

## TEORIA PODEJMOWANIA DECYZJI – LABORATORIUM

### Zadanie 4 – Programowanie dynamiczne - Wariant 1

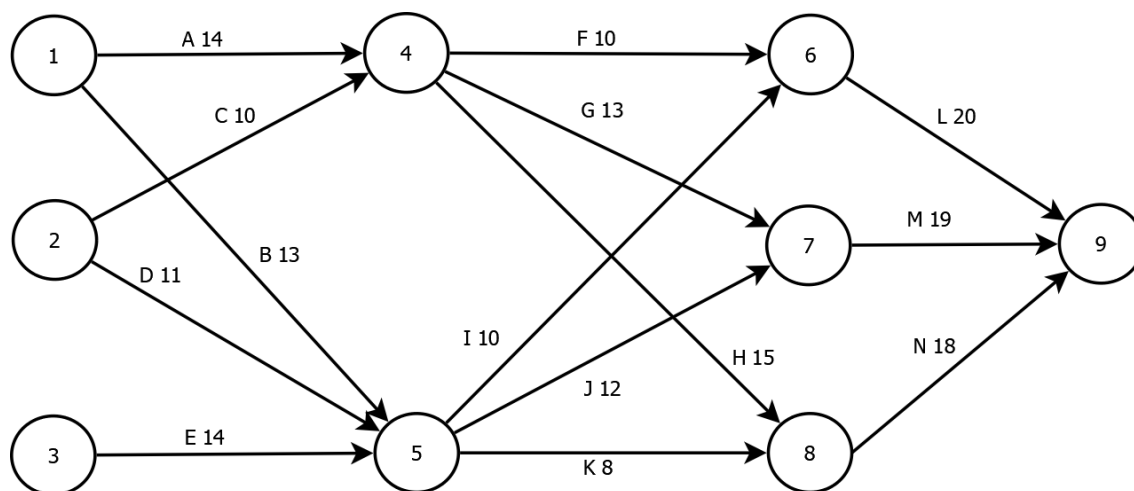
#### Opis rozwiązania

Program ma na celu odnalezienie optymalnego rozwiązania dla danego grafu metodą programowania dynamicznego. Program dla każdego stanu, rozpoczynając od ostatniego, szuka optymalnej decyzji, w zależności od optymalnych decyzji dla następnych czynności.

Przygotowane rozwiązanie to program konsolowy, zaimplementowany we frameworku .NET Framework 4.8 – język C#.

#### Dane wejściowe

Dany był graf rozpatrywanego procesu:



Rysunek 1. Dane wejściowe

#### Wyniki

Zakładając, że czynności 1, 2 oraz 3 to niezależne miejsca początkowe, zawsze najlepszą taktyką było udanie się do czynności 5, następnie 8 i 9. Jeżeli możemy wybrać skąd zaczynamy, najlepszym wyborem była czynność 2.

Tabela 1. Optymalne rozwiązania

Ścieżka	Czas
<b>2 5 8 9</b>	<b>37</b>
1 5 8 9	39
3 5 8 9	40