Hướng dẫn sử dụng chương 2 và chương 3

Ví dụ ta có bài toán QHTT sau:

$$f(x) = 6x_1 + 4x_2 - x_3 + x_4 + 2x_5 \rightarrow min$$

$$5x_1 + x_2 + x_3 + 2x_4 = 8$$

$$2x_1 - 4x_2 - x_4 + x_5 = 6$$

$$x_1 + x_2 + x_4 = 4$$

$$x_i \ge 0 (j = 1..5)$$

Thì ta sẽ nhập dữ liệu như sau:

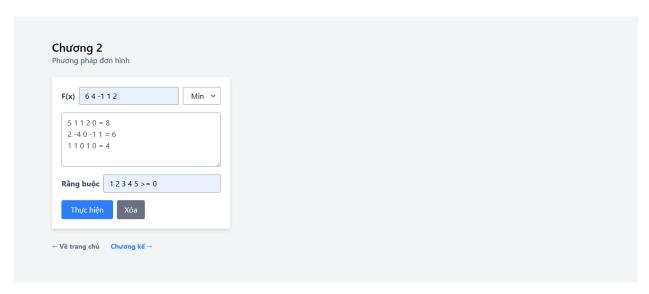
F(x): 64-112 chọn Min

$$2 - 40 - 11 = 6$$

$$1\ 1\ 0\ 1\ 0 = 4$$

Rằng buộc :  $1 \ 2 \ 3 \ 4 \ 5 >= 0$ 

Cụ thể thì nó hiện như sau:



Sau đó ta có thể nhấn nút "Thực hiện" để chạy chương trình hoặc nút "Xóa" để xóa hết dữ liệu.

Ở riêng chương 3, ta có thể nhấn nút "Dạng 2" để thực hiện việc tìm phương án tối ưu của bài toán đối ngẫu dự trên phương án tối ưu của bài toán gốc.

Nó sẽ có hiện như sau:

hương 3 i toán đối ngẫu		
F(x) 64-112 Min Y		
5 1 1 2 0 = 8		
2 - 4 0 - 1 1 = 6		
11010=4		
<b>Rằng buộc</b> 1 2 3 4 5 >= 0		
F(X*) Phương trình F(X*)		
X* Phương án tối ưu X*		
Thực hiện Dạng 1 Xóa		

Ví dụ bài toán trước đó có phương án tối ưu sau:  $X^*=(0;0;0;4;10)$  và fmin = 24 Ta sẽ nhập như sau:

F(X\*): 24

X\*: 0 0 0 4 10

Sau đó ta có thể nhấn nút "Thực hiện" để chạy chương trình hoặc nút "Xóa" để xóa hết dữ liệu.

Hướng dẫn sử dụng chương 4

Ví dụ ta có bài toán cân bằng thu phát sau:

Trạm phát:  $A_1 = 100$ ,  $A_2 = 80$ ,  $A_3 = 20$ .

Trạm thu:  $B_1 = 60$ ,  $B_2 = 70$ ,  $B_3 = 40$ ,  $B_4 = 30$ .

Ma trận chi phí:

$$\begin{bmatrix} 2 & 5 & 9 & 1 \\ 3 & 4 & 7 & 2 \\ 5 & 10 & 2 & 8 \end{bmatrix}$$

Thì ta sẽ nhập dữ liệu như sau:

Phát: 100 80 20

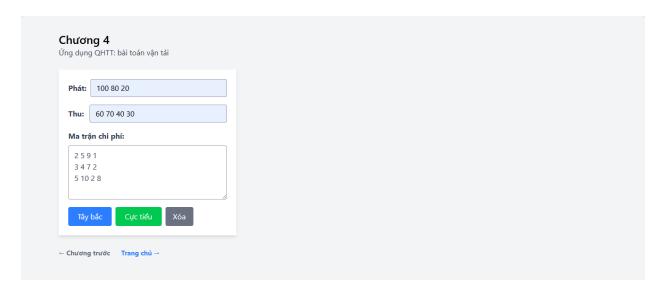
Thu: 60 70 40 30

Ma trận chi phí:

2591

3472

5 10 2 8



Sau đó ta có thể nhấn nút "Tây bắc" hay "Cực tiểu" để chạy chương trình hoặc nút "Xóa" để xóa hết dữ liệu.