

BÀI BÁO CÁO THU HOẠCH

SINGLE MACHINE SCHEDULING

Nguyễn Chí Bằng

Ngày 10 tháng 6 năm 2024

Mục lục

Mục lục	i
Danh mục các kí hiệu	ii
1 Giới thiệu	iii
1.1 Vấn đề	iii
1.2 Ví dụ minh hoạ	iii
2 Phương pháp	iv
2.1 EDD	iv
2.1.1 Lmax	iv
2.1.2 Tmax	iv
2.2 SPT	iv
2.2.1 1	iv
2.2.2 tong quat	iv
2.3 release date	iv
2.3.1 preemptive	iv
2.3.2 non-preemptive	iv
3 Kết luận	v

Danh mục các kí hiệu

\mathbb{R}	Tập các số thực.
\mathbb{Z}	Tập số nguyên.
\emptyset	Tập rỗng.
\mathbb{R}^n	Không gian Euclide n -chiều.
F	Tập chấp nhận được của bài toán tối ưu.
$\langle u, v \rangle$	Tích vô hướng của hai véc tơ u và v trong \mathbb{R}^n .
A	Ma trận thực cỡ $m \times n$, ta có thể ký hiệu $A = (a_{ij})_{m \times n}$, trong đó a_{ij} là phần tử nằm trên hàng i cột j .
A^T	Ma trận chuyển vị của A , cỡ $n \times m$, ký hiệu $A^T = (a'_{ij})$, trong đó $a'_{ij} = a_{ji}$, nhận được từ A bằng cách viết các hàng (tương ứng, các cột) của A thành các cột (tương ứng, các hàng) của A^T tương ứng.
I_n	Ma trận đơn vị cấp n , trong đó ma trận đơn vị là ma trận A với $a_{ij} = 0, i \neq j$ và $a_{ij} = 1, i = j$.
A^{-1}	Nếu tồn tại ma trận vuông B cấp n sao cho $AB = BA = I_n$ thì B được gọi là ma trận nghịch đảo của A , ta ký hiệu $B = A^{-1}$.
$Ax \leq b$	Hệ bất phương trình tuyến tính.
$\lfloor a \rfloor$	Phần nguyên nhỏ nhất của a .
$\lceil a \rceil$	Phần nguyên lớn nhất của a .

Chương 1

Giới thiệu

1.1. Vấn đề

1.2. Ví dụ minh họa

Chương 2

Phương pháp

2.1. EDD

2.1.1 Lmax

2.1.2 Tmax

2.2. SPT

2.2.1 1

2.2.2 tong quat

2.3. release date

2.3.1 preemptive

2.3.2 non-preemptive

Chương 3

Kết luận