

# Apuntes de programación lineal

Penélope Wendoly Gutiérrez Silva

19 de febrero de 2020

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Tablas . . . . .	1
1.2. Matrices . . . . .	1

## 1. Introducción

La forma estándar de un problema de programación lineal es:

Dados una matriz  $A$  y vectores  $b, c$

maximizar  $c^T x$

sujeto a  $Ax \leq b$  y  $x \geq 0$

la forma ...

la forma...

la forma...

### 1.1. Tablas

	A	B
Máquina 1	1	2
Máquina 2	1	1

### 1.2. Matrices

$$A = \begin{pmatrix} 0 & 1 & 2 \\ 3 & -1 & 5 \\ 9 & 3 & 6 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 0 & 1 & 1 \\ 2 & 4 & 8 \\ 3 & 6 & 5 \end{pmatrix} \quad (1)$$