# Programação Linear Método Simplex

#### Prof. Igor da Penha Natal

Departamento de Informática Universidade Estadual de Maringá





#### Aula de Hoje

- Resolução de Problemas de Programação Linear:
  - Introdução ao Método Simplex
  - Método Simplex: forma tabular

## Introdução ao Método Simplex

- Sabe-se que para encontrar a solução ótima de um problema de Programação Linear basta procurarmos entre os vértices.
- Entretanto a quantidade de vértices de um problema prático é de C<sub>n,m</sub> onde m é o número de restrições e n é o número de variáveis.
- Por exemplo se tiver um problema com m=50 e n=100 variáveis tem-se:  $C_{100.50}=100!/50!(100-50)! \cong 1 \times 10^{29}$
- Isso torna inviável a enumeração de todos os vértices existentes de um problema de tamanho moderado
- O método Simplex consiste num procedimento eficiente para a busca da solução ótima entre os vértices.

#### Método Simplex: introdução gráfica

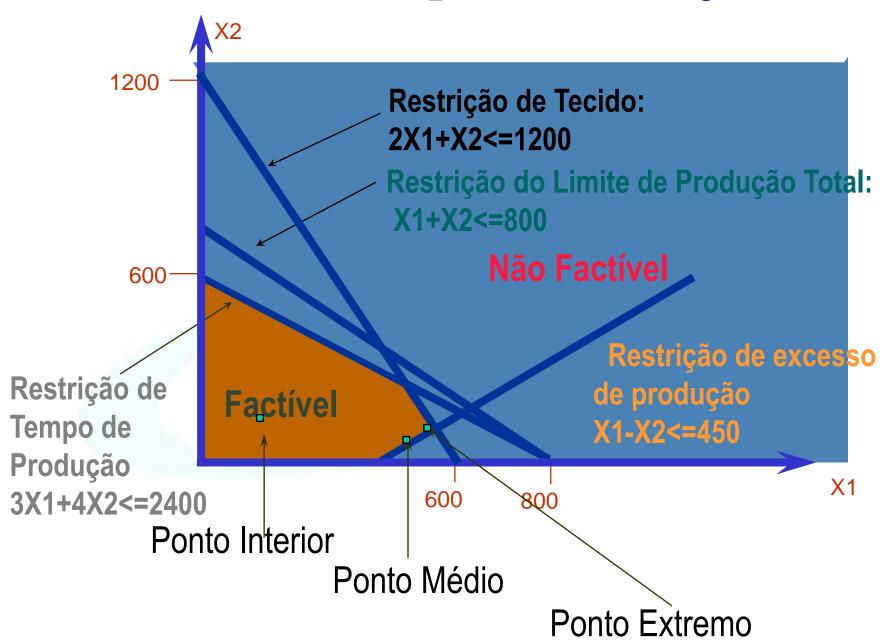
• Exemplo: Uma indústria de confecção produz camisas de manga longa e de manga curta. Os recursos disponíveis são de 1200 reais para compra de tecido e as máquinas permitem 40 horas de produção por semana. Após uma pesquisa de mercado decidiu-se que a produção total não pode exceder de 800 unidades. Além disso, o número de unidades produzidas de camisa manga longa não pode exceder o número de unidades produzidas de camisa manga curta em mais de 450 unidades. Sabe-se que, cada camisa manga longa requer 2 reais de tecido e 3 minutos de produção e cada camisa manga curta requer 1 real de tecido e 4 minutos de produção. O departamento de finanças tem a informação de que cada camisa manga longa dá um lucro de 8 reais e cada camisa manga curta dá um lucro de 5 reais. O gerente da indústria deseja saber qual o melhor esquema de produção de forma a respeitar as restrições e maximizar o lucro.

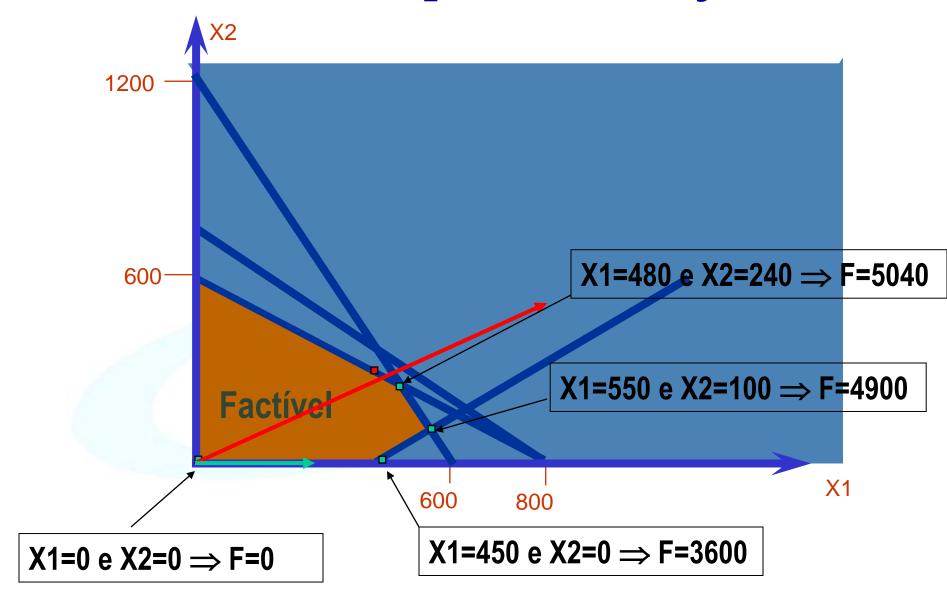
Modelo de Programação Linear

$$Max 8X1 + 5X2$$
 (lucro semanal)

#### Sujeito a:

```
2X1 + 1X2 \le 1200 (Quantidade de tecido) 3X1 + 4X2 \le 2400 (Tempo de produção) X1 + X2 \le 800 (Limite produção total) X1 - X2 \le 450 (Produção em excesso) X_j >= 0, j=1, 2. (Resultados positivos)
```





• Pergunta: Como aplicar a solução gráfica para resolver o seguinte problema?

```
maximizar f(x_1, x_2, x_3, x_4) = 4x_1 + 5x_2 + 9x_3 + 11x_4 (I) sujeito a:

x_1 + x_2 + x_3 + x_4 \le 15

7x_1 + 5x_2 + 3x_3 + 2x_4 \le 120 (II)

3x_1 + 5x_2 + 10x_3 + 15x_4 \le 100 (III)
```

- Resposta: Não é possível resolver graficamente!
- É possível obter uma solução com um método analítico, por exemplo, pelo método simplex

- Características dos problemas de Programação Linear que permitem a solução pelo método Simplex.
  - A região factível/viável deve ser convexa.
  - Um conjunto é convexo quando toda combinação convexa de dois elementos dele pertence a ele.
  - Uma combinação convexa de dois elementos,  $x_1$  e  $x_2$  é um terceiro elemento y tal que:  $y=a.x_1+(1-a)x_2$  onde  $0 \le a \le 1$ .
  - Assim, um conjunto é convexo quando: dados  $x_1 \in S$ ,  $x_2 \in S$  e  $y=a.x_1+(1-a)x_2$  onde  $0 \le a \le 1$  então  $y \in S$ .
  - Graficamente: dados dois pontos factíveis quaisquer, sempre existirá um segmento de reta ligando estes dois pontos, de forma que, este segmento está totalmente contido na região de factibilidade.

- Preparativos para a aplicação do método simplex:
  - Se o conjunto de possibilidades fosse formado por igualdades seria mais fácil resolver o sistema que o forma.
  - Para tanto é possível utilizar algumas operações que permitem transformar modelos de programação linear em outros modelos equivalentes. Por exemplo:
    - um problema de minimização, pode ser resolvido pela maximização do negativo da função objetivo.
    - restrições de ≥ podem ser multiplicadas por -1 para se tornarem restrições de ≤.
    - restrições de ≥ ou de ≤ podem ser colocadas nas forma de igualdade adicionando-se variáveis de folga.
    - variáveis que possam assumir qualquer valor e não apenas valores positivos podem ser substituídas pela diferença de duas variáveis positivas
- Vejamos tais transformações com maiores detalhes

#### Transformação de problemas em formas equivalentes

- Restrições de desigualdade :
- Caso as restrições, forem apresentadas como inequações, ao invés de equações, podemos converter para forma de igualdade com o auxílio de novas variáveis. Vejamos:
- Imaginemos determinada restrição *i* na forma:

$$a_{i1}x_1 + a_{i2}x_2 + \dots + a_{in}x_n \le b_i \quad (ex: 3x_1 + 4x_2 - x_3 \le 7)$$

- Se somarmos ao primeiro termo uma variável  $x_k$  ( $k \ge n+1$ ), sendo  $x_k \ge 0$ , poderíamos escrever então, a igualdade:

$$a_{i1}x_1 + a_{i2}x_2 + \cdots + a_{in}x_n + x_k = b_i$$
 (ex :  $3x_1 + 4x_2 - x_3 + x_4 = 7$ ,  $x_4 \ge 0$ ) sem alterar o significado da restrição.

#### Transformação de problemas em formas equivalentes

- Restrições de desigualdade (continuação):
- Analogamente, se a restrição fosse da forma:

$$a_{i1}x_1 + a_{i2}x_2 + \dots + a_{in}x_n \ge b_i \quad (ex : 3x_1 + 4x_2 - x_3 \ge 7)$$

bastaria que subtraíssemos uma variável  $x_k$  ( $k \ge n+1$ ), do primeiro termo para transformar a inequação em igualdade, sendo  $x_k \ge 0$ .

$$ex: 3x_1 + 4x_2 - x_3 - x_4 = 7, x_4 \ge 0$$

#### Observação:

- Essas variáveis adicionais, chamadas de *variáveis de folga*, são muito úteis, pois deixam todas as restrições em forma de igualdade mantendo-se as condições de não-negatividade
- As variáveis de folga aumentam o grau de liberdade do sistema (infinitas soluções)

#### Transformação de problemas em formas equivalentes

#### Variáveis Livres:

Caso as variáveis  $x_i$  das restrições sejam livres de sinal, ou seja, não tenham restrições de não-negatividade, basta fazermos a substituição de variáveis no problema:

$$x_i = x_i^+ - x_i^-$$
, com  $x_i^+ \ge 0$ ,  $x_i^- \ge 0$ .

