}{2}$	0	0	1	6
x_5	0	0	1	3	2	18

Ma l'ultima coordinata per x_2 è pari a 2, ma dovrebbe essere 0. Basterà sostituire l'ultima riga con se stessa meno 2 volte la penultima, ovvero:

	x_3	x_4	x_5	x_1	x_2	
z	0	0	0	-3	-5	0
x_3	1	0	0	1	0	4
x_4	0	$\frac{1}{2}$	0	0	1	6
x_5	0	-1	1	3	0	6

Anche la prima riga, per z , deve essere modificata, in quanto la funzione obiettivo deve essere espressa unicamente in funzione delle variabili fuori base x_1 e x_4 . Allora si sostituisce ad essa se stessa più 5 volte la penultima riga, da cui:

	x_3	x_4	x_5	x_1	x_2	
z	0	$\frac{5}{2}$	0	-3	0	30
x_3	1	0	0	1	0	4
x_4	0	$\frac{1}{2}$	0	0	1	6
x_5	0	-1	1	3	0	6

Ecco che quindi si è ottenuto esattamente ciò che si cercava. Riordinando il tableau si ottiene

	x_3	x_2	x_5	x_1	x_4	
z	0	0	0	-3	$\frac{5}{2}$	30
x_3	1	0	0	1	$\frac{5}{2}$	4
x_2	0	1	0	0	$\frac{1}{2}$	6
x_5	0	0	1	3	1	6

Osservazione: Partendo dal tableau, è immediato evincere che, se esso presenta una particolare configurazione, allora automaticamente è possibile affermare che la regione ammissibile è infinita e non esiste soluzione ottima.

Ciò si capisce se facendo uscire una variabile dalla base, nessun'altra vi entra in quanto non si annulla mai, in quanto nella sua colonna del tableau si hanno solamente termini non positivi.