# КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

Кафедра інтелектуальних та інформаційних систем

Лабораторна робота № 4 з дисципліни "Методи синтезу та оптимізації"

Виконав студент групи КН-31 Пашковський Павло Володимирович

1. Алгоритми Гоморі 1 для розв'язання задачі дискретної оптимізації.

$ax_1$	+ bx2	+ cx <sub>3</sub>	$+ dx_4$	+ ex <sub>5</sub>	Max	
$ax_1$	$+$ $(a-d)x_2$	$+$ $(a-2d)x_3$	$+(a-d)x_4$	$+$ $(a-2d)x_5$	= b	1
$(b-e)x_1$	+ bx2	$+$ $(b-2e)x_3$	+ (b-e)x <sub>4</sub>	$+$ $(b-2e)x_5$	= c	2
$(c-2f)x_1$	$+$ $(c-f)x_2$	+ cx <sub>3</sub>	$+$ $(c-2f)x_4$	$+(c-f)x_5$	= a	3
<sup>х</sup> і - ціле число	<sub>х2</sub> - ціле	<i>x</i> <sub>3</sub> - ціле	<i>X</i> <sub>4</sub> - ціле	<i>x</i> <sub>5</sub> - ціле		
$x_1 \ge 0$	$x_2 \ge 0$	<i>x</i> <sub>3</sub> - ціле	<i>x</i> <sub>4</sub> - ціле	<i>x</i> <sub>5</sub> - ціле		

Маємо:

 $3x1+3x2+6x3+x4+x5 \rightarrow max$ 

3x1+2x2+x3+2x4+x5=3

2x1+3x2+x3+2x4+x5=6

4x1+5x2+6x3+4x4+5x5=3

х1, х2, х3, х4, х5 - цілі

## Метод Гоморі

Алгоритм знаходження розв'язку методом Гоморі наступний:

1. Лінійна задача розв'язується класичним симплекс-методом, без врахування цілочисельності змінних <sup>х</sup>. В результаті отримують деякий оптимальний опорний план, який має наступний вигляд:

$$x_{i} + \sum_{j=m+1}^{n} a_{ij} x_{j} = b_{i}; i = \overline{1,m} \quad (1)$$

$$F_{0} + \sum_{j=m+1}^{n} a_{0j} x_{j} = b_{0};$$

2. Якщо (1) містить рівняння для яких базисні змінні  $x_i = b_i$  мають дробові значення, то серед них обирають таке рівняння, яке має найбільшу дробову частину. Дане рівняння перетворюють у додаткову нерівність:

$$\sum_{j=1}^{n} \alpha_{ij} x_j \ge \beta_i \quad (2)$$

$$\operatorname{De} \alpha_{ij} = a_{ij} - [a_{ij}]; \ \beta_i = b_i - [b_i]; \ \alpha_{ij} \ge 0; \ \beta_i \ge 0$$

Для обрання чисел [аі] та [ы] існують наступні правила:

1) якщо дробові числа  $a_{ij}$  або  $b_i$  є додатними числами, то  $a_{ij}$  та  $a_{ij}$  та  $a_{ij}$  та  $a_{ij}$  або  $a_{ij}$ 

- 2) якщо дробові числа  $a_{ij}$  або  $b_i$  є від'ємними числами, то  $a_{ij}$  та  $a_{ij}$  та  $a_{ij}$  та  $a_{ij}$  та  $a_{ij}$  с від'ємними цілими числами, які по абсолютній величині на одиницю більші за абсолютну величину цілої частини числа  $a_{ij}$  або  $a_{ij}$
- 3) якщо  $a_{ij}$  або  $b_i$  є цілими числами, то  $a_{ij} = 0$  і  $\beta_i = 0$ ;
- 4) додаткова нерівність (2) повинна містити лише додатні коефіцієнти. Вона множенням на –1 спочатку приводиться до вигляду, який повинна мати нерівністьу симплекс-методі згідно із стандартною формою:

$$\sum_{j=1}^{n} -\alpha_{ij} x_{j} \le -\beta_{i}$$

а потім за допомогою додаткової змінної  $x_{n+1}$  перетворюється у наступне рівняння:

$$\sum_{j=1}^{n} -\alpha_{ij}x_j + x_{n+1} = -\beta_i$$

яке додається до оптимального опорного плану системи (1) і сумісно з ним створює псевдоплан, який містить одне від'ємне значення  $b_i = -\beta_i$ ;

5) даний псевдоплан розв'язується двоїстим симплекс-методом. В результаті отримують новий оптимальний опорний план з додатними значеннями  $b_i$  та  $a_{0j}$ . Якщо в новому оптимальному опорному плані існують змінні  $a_{ij} = b_i$ , значення яких містять дробову частину, то знову додають одне додаткове обмеження, і процес розрахунків повторюється до отримання цілочисельних значень базисних змінних.

Ознакою відсутності розв'язку задачі є наявність у таблиці хоча б одного рядка з цілими величинами  $a_{ij}$  та вільним членом  $b_i$ , значення якого містить дробову частину. Дана ознака вказує на відсутність розв'язку у цілих числах.

#### Хід виконання

Розширена матриця системи:

3	2	1	2	1	3
2	3	1	2	1	6
4	5	6	4	5	3

Приведемо систему до одиничної матриці шляхом жорданівських перетворень.

В якості базової змінної оберемо x3. Вирішальний елемент =1. Отримаємо:

3	2	1	2	1	3
-1	1	0	0	0	3
-14	-7	0	-8	-1	-15

В якості базової змінної оберемо х4. Вирішальний елемент =-8. Отримаємо:

-1/2	1/4	1	0	3/4	-3/4
-1	1	0	0	0	3
7/4	7/8	0	1	1/8	15/8

В якості базової змінної оберемо x2. Вирішальний елемент =1. Отримаємо:

-1/4	0	1	0	3/4	-3/2
-1	1	0	0	0	3
21/8	0	0	1	1/8	-3/4

Оскільки в системі  $\epsilon$  одинична матриця, то в якості базисних змінних обира $\epsilon$ мо x