#### • Função objetivo (maximizar ou minimizar):

Caso a função objetivo esteja na forma de maximização (minimização), basta substituirmos pela minimização (maximização) do negativo da função. Ou seja:

- maximizar  $f(x_1,x_2)=2x_1 + 3x_2 \approx minimizar f(x_1,x_2)=-2x_1 3x_2$
- minimizar  $f(x_1,x_2) = 5x_1 8x_2 \approx \text{maximizar -} f(x_1,x_2) = -5x_1 + 8x_2$

#### **Exemplo**

• Escrever o Problema de Otimização Linear abaixo na forma padrão

Minimizar 
$$z = 2 x_1 + 3x_2 - 2 x_3$$
 (I)  
sujeito a:  
 $4x_1 + x_2 - 3x_3 \ge 2$  (II)  
 $x_1 + 2x_2 - 6x_3 \le 4$   
 $x_1 \ge 0 \ x_2 \ge 0, \ x_3 \ge 0$  (III)

#### Resposta:

sujeito a:  

$$4x_1 + x_2 - 3x_3 - x_4 = 2$$
 (II)  
 $x_1 + 2x_2 - 6x_3 + x_5 = 4$   
 $x_1 \ge 0, x_2 \ge 0, x_3 \ge 0, x_4 \ge 0, x_5 \ge 0$  (III)

Maximizar  $z = -2 x_1 - 3x_2 + 2 x_3 + 0 x_4 + 0 x_5$ 

(I)

#### Variáveis Básicas e não Básicas

Considere-se o sistema Ax = b, com m equações lineares e n variáveis uma solução básica é obtida fazendo

- n m variáveis iguais a 0 (variáveis não básicas)
- resolvendo o sistema para as variáveis restantes, que são chamadas as variáveis básicas.

Exemplo: determinar todas as soluções básicas para o sistema

$$x_1 + x_2 = 3$$
  
-  $x_2 + x_3 = 1$ 

Variáveis Básica :  $x_1$  e  $x_3$  sendo  $x_1 = 3$  e  $x_3 = 1$ Variável não Básica:  $x_2$  , sendo  $x_2 = 0$ ;

## Soluções Viáveis/Adimissíveis

- Definição: a toda a solução básica do problema na forma padrão na qual todas as variáveis são não-negativas chama-se solução básica admissível.
- Teorema 1: A região admissível de qualquer problema de programação linear (PL) é um conjunto convexo. Se o PL tem uma solução única, deverá haver um ponto extremo da região admissível que é ótimo.
- Teorema 2: Para qualquer PL, há um único ponto extremo da região admissível correspondendo a cada solução básica admissível. Há pelo menos uma solução básica admissível correspondendo a cada ponto extremo da região admissível.
- Definição: soluções básicas admissíveis adjacentes: para um PL com m restrições, duas soluções básicas dizem-se adjacentes se os seus conjuntos de variáveis básicas têm *m*-1 variáveis em comum.

#### Passos Básicos do Método Simplex

- i. Achar uma solução básica inicial.
- ii. Verificar se a solução atual é ótima. Se for, pare.Caso contrário, siga para o passo iii.
- iii. Determinar a variável não básica que deve entrar na base (solução básica).
- iv. Determinar a variável básica que deve sair da base.
- v. Achar a nova solução básica e voltar ao passo ii.

Vamos apresentar o método Simplex representando o modelo na forma de uma tabela.

#### Exemplo

Uma empresa pode fabricar dois produtos (1 e 2). Na fabricação do produto 1 a empresa gasta nove horas-homem e três horas-máquina. Na fabricação do produto 2 a empresa gasta uma hora-homem e uma hora-máquina. A empresa dispõe de 18 horas-homem e 12 horas-máquina para um período de produção.

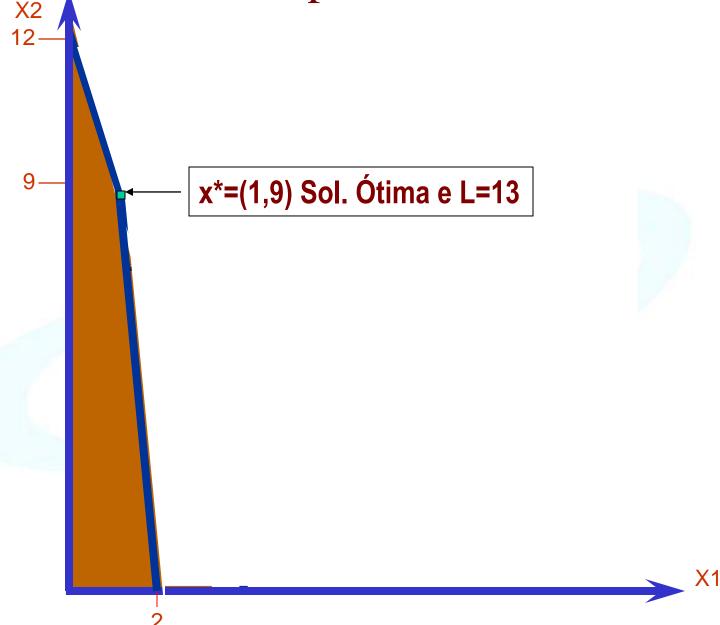
Sabe-se que os lucros líquidos dos produtos são \$4 e \$1 respectivamente. Formule um modelo de PL que maximize o lucro.

#### **Exemplo**

$$Max \qquad L = 4x_1 + x_2$$

#### Sujeito a:

$$H.H.$$
  $9x_1 + x_2 \le 18$   
 $H.M.$   $3x_1 + x_2 \le 12$   
 $x_1 \ge 0$   $x_2 \ge 0$ 



- Vejamos como resolver este exemplo na forma tabular:
- O primeiro passo consiste em deixar o modelo na forma padrão, ou seja, deve-se acrescentar duas variáveis de folga:

$$H \cdot H \cdot 9 x_1 + x_2 + x_3 = 18$$
  
 $H \cdot M \cdot 3 x_1 + x_2 + x_4 = 12$ 

- Além disso tem-se que:

$$L = 4 x_1 + x_2 \Rightarrow L - 4 x_1 - x_2 = 0$$

- Como se a f. o. fosse uma das restrições originais, porém não é necessário nenhuma variável de folga, pois já esta na forma de igualdade
- L passa a ser vista como uma variável básica adicional e permanente

• Forma-se então um sistema de equações lineares com dois graus de liberdade (para quaisquer duas variáveis podem ser escolhidos valores arbitrários):

$$L - 4x_1 - x_2 = 0$$

$$9x_1 + x_2 + x_3 = 18$$

$$3x_1 + x_2 + x_4 = 12$$

• O método simplex usa o valor zero para esses valores arbitrários

- Uma solução imediata e que muitas vezes está disponível é a solução onde todas as variáveis originais são nulas e as de folga são iguais aos limites dos recursos (lado direito).
- Esta solução é conhecida como solução trivial.

• Observe que, neste caso,  $x_1$ =0,  $x_2$ =0 e o lucro L=0

• As variáveis que são diferentes de zero são ditas estarem na base ou são chamadas de variáveis básicas

 $x_3$  e  $x_4$  são variáveis básicas

• As que são iguais a zero são conhecidas como variáveis não básicas ou variáveis que estão fora da base.

 $x_1$  e  $x_2$  são variáveis não básicas

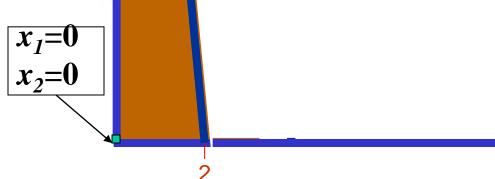
- A solução resultante é chamada de solução básica e, se todas as variáveis básicas forem não-negativas tem-se uma solução básica factível
- Graficamente, uma solução básica factível é equivalente a um vértice factível



 $x_3$ =18 e  $x_4$ =12: variáveis básicas.

 $x_1$ =0 e  $x_2$  = 0: variáveis não básicas.

Lucro L=8



X2 12-

- Para resolver o problema devemos resolver as seguintes perguntas:
- Qual o objetivo?
- Como se deve modificar os valores das variáveis de acordo com o objetivo?
- Lembre-se você tem dois graus de liberdade, ou seja, pode escolher os valores de até duas variáveis.
- Que variável fará seu lucro aumentar mais?
- Vejamos a seguir como responder tais perguntas:

• Observando o objetivo:

$$L = 4 x_1 + x_2 \Rightarrow L - 4 x_1 - x_2 = 0$$

- pode-se ver claramente que  $x_1$  (atualmente nula, portanto não básica) aumentaria mais rapidamente o lucro se fosse posta na base (valor diferente de zero).
- Como o objetivo é maximizar o lucro o ideal seria aumentar  $x_1$  até o infinito.
- Entretanto todas as outras restrições devem ser ainda satisfeitas na presença do máximo valor que  $x_1$  possa alcançar.

- Como deseja-se aumentar  $x_1$  o máximo possível, deve-se saber seus limites nas restrições:
  - Na primeira restrição o limite de  $x_1$  é 2.
  - Na segunda restrição o limite de  $x_1$  é 4.
- Como não se pode romper nenhuma das restrições,  $x_1$  deve ser no máximo 2.
- Como ficam as demais variáveis?

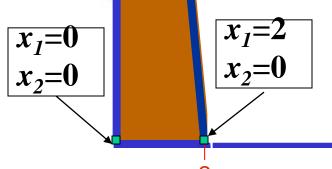
- O limite de  $x_1$  ocorre na linha da primeira restrição.
- Quando  $x_1$  atingir o valor de 2:
  - $x_3$  deverá ser nula para atender a restrição.
  - $x_4$  que era 12 deverá ser igual a 6 dado que 6 unidades da segunda restrição serão consumidas por  $x_1$  com valor 2.
- Desta forma  $x_1$  entrou na base e  $x_3$  saiu.



$$x_1$$
=2 e  $x_4$  = 6: variáveis básicas.

$$x_3$$
=0 e  $x_2$  = 0: variáveis não básicas.

Lucro L=8



X2 12-

X1

• Escalonando (pivotando) o sistema.

• Para se fazer o coeficiente igual a um deve-se dividir toda equação, na linha de entrada, por 9.

$$L - 4x_1 - x_2 = 0$$

$$x_1 + \frac{1}{9}x_2 + \frac{1}{9}x_3 = 2$$

$$3x_1 + x_2 + x_4 = 12$$

$$L = 4x_1 - x_2 = 0$$

$$4x = x_1 + \frac{1}{9}x_2 + \frac{1}{9}x_3 = 2$$

$$3x_1 + x_2 + x_4 = 12$$

• Multiplicando a nova linha de  $x_1$  por 4 e somando com a linha do lucro, zera-se o coeficiente de  $x_1$  naquela linha.

$$L -\frac{5}{9}x_2 + \frac{4}{9}x_3 = 8$$

$$x_1 + \frac{1}{9}x_2 + \frac{1}{9}x_3 = 2$$

$$3x_1 + x_2 + x_4 = 12$$

$$L -\frac{5}{9}x_2 + \frac{4}{9}x_3 = 8$$

$$-3 \times x_1 + \frac{1}{9}x_2 + \frac{1}{9}x_3 = 2$$

$$3x_1 + x_2 + x_4 = 12$$

• Multiplicando a nova linha de  $x_1$  por -3 e somando com a outra linha, zera-se o coeficiente de  $x_1$  naquela linha.

$$L -\frac{5}{9}x_2 + \frac{4}{9}x_3 = 8$$

$$x_1 + \frac{1}{9}x_2 + \frac{1}{9}x_3 = 2$$

$$+\frac{2}{3}x_2 - \frac{1}{3}x_3 + x_4 = 6$$

$$L -\frac{5}{9}x_2 + \frac{4}{9}x_3 = 8$$

$$x_1 + \frac{1}{9}x_2 + \frac{1}{9}x_3 = 2$$

$$+\frac{2}{3}x_2 - \frac{1}{3}x_3 + x_4 = 6$$

- O sistema encontra-se agora como antes (com relação as VB e VNB) e pode-se decidir qual variável deve entrar na base para aumentar o lucro.
- A equação da função lucro pode ser escrita agora como:

$$L = \frac{5}{9}x_2 - \frac{4}{9}x_3 + 8$$

• Claramente se  $x_2$  for aumentada o lucro aumentará.

$$L -\frac{5}{9}x_2 + \frac{4}{9}x_3 = 8$$

$$x_1 + \frac{1}{9}x_2 + \frac{1}{9}x_3 = 2 \cdot \frac{2+1}{9}$$

$$+ \frac{2}{3}x_2 - \frac{1}{3}x_3 + x_4 = 6 \cdot \frac{6+2}{3}$$

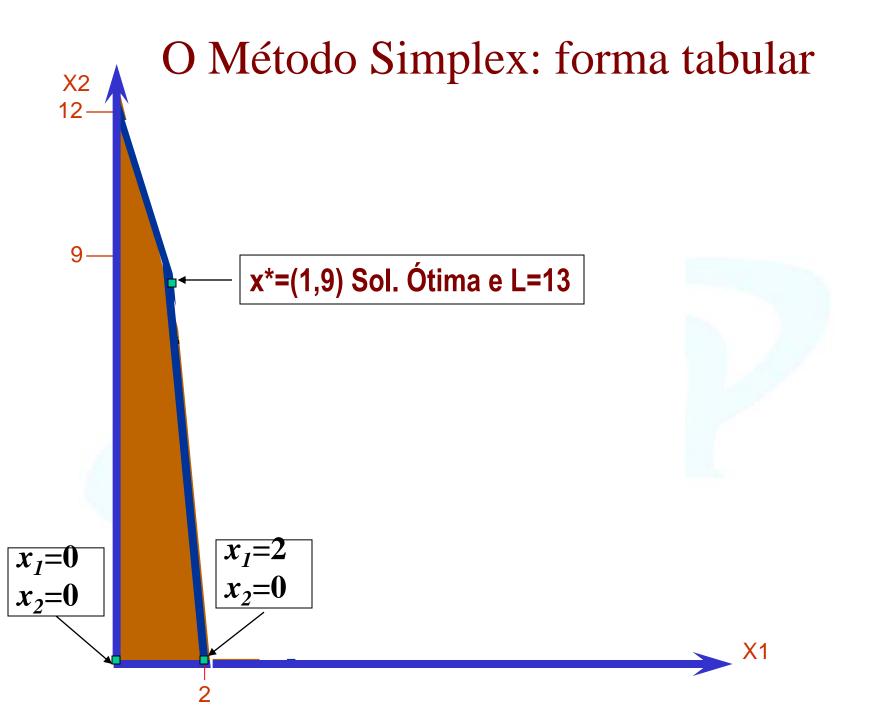
- Deseja-se então aumentar ao máximo o valor de  $x_2$  sem romper nenhuma das restrições.
- Isto pode feito como antes.
  - Na primeira restrição  $x_2$  pode ser aumentada até 18
  - Na segunda restrição x<sub>2</sub> pode ser aumentada até 9
- Como as duas restrições devem ser atendidas,  $x_2$  entrará na linha onde  $x_4$  é a VB.

$$L -\frac{5}{9}x_2 + \frac{4}{9}x_3 = 8$$

$$x_1 + \frac{1}{9}x_2 + \frac{1}{9}x_3 = 2$$

$$+\frac{2}{3}x_2 - \frac{1}{3}x_3 + x_4 = 6$$

- A nova solução será:
  - $-x_2 = 9$  e  $x_1 = 1$ : variáveis básicas;
  - $x_4 = 0$  e  $x_3 = 0$ : variáveis não básicas;
  - Lucro L=13.
- Claramente a solução é melhor que a anterior
- Para decidir se existe alguma variável NB que aumentaria o lucro deve-se colocar o sistema novamente no formato inicial, com relação as variáveis básicas e não básicas.



$$L -\frac{5}{9}x_2 + \frac{4}{9}x_3 = 8$$

$$x_1 + \frac{1}{9}x_2 + \frac{1}{9}x_3 = 2$$

$$+\frac{2}{3}x_2 - \frac{1}{3}x_3 + x_4 = 6$$

- Através de operações elementares deve-se colocar a variável  $x_2$  com coeficiente 1 na linha onde ela entrou e zero nas demais.
- Multiplique a linha onde  $x_2$  entrou por 3/2 para fazer seu coeficiente unitário.

$$x_2 - \frac{1}{2}x_3 + \frac{3}{2}x_4 = 9$$

$$L = -\frac{5}{9}x_2 + \frac{4}{9}x_3 = 8$$

$$x_1 + \frac{1}{9}x_2 + \frac{1}{9}x_3 = 2$$

$$x_2 - \frac{1}{2}x_3 + \frac{3}{2}x_4 = 9$$

• Escalonando: multiplique a linha de  $x_2$  por -1/9 e some com a linha da primeira restrição.

$$L -\frac{5}{9}x_2 + \frac{4}{9}x_3 = 8$$

$$x_1 + \frac{1}{6}x_3 - \frac{1}{6}x_4 = 1$$

$$x_2 -\frac{1}{2}x_3 + \frac{3}{2}x_4 = 9$$

• Escalonando: multiplique a linha de x<sub>2</sub> por 5/9 e some com a linha do lucro.

$$L + \frac{1}{6}x_3 + \frac{5}{6}x_4 = 13$$

$$x_1 + \frac{1}{6}x_3 - \frac{1}{6}x_4 = 1$$

$$x_2 - \frac{1}{2}x_3 + \frac{3}{2}x_4 = 9$$

$$L + \frac{1}{6}x_3 + \frac{5}{6}x_4 = 13$$

$$x_1 + \frac{1}{6}x_3 - \frac{1}{6}x_4 = 1$$

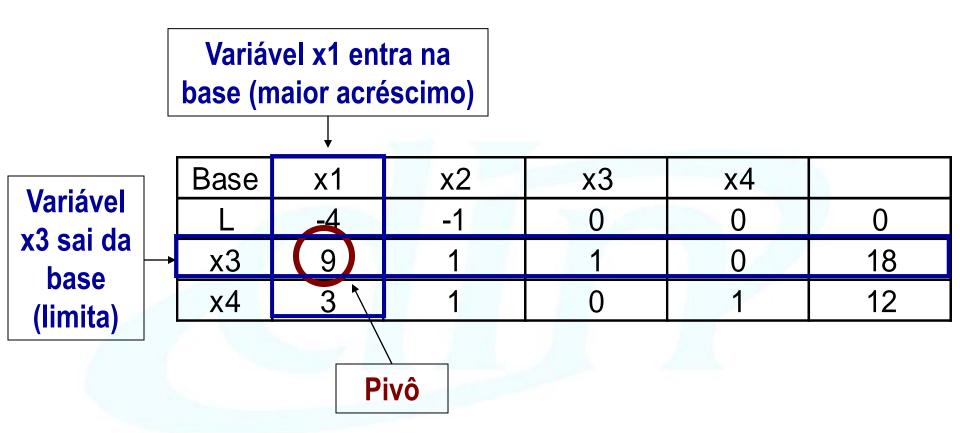
$$x_2 - \frac{1}{2}x_3 + \frac{3}{2}x_4 = 9$$

- Note que agora nenhuma variável contribuiria para aumentar o lucro, isto caracteriza a solução ótima.
- Se este mesmo procedimento for delineado e automatizado constituirá o algoritmo Simplex.
- Utilizando-se os quadros os passos ficaram mais fáceis de serem implementados.

- Utilizando-se de quadros os passos ficam mais fáceis de serem implementados, pois é possível expor os sistemas de uma maneira mais adequada.
- A seguinte forma foi escolhida como a mais conveniente:



• Estes quadros são conhecidos como quadro simplex, este particularmente é o quadro simplex inicial para o exemplo anterior.



• Construção da linha Pivô: divisão da linha pelo valor do pivô para que este fique igual a 1

Lin1=Lin1÷9

Base	x1	x2	х3	x4	
L	-4	-1	0	0	0
х3	1	1/9	1/9	0	2
x4	3	1	0	1	12

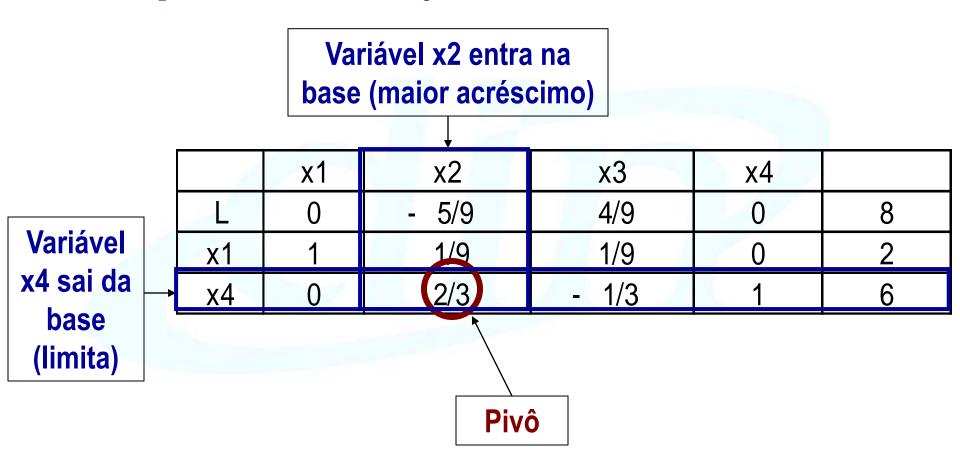
• Construção da coluna Pivô: zerar os coeficientes das outras linhas na coluna relativa ao elemento pivô

Linf=4xLin2+Linf

	Base	<b>x</b> 1	x2	<b>x</b> 3	x4	
f	L	0	- 5/9	4/9	0	8
	х3	1	1/9	1/9	0	2
n2	х4	0	2/3	- 1/3	1	6

Lin2=-3xLin2+Lin2

• Como  $x_1$  entrou na base e  $x_3$  saiu tem-se a nova tabela



 Construção da linha Pivô: divisão da linha pelo valor do pivô para que este fique igual a 1

		x1		x2	х3	x4	
	L	0	•	5/9	4/9	0	8
	х1	1		1/9	1/9	0	2
Lin2=Lin2 x 3÷2	х4	0		1	- 1/2	3/2	9

 Construção da coluna Pivô: zerar os coeficientes das outras linhas na coluna relativa ao elemento pivô

x2 **x**3 x1 **x4** 1/6 13 5/6 1/6 -1/6 **x**1  $Lin1=-1\div9xLin3+Lin1$ **x4** 1/2 3/2

• Como  $x_2$  entrou na base e  $x_4$  saiu tem-se a nova tabela

	x1	x2	x3	x4	
L	0	0	1/6	5/6	13
x1	1	0	1/6	-1/6	1
x2	0	1	- 1/2	3/2	9

- Note que agora nenhuma variável contribuiria para aumentar o lucro, isto caracteriza a solução ótima.
- Se este mesmo procedimento for delineado e automatizado constituirá um algoritmo para solução, o algoritmo Simplex.

- Idéia Básica do método Simplex (novamente):
  - O sistema de equações é resolvido repetidamente para uma sequencia de soluções básicas factíveis. Cada uma melhor que a sua predecessora
  - Isso é feito, até que seja alcançada uma solução básica factível ótima (graficamente corresponde a um vértice ótimo)
  - Cada nova solução básica é obtida de sua predecessora: "transformando uma variável não-básica em básica (variável entrando) e transformando uma variável básica em não-básica (variável saindo)"
  - Duas soluções básicas factíveis que diferem apenas por uma única troca de variáveis básicas e não-básicas são chamadas adjacentes
  - Uma solução básica (vértice) é dita ótima quando nenhuma das soluções básicas adjacentes (vértices adjacentes) é melhor que ela

• Exercício: Resolva o seguinte problema usando a forma tabular do método simplex. Faça uma primeira resolução utilizando sistemas e uma segunda utilizando a forma de tabelas. Isso facilitará o entendimento das tabelas!

Uma Indústria de confecção produz camisas de manga longa e de manga curta. Os recursos disponíveis são de 1200 reais para compra de tecido e as máquinas permitem 40 horas de produção por semana. Após uma pesquisa de mercado decidiu-se que a produção total não pode exceder de 800 unidades. Além disso, o número de unidades produzidas de camisa manga longa não pode exceder o número de unidades produzidas de camisa manga curta em mais de 450 unidades. Sabe-se que, cada camisa manga longa requer 2 reais de tecido e 3 minutos de produção e cada camisa manga curta requer 1 real de tecido e 4 minutos de produção. O departamento de finanças tem a informação de que cada camisa manga longa dá um lucro de 8 reais e cada camisa manga curta dá um lucro de 5 reais. O gerente da indústria deseja saber qual o melhor esquema de produção de forma a respeitar as restrições e maximizar o lucro.

Modelo de Programação Linear

```
Max 8X1 + 5X2 (lucro semanal)
```

#### Sujeito a:

```
2X1 + 1X2 \le 1200 (Quantidade de tecido) 3X1 + 4X2 \le 2400 (Tempo de produção) X1 + X2 \le 800 (Limite produção total) X1 - X2 \le 450 (Produção em excesso) X_j >= 0, j=1, 2. (Resultados positivos)
```

- Vejamos como resolver este exemplo na forma tabular:
- O primeiro passo consiste em deixar o modelo na **forma padrão**, ou seja, deve-se acrescentar as variáveis de folga:

Max 
$$Z = 8X1 + 5X2 + 0X3 + 0X4 + 0X5 + 0X6$$
 (lucro semanal)  
Sujeto a: 
$$2X1 + 1X2 + X3 = 1200 \text{ (Quantidade de tecido)}$$

$$3X1 + 4X2 + X4 = 2400 \text{ (Tempo de produção)}$$

$$X1 + X2 + X5 = 800 \text{ (Limite produção total)}$$

$$X1 - X2 + X6 = 450 \text{ (Produção em excesso)}$$

$$X_{j} >= 0, j = 1, ..., 6$$

• Reescrevendo o problema em forma de sistema tem-se:

```
Z - 8X1 - 5X2 + 0X3 + 0X4 + 0X5 + 0X6 = 0 (lucro semanal)

2X1 + 1X2 + X3 = 1200 (Quantidade de tecido)

3X1 + 4X2 +X4 = 2400 (Tempo de produção)

X1 + X2 +X5 = 800 (Limite produção total)

X1 - X2 +X6 = 450 (Produção em excesso)
```

• Observe que este sistema tem quatro graus de liberdade:

 Iniciamos com a solução trivial onde todas as variáveis originais são nulas e as de folga são iguais aos limites dos recursos

$$Z - 8 x_{1} - 5 x_{2} + 0 x_{3} + 0 x_{4} + 0 x_{5} + 0 x_{6} = 0$$

$$2 x_{1} + 1 x_{2} + x_{3} = 1200$$

$$3 x_{1} + 4 x_{2} + x_{4} = 2400$$

$$x_{1} + x_{2} + x_{5} = 800$$

$$x_{1} - x_{2} + x_{6} = 450$$

- •A solução inicial é:
- $x_3 = 1200$ ;  $x_4 = 2400$ ;  $x_5 = 800$ ;  $x_6 = 450$  variáveis básicas;
- $x_1$ =0 e  $x_2$  = 0; variáveis não básicas;
- Lucro f=0;

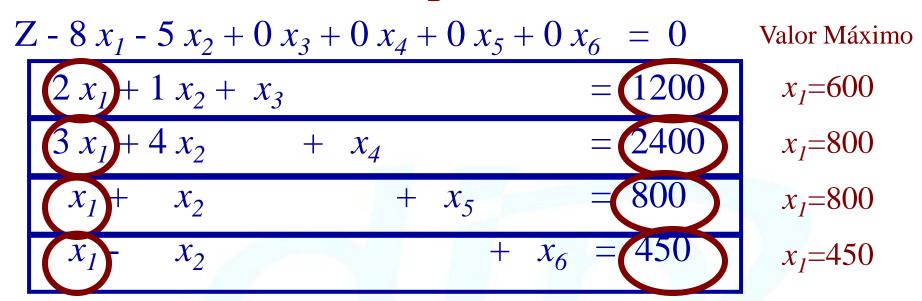
#### O Método Simplex: forma tabular 1200 Restrição de Tecido: $2x_1+x_2=1200 (x_3=0)$ Restrição do Limite de Produção Total: $x_1+x_2=800 (x_5=0)$ 600 Restrição de excesso Restrição de de produção **Factivel** Tempo de $x_1-x_2=450 (x_6=0)$ Produção X1 $3x_1+4x_2=2400$ 600 800 $(x_4=0)$ Solução Inicial $x_1=0$ e $x_2=0$ ; f=0

Observando o objetivo:

$$Z = 8 x_1 + 5 x_2 + 0 x_3 + 0 x_4 + 0 x_5 + 0 x_6 \Rightarrow$$

$$Z - 8 x_1 - 5 x_2 + 0 x_3 + 0 x_4 + 0 x_5 + 0 x_6 = 0$$

- pode-se ver claramente que  $x_1$  (atualmente nula, portanto não básica) aumentaria mais rapidamente o lucro se fosse posta na base (valor diferente de zero).
- Como o objetivo é maximizar o lucro o ideal seria aumentar  $x_1$  até o infinito.
- Entretanto todas as outras restrições devem ser ainda satisfeitas na presença do máximo valor que  $x_1$  possa alcançar.



- Como deseja-se aumentar  $x_1$  o máximo possível, deve-se saber seus limites nas restrições.
  - Na quarta restrição o limite de  $x_1$  é 450.
- Como não se pode romper nenhuma das restrições,  $x_1$  deve ser no máximo 450.
- Como ficam as demais variáveis?

$$Z-8 x_1 - 5 x_2 + 0 x_3 + 0 x_4 + 0 x_5 + 0 x_6 = 0$$

$$2 x_1 + 1 x_2 + x_3 = 1200$$

$$3 x_1 + 4 x_2 + x_4 = 2400$$

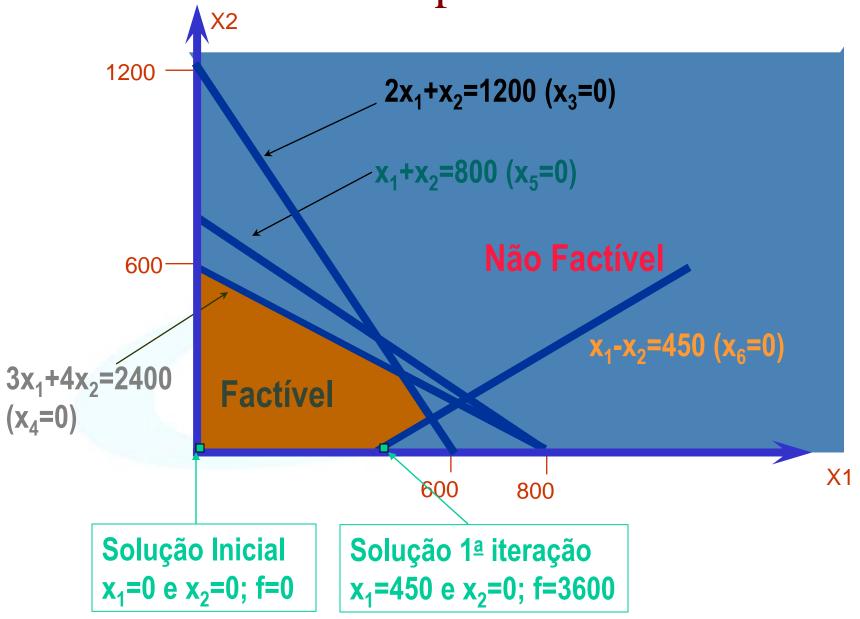
$$x_1 + x_2 + x_5 = 800$$

$$x_1 - x_2 + x_6 = 450$$

- Quando  $x_1$  atingir o valor de 450 (considerando que  $x_2$  deve se manter fora da base, ou seja,  $x_2$ =0):
  - $x_3$  deverá ser 300 para atender a restrição.
  - $x_4$  deverá ser 1050 para atender a restrição.
  - $x_5$  deverá ser 350 para atender a restrição.
  - $x_6$  deverá ser 0 para atender a restrição.

Desta forma  $x_1$  entrou na base e  $x_6$  saiu

- A nova solução é:
  - $-x_1=450$ ;  $x_3=300$ ;  $x_4=1050$ ;  $x_5=350$  variáveis básicas.
  - $-x_6=0$  e  $x_2=0$ ; variáveis não básicas.
  - Lucro f=3600;
- Se, utilizando operações elementares, o sistema for posto na mesma forma, com relação às variáveis básicas e não básicas, será possível perceber se alguma variável (NB=0) poderá contribuir para aumentar o lucro.
- Isto é feito escalonando-se o sistema na coluna relativa a  $x_1$ , deixando o coeficiente desta variável igual a 1 apenas na linha onde ela entrou (trocou valores com  $x_6$ ).



$$Z \cdot 8 x_{1} - 5 x_{2} = 0$$

$$2 x_{1} + 1 x_{2} + x_{3} = 1200$$

$$3 x_{1} + 4 x_{2} + x_{4} = 2400$$

$$x_{1} + x_{2} + x_{5} = 800$$

$$x_{1} - x_{2} + x_{6} = 450$$

- Como o coeficiente de x<sub>1</sub> já é igual a um, não é necessário fazer nada
- Resta agora zerar os coeficientes de  $x_1$  nas outras restrições usando a restrição 4 como pivô

• Multiplicando a restrição 4 por 8 e somando com a linha do lucro, zera-se o coeficiente de  $x_1$  naquela linha.

Z  $-13 x_2$   $+ 8 x_6 = 3600$   $2 x_1 + 1 x_2 + x_3$  = 1200  $3 x_1 + 4 x_2 + x_4$  = 2400  $x_1 + x_2 + x_5 = 800$  $x_1 - x_2 + x_6 = 450$  x (-2)

• Multiplicando a restrição 4 por -2 e somando com a restrição 1, zera-se o coeficiente de  $x_1$  naquela linha.

Z  $-13 x_2$   $+8 x_6 = 3600$   $+3 x_2 + x_3$   $-2 x_6 = 300$   $3 x_1 + 4 x_2 + x_4 = 2400$   $x_1 + x_2 + x_5 = 800$  $x_1 - x_2 + x_6 = 450$  x (-3)

• Multiplicando a restrição 4 por -3 e somando com a restrição 2, zera-se o coeficiente de  $x_1$  naquela linha.

Z  $-13 x_2$   $+8 x_6 = 3600$   $+3 x_2 + x_3$   $-2 x_6 = 300$   $+7 x_2$   $+ x_4$   $-3 x_6 = 1050$   $x_1 + x_2$   $+ x_5 = 800$  $x_1 - x_2$   $+ x_6 = 450$  x (-1)

• Multiplicando a restrição 4 por -1 e somando com a restrição 3, zera-se o coeficiente de  $x_1$  naquela linha.

$$Z + \frac{-13 x_2}{+3 x_2 + x_3} + \frac{8 x_6}{3600}$$

$$+ \frac{3 x_2 + x_3}{+7 x_2} + \frac{2 x_6}{+300} = \frac{300}{1050}$$

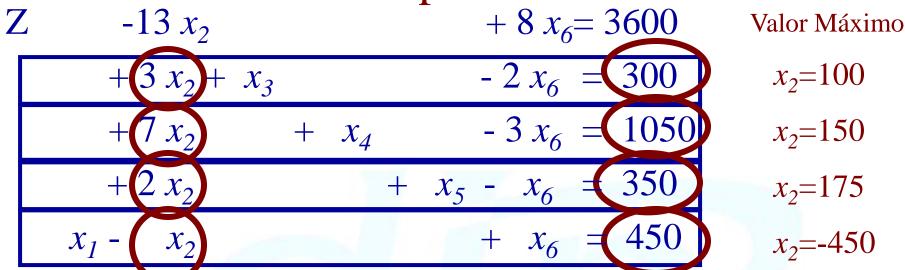
$$+ \frac{2 x_2}{+300} + \frac{2 x_2}{+300} + \frac{2 x_5}{+300} = \frac{350}{450}$$

$$+ \frac{2 x_2}{+300} + \frac{2 x_5}{+300} = \frac{350}{450}$$

- O sistema encontra-se agora como antes (com relação as VB e VNB) e pode-se decidir qual variável deve entrar na base para aumentar o lucro.
- A equação da função lucro pode ser escrita agora como:

$$Z = +13 x_2 - 8 x_6 + 3600$$

• Claramente se  $x_2$  for aumentada o lucro aumentará.

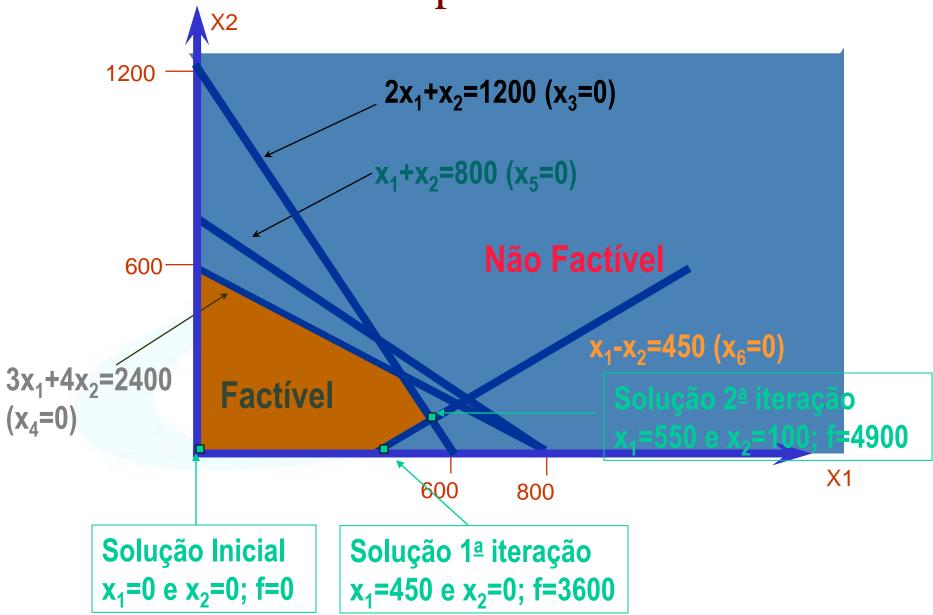


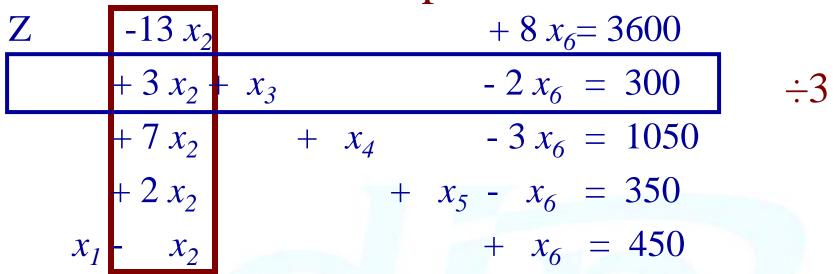
- Como deseja-se aumentar  $x_2$  o máximo possível, deve-se saber seus limites nas restrições.
  - Na primeira restrição o limite de  $x_2$  é 100.
- Como não se pode romper nenhuma das restrições  $x_2$  deve ser no máximo 100
- Como ficam as demais variáveis?

- Quando  $x_2$  atingir o valor de 100 (considerando que  $x_6$  deve se manter fora da base, ou seja,  $x_6$ =0):
  - $x_3$  deverá ser 0 para atender a restrição.
  - $x_4$  deverá ser 350 para atender a restrição.
  - $x_5$  deverá ser 150 para atender a restrição.
  - $x_1$  deverá ser 550 para atender a restrição.

Desta forma  $x_2$  entrou na base e  $x_3$  saiu

- A nova solução é:
  - $-x_1=550$ ;  $x_2=100$ ;  $x_4=350$ ;  $x_5=150$  variáveis básicas.
  - $-x_6=0$  e  $x_3=0$ ; variáveis não básicas.
  - Lucro f=4900;
- Se, utilizando operações elementares, o sistema for posto na mesma forma, com relação às variáveis básicas e não básicas, será possível perceber se alguma variável (NB=0) poderá contribuir para aumentar o lucro.
- Isto é feito escalonando-se o sistema na coluna relativa a  $x_2$ , deixando o coeficiente desta variável igual a 1 apenas na linha onde ela entrou (trocou valores com  $x_3$ ).





• Para se fazer o coeficiente igual a um deve-se dividir toda equação, na linha de entrada, por 3.

Z	$-13 x_2$		$+8 x_6 = 3600$
	+ x <sub>2</sub>	+ 1/3 <i>x</i> <sub>3</sub>	$-2/3 x_6 = 100$
	$+7x_{2}$	+ x4	$-3 x_6 = 1050$
	$+2x_{2}$	+	$x_5 - x_6 = 350$
$x_1$	$-x_2$		$+ x_6 = 450$

• Multiplicando a restrição 1 por 13 e somando com a linha do lucro, zera-se o coeficiente de  $x_2$  naquela linha.

Z +13/3
$$x_3$$
 -2/3  $x_6$  = 4900  
+  $x_2$  + 1/3 $x_3$  - 2/3  $x_6$  = 100  
+ 7  $x_2$  +  $x_4$  - 3  $x_6$  = 1050  
+ 2  $x_2$  +  $x_5$  -  $x_6$  = 350  
 $x_1$  -  $x_2$  +  $x_6$  = 450

Z 
$$+13/3x_3$$
  $-2/3 x_6 = 4900$   
 $+ x_2 - 1/3x_3$   $-2/3 x_6 = 100$   
 $+ 7 x_2$   $+ x_4$   $-3 x_6 = 1050$   
 $+ 2 x_2$   $+ x_5 - x_6 = 350$   
 $x_1 - x_2$   $+ x_6 = 450$ 

• Multiplicando a restrição 1 por -7 e somando com a restrição 2, zera-se o coeficiente de  $x_2$  naquela linha.

Z 
$$+13/3x_3$$
  $-2/3 x_6 = 4900$   
 $+ x_2 + 1/3x_3$   $-2/3 x_6 = 100$   
 $-7/3x_3 + x_4$   $+5/3 x_6 = 350$   
 $+2 x_2$   $+ x_5 - x_6 = 350$   
 $x_1 - x_2$   $+ x_6 = 450$ 

Z 
$$+13/3x_3$$
  $-2/3 x_6 = 4900$   
 $+ x_2 + 1/3x_3$   $-2/3 x_6 = 100$   
 $-7/3x_3 + x_4$   $+5/3 x_6 = 350$   
 $+ 2 x_2$   $+ x_5 - x_6 = 350$   
 $x_1 - x_2$   $+ x_6 = 450$ 

• Multiplicando a restrição 1 por -2 e somando com a restrição 3, zera-se o coeficiente de  $x_2$  naquela linha.

Z 
$$+13/3x_3$$
  $-2/3 x_6 = 4900$   
 $+ x_2 + 1/3x_3$   $-2/3 x_6 = 100$   
 $-7/3x_3 + x_4$   $+5/3 x_6 = 350$   
 $-2/3x_3$   $+ x_5 +1/3 x_6 = 150$   
 $x_1 - x_2$   $+ x_6 = 450$ 

Z +13/3
$$x_3$$
 -2/3  $x_6$  = 4900  
+  $x_2$  + 1/3 $x_3$  - 2/3  $x_6$  = 100  
- 7/3 $x_3$  +  $x_4$  +5/3  $x_6$  = 350  
- 2/3 $x_3$  +  $x_5$  +1/3  $x_6$  = 150  
 $x_1$  -  $x_2$  +  $x_6$  = 450

 Multiplicando a restrição 1 por 1 e somando com a restrição 4, zera-se o coeficiente de  $x_2$  naquela linha.

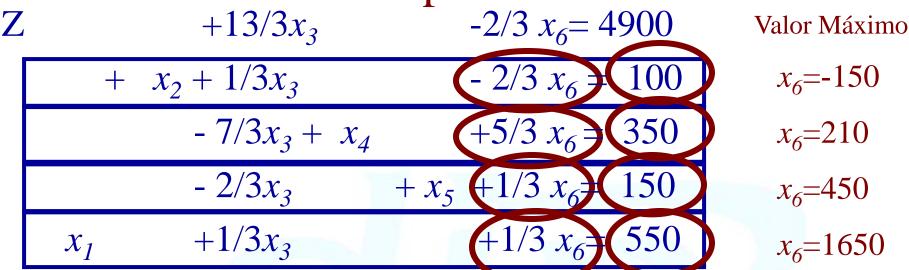
Z +13/3
$$x_3$$
 -2/3  $x_6$  = 4900  
+  $x_2$  + 1/3 $x_3$  - 2/3  $x_6$  = 100  
- 7/3 $x_3$  +  $x_4$  +5/3  $x_6$  = 350  
- 2/3 $x_3$  +  $x_5$  +1/3  $x_6$  = 150  
 $x_1$  +1/3 $x_3$  +1/3  $x_6$  = 550

Z 
$$+13/3x_3$$
  $-2/3 x_6 = 4900$   
 $+ x_2 + 1/3x_3$   $-2/3 x_6 = 100$   
 $-7/3x_3 + x_4$   $+5/3 x_6 = 350$   
 $-2/3x_3$   $+ x_5 +1/3 x_6 = 150$   
 $x_1$   $+1/3x_3$   $+1/3 x_6 = 550$ 

- O sistema encontra-se agora como antes (com relação as VB e VNB) e pode-se decidir qual variável deve entrar na base para aumentar o lucro.
- A equação da função lucro pode ser escrita agora como:

$$Z = -13/3 x_3 + 2/3 x_6 + 4900$$

• Claramente se  $x_6$  for aumentada o lucro aumentará.



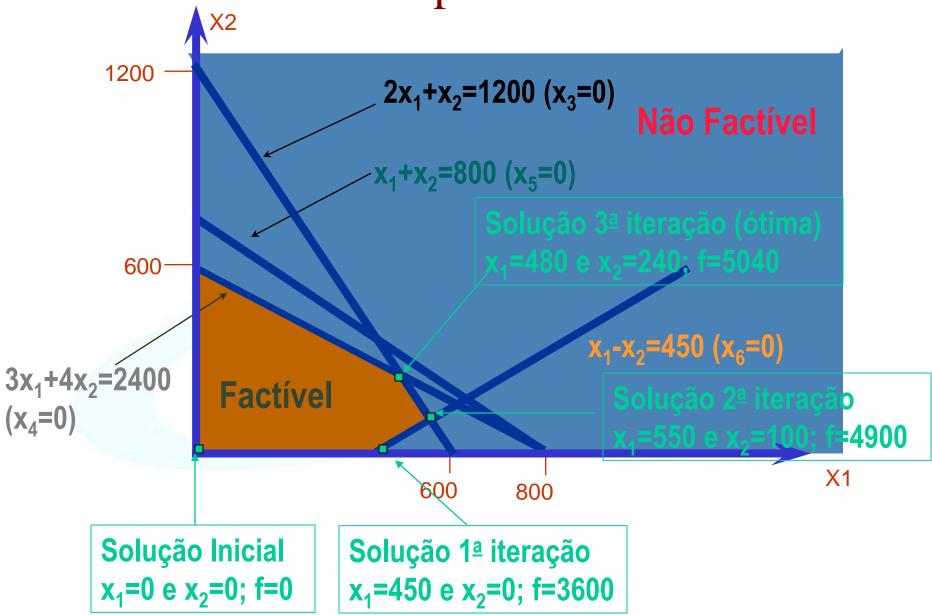
- Como deseja-se aumentar  $x_6$  o máximo possível, deve-se saber seus limites nas restrições.
  - Na segunda restrição o limite de  $x_6$  é 210.
- Como não se pode romper nenhuma das restrições  $x_6$  deve ser no máximo 210
- Como ficam as demais variáveis?

Z 
$$+13/3x_3$$
  $-2/3 x_6 = 4900$   
 $+ x_2 + 1/3x_3$   $-2/3 x_6 = 100$   
 $-7/3x_3 + x_4$   $+5/3 x_6 = 350$   
 $-2/3x_3$   $+ x_5 +1/3 x_6 = 150$   
 $x_1$   $+1/3x_3$   $+1/3 x_6 = 550$ 

- Quando  $x_6$  atingir o valor de 210 (considerando que  $x_3$  deve se manter fora da base, ou seja,  $x_3$ =0):
  - $x_2$  deverá ser 240 para atender a restrição.
  - $x_4$  deverá ser 0 para atender a restrição.
  - $x_5$  deverá ser 80 para atender a restrição.
  - $x_1$  deverá ser 480 para atender a restrição.

Desta forma  $x_6$  entrou na base e  $x_4$  saiu

- A nova solução é:
  - $-x_1=480$ ;  $x_2=240$ ;  $x_5=80$ ;  $x_6=210$  variáveis básicas.
  - $-x_3=0$  e  $x_4=0$ ; variáveis não básicas.
  - Lucro Z=5040;
- Se, utilizando operações elementares, o sistema for posto na mesma forma, com relação às variáveis básicas e não básicas, será possível perceber se alguma variável (NB=0) poderá contribuir para aumentar o lucro.
- Isto é feito escalonando-se o sistema na coluna relativa a  $x_6$ , deixando o coeficiente desta variável igual a 1 apenas na linha onde ela entrou (trocou valores com  $x_4$ ).



Z 
$$+13/3x_3$$
  $-2/3 x_6 = 4900$   
 $+ x_2 + 1/3x_3$   $-2/3 x_6 = 100$   
 $-7/3x_3 + x_4$   $+5/3 x_6 = 350$   $\times 3/5$   
 $-2/3x_3$   $+x_5$   $+1/3 x_6 = 150$   
 $x_1$   $+1/3x_3$   $+1/3 x_6 = 550$ 

• Para se fazer o coeficiente igual a um deve-se multiplicar toda equação, na linha de entrada, por 3/5.

Z 
$$+13/3x_3$$
  $-2/3 x_6 = 4900$   
 $+ x_2 + 1/3x_3$   $-2/3 x_6 = 100$   
 $-21/15x_3 + 3/5x_4$   $+ x_6 = 210$   
 $-2/3x_3$   $+ x_5 + 1/3 x_6 = 150$   
 $x_1$   $+1/3x_3$   $+1/3 x_6 = 550$ 

Z +13/3
$$x_3$$
 - 2/3  $x_6$  = 4900  
+  $x_2 + 1/3x_3$  - 2/3  $x_6$  = 100  
-21/15 $x_3 + 3/5x_4$  +  $x_6$  = 210  
- 2/3 $x_3$  +  $x_5$  +1/3  $x_6$  = 150  
 $x_1$  +1/3 $x_3$  +1/3  $x_6$  = 550

 Multiplicando a restrição 2 por 2/3 e somando com a linha do lucro, zera-se o coeficiente de x<sub>6</sub> naquela linha.

Z 
$$+153/45x_3 + 2/5x_4 = 5040$$
  
 $+ x_2 + 1/3x_3 - 2/3 x_6 = 100$   
 $-21/15x_3 + 3/5x_4 + x_6 = 210$   
 $-2/3x_3 + x_5 + 1/3 x_6 = 150$   
 $x_1 + 1/3x_3 + 1/3 x_6 = 550$ 

Z 
$$+153/45x_3+2/5x_4$$
 = 5040  
 $+ x_2 + 1/3x_3$   $- 2/3 x_6$  = 100  
 $-21/15x_3 +3/5x_4$   $+ x_6$  = 210  
 $-2/3x_3$   $+ x_5$   $+1/3 x_6$  = 150  
 $x_1$   $+1/3x_3$   $+1/3 x_6$  = 550

• Multiplicando a restrição 2 por 2/3 e somando com a restrição 1, zera-se o coeficiente de  $x_6$  naquela linha.

Z 
$$+153/45x_3+2/5x_4 = 5040$$
  
 $+ x_2 - 9/15x_3 + 2/5x_4 = 420$   
 $-21/15x_3 + 3/5x_4 + x_6 = 210$   
 $-2/3x_3 + x_5 + 1/3 x_6 = 150$   
 $x_1 + 1/3x_3 + 1/3 x_6 = 550$ 

Z 
$$+153/45x_3+2/5x_4$$
 = 5040  
 $+x_2-9/15x_3+2/5x_4$  = 420  
 $-21/15x_3+3/5x_4$  +  $x_6$  = 210  
 $-2/3x_3$  +  $x_5$  +  $x_6$  = 150  
 $x_1$  +  $x_1$  +  $x_2$  = 550

• Multiplicando a restrição 2 por -1/3 e somando com a restrição 3, zera-se o coeficiente de  $x_6$  naquela linha.

Z 
$$+153/45x_3+2/5x_4$$
 = 5040  
 $+ x_2 - 9/15x_3 + 2/5x_4$  = 420  
 $-21/15x_3 + 3/5x_4$  +  $x_6$  = 210  
 $-3/15x_3 - 1/5x_4 + x_5$  = 80  
 $x_1 + 1/3x_3$  +  $1/3 x_6$  = 550

Z 
$$+153/45x_3 + 2/5x_4$$
 = 5040  
 $+ x_2 - 9/15x_3 + 2/5x_4$  = 420  
 $-21/15x_3 + 3/5x_4$  +  $x_6$  = 210  
 $-3/15x_3 - 1/5x_4 + x_5$  = 80  
 $x_1 + 1/3x_3$  +  $1/3x_6$  = 550

• Multiplicando a restrição 2 por -1/3 e somando com a restrição 4, zera-se o coeficiente de  $x_6$  naquela linha.

$$Z + 153/45x_3 + 2/5x_4 = 5040$$

$$+ x_2 - 9/15x_3 + 2/5x_4 = 420$$

$$-21/15x_3 + 3/5x_4 + x_6 = 210$$

$$-3/15x_3 - 1/5x_4 + x_5 = 80$$

$$x_1 + 12/15x_3 - 1/5x_4 = 480$$

Z 
$$+153/45x_3 + 2/5x_4 = 5040$$
  
 $+ x_2 - 9/15x_3 + 2/5x_4 = 420$   
 $-21/15x_3 + 3/5x_4 + x_6 = 210$   
 $-3/15x_3 - 1/5x_4 + x_5 = 80$   
 $x_1 + 12/15x_3 - 1/5x_4 = 480$ 

- Note que agora nenhuma variável contribuiria para aumentar o lucro, isto caracteriza a solução ótima.
- Se este mesmo procedimento for delineado e automatizado constituirá um algoritmo para solução, o algoritmo Simplex.
- Utilizando-se os quadros os passos ficaram mais fáceis de serem implementados

87

• A seguinte forma foi escolhida como a mais conveniente para se expor o método.

Verióveia básicas a rão básicas Independente

Variáveis: básicas e não-básicas

Função								$\overline{}$
Objetivo		<b>x</b> 1	x2	<b>x</b> 3	x4	<b>x</b> 5	x6	
	Z	-8	-5	0	0	0	0	0
Variáveis básicas	х3	2	1	1	0	0	0	1200
	x4	3	4	0	1	0	0	2400
	x5	1	1	0	0	1	0	800
	x6	1	-1	0	0	0	1	450

• Estes quadros são conhecidos como quadro simplex, este particularmente é o quadro simplex inicial.

Variável x1 entra na base (maior acréscimo)

		<u> </u>						
		<b>x</b> 1	x2	<b>x</b> 3	<b>x</b> 4	<b>x</b> 5	<b>x</b> 6	
	Z	-8	-5	0	0	0	0	0
	х3	2	1	1	0	0	0	1200
	x4	3	4	0	1	0	0	2400
	х5	1	1	0	0	1	0	800
<b>→</b>	х6	1	-1	0	0	0	1	450

Variável x6 sai da base (limita)

Pivô

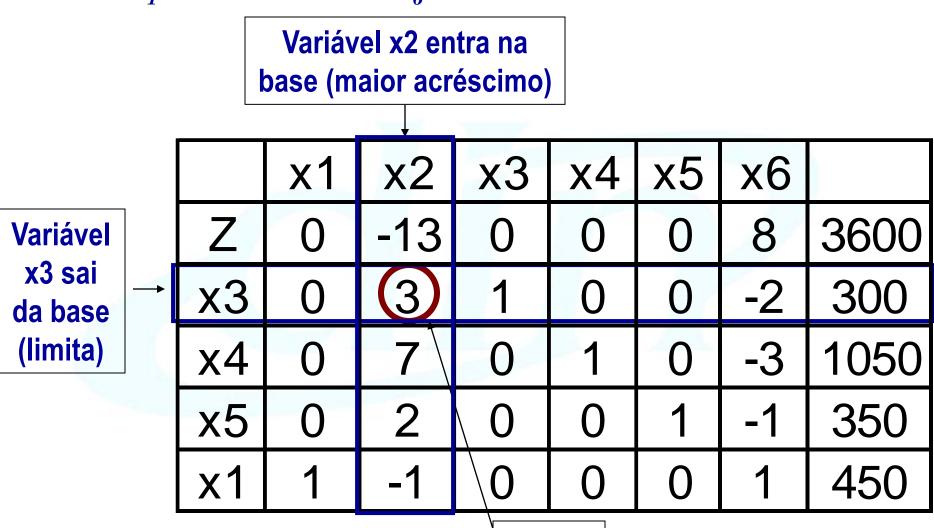
• Contrução da linha Pivô: como o valor do pivô já é igual a 1, nada tem que ser feito

	x1	x2	х3	x4	x5	х6	
Z	-8	-5	0	0	0	0	0
<b>x</b> 3	2	1	1	0	0	0	1200
x4	3	4	0	1	0	0	2400
x5	1	1	0	0	1	0	800
x6		-1	0	0	0	1	450

• Contrução da coluna Pivô: zerar os coeficintes das outras linhas na coluna do elemento pivô

		x1	x2	х3	x4	x5	х6	
Linf=8 x Lin4+Linf	Z	0	-13	0	0	0	8	3600
Lin1=-2 x Lin4+Lin1	<b>x</b> 3	0	3	1	0	0	-2	300
Lin2=-3 x Lin4+Lin2	x4	0	7	0	1	0	-3	1050
Lin3=-1 x Lin4+Lin3	<b>x</b> 5	0	2	0	0	1	-1	350
	x1	1	-1	0	0	0	1	450

• Como  $x_1$  entrou na base e  $x_6$  saiu tem-se a nova tabela



Pivô

• Contrução da linha Pivô: divisão da linha pelo valor do pivô para que este fique igual a 1

*Lin1=-Lin1/3* 

	<b>x1</b>	x2	<b>x</b> 3	x4	<b>x</b> 5	<b>x6</b>	
Z	0	-13	0	0	0	8	3600
х3	0	1	1/3	0	0	-2/3	100
x4	0	7	0	1	0	-3	1050
x5	0	2	0	0	1	1	350
<b>x</b> 1	1	-1	0	0	0	1	450

• Contrução da coluna Pivô: zerar os coeficintes das outras linhas na coluna do elemento pivô

_								
		<b>x</b> 1	<b>x</b> 2	<b>x</b> 3	x4	<b>x</b> 5	x6	
Linf=13xLin1+Linf		0	0	13/3	0	0	-2/3	4900
	x2	0	1	1/3	0	0	-2/3	100
Lin2=-7xLin1+Lin2	x4	0	0	-7/3	1	0	5/3	350
Lin3=-2xLin1+Lin3	x5	0	0	-2/3	0	1	1/3	150
Lin4=1xLin1+Lin4	x1	1	0	1/3	0	0	1/3	550

• Como  $x_2$  entrou na base e  $x_3$  saiu tem-se a nova tabela

Variável x6 entra na base (maior acréscimo) **x**5 x2 x3x4 x113/3 -2/3 4900 1/3 100 x2 -7/3 350 **x**4 -2/3 150 **x**5

Variável x4 sai da base (limita)

• Contrução da linha Pivô: divisão da linha pelo valor do pivô para que este fique igual a 1

	<b>x</b> 1	x2	<b>x</b> 3	x4	<b>x</b> 5	x6	
	0	0	13/3	0	0	-2/3	4900
x2	0	1	1/3	0	0	-2/3	100
x4	0	0	-21/15	3/5	0	1)	210
<b>x</b> 5	0	0	-2/3	0	1	1/3	150
<b>x</b> 1	1	0	1/3	0	0	1/3	550

Lin2=Lin2 x 3/5

• Contrução da coluna Pivô: zerar os coeficintes das outras linhas na coluna do elemento pivô

-								
		<b>x</b> 1	x2	<b>x</b> 3	x4	<b>x</b> 5	<b>x</b> 6	
Linf=2/3xLin2+Linf	Z	0	0	153/45	2/5	0	0	5040
Lin1=2/3xLin2+Lin1	x2	0	1	-9/15	2/5	0	0	420
	<b>x6</b>	0	0	-21/15	3/5	0		210
<i>Lin3</i> =-1/3x <i>Lin2</i> + <i>Lin3</i>	<b>x</b> 5	0	0	-3/15	-1/5	1	0	80
Lin4=-1/3xLin2+Lin4	x1	1	0	12/15	-1/5	0	0	480

• Como  $x_6$  entrou na base e  $x_4$  saiu tem-se a nova tabela

	<b>x1</b>	x2	х3	x4	<b>x</b> 5	<b>x</b> 6	
Z	0	0	153/45	2/5	0	0	5040
x2	0	1	-9/15	2/5	0	0	420
<b>x</b> 6	0	0	-21/15	3/5	0	7	210
<b>x</b> 5	0	0	-3/15	-1/5	1	0	80
<b>x</b> 1	1	0	12/15	-1/5	0	0	480

- Note que agora nenhuma variável contribuiria para aumentar o lucro, isto caracteriza a solução ótima.
- Se este mesmo procedimento for delineado e automatizado constituirá um algoritmo para solução, o algoritmo Simplex.

# Casos especiais

#### • Caso de soluções ótimas múltiplas:

– há uma variável não básica com coeficiente 0 na linha da função objetivo no quadro, então essa variável pode entrar na base (saindo outra) sem que o valor da função objetivo seja alterado.

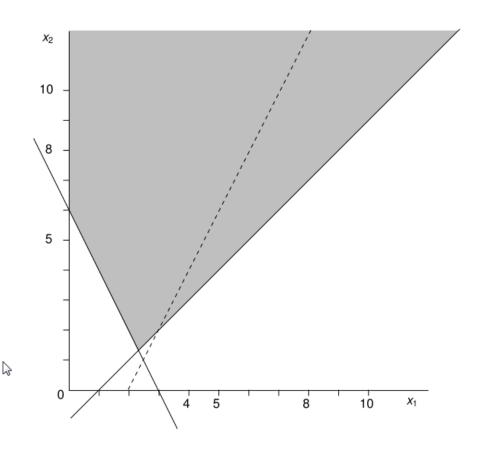
#### • Caso de problemas ilimitados:

– num passo do algoritmo há uma variável não básica que pode ser aumentada (de zero para um valor positivo) quando essa variável entra na base, não há nenhuma restrição que a limite em problemas de maximização: uma variável tem coeficiente negativo na linha da função objetivo, e coeficientes não positivos em todas as restrições.

#### Problemas ilimitados

#### Resolva graficamente:

max 
$$z=2x_1-x_2$$
  
sujeito a  $x_1-x_2\leq 1$   
 $2x_1+x_2\geq 6$   
 $x_1,x_2\geq 0$ 



#### Ferramenta interativa do método simplex:

• http://www.tutor.ms.unimelb.edu.au/simplex\_intro/index.html

• Resolver o seguinte PPL usando o método simplex em planilha:

Min z = 
$$x_1 + x_2 - 4x_3$$
  
Sujeito a  
 $x_1 + x_2 + 2x_3 \le 9$   
 $x_1 + x_2 - x_3 \le 2$   
 $-x_1 + x_2 + x_3 \le 4$   
 $x_i \ge 0$ ,  $i = 1, 2, 3 \in 4$ .

Colocando na forma padrão

Max 
$$-z = -x_1 - x_2 + 4x_3$$
  
Sujeito a

$$x_1 + x_2 + 2x_3 + x_4 = 9$$
 $x_1 + x_2 - x_3 + x_5 = 2$ 
 $-x_1 + x_2 + x_3 + x_6 = 4$ 
 $x_i \ge 0, i = 1, 2, ..., 6$ 

# Tabela Simplex inicial

	$\mathbf{x}_1$	$\mathbf{X}_{2}$	$\mathbf{x}_3$	$\mathbf{x_4}$	<b>X</b> <sub>5</sub>	$\mathbf{x}_{6}$	
-Z	1	1	-4	0	0	0	0
	1	2	2	1	0	0	9
	1	1	-1	0	1	0	2
	-1	1	1	0	0	1	4

• Resolver o seguinte PPL usando o método simplex em planilha:

Max 
$$z = 4x_1 + 5x_2 + 9x_3 + 11x_4$$
  
Sujeito a

$$x_1 + x_2 + x_3 + x_4 \le 15$$
 $7x_1 + 5x_2 + 3x_3 + 2x_4 \le 120$ 
 $3x_1 + 5x_2 + 10x_3 + 15x_4 \le 100$ 
 $x_i \ge 0, i = 1, 2, ..., 4$ 

Forma Padrão

Max 
$$z = 4x_1 + 5x_2 + 9x_3 + 11x_4$$
  
Sujeito a

$$x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5 = 15$$
 $7x_1 + 5x_2 + 3x_3 + 2x_4 + x_6 = 120$ 
 $3x_1 + 5x_2 + 10x_3 + 15x_4 + x_7 = 100$ 
 $x_i \ge 0, i = 1, 2, ..., 7$ 

• Resolver o seguinte PPL usando o método simplex em planilha:

Sujeito a  

$$8x_1 + 6x_2 + x_3 \leq 48$$
  
 $4x_1 + 2x_2 + 1,5x_3 \leq 20$   
 $2x_1 + 1,5x_2 + 0,5x_3 \leq 8$   
 $x_2 \leq 5$   
 $x_i \geq 0, i = 1, 2, ..., 3$ 

Max  $z = 60x_1 + 30x_2 + 20x_3$ 

• Forma Padrão

Max  $z = 60x_1 + 30x_2 + 20x_3$ 

Sujeito a  

$$8x_1 + 6x_2 + x_3 + x_4 = 48$$
  
 $4x_1 + 2x_2 + 1,5x_3 + x_5 = 20$   
 $2x_1 + 1,5x_2 + 0,5x_3 + x_6 = 8$   
 $x_2 + x_7 = 5$   
 $x_i \ge 0, i = 1, 2, ..., 7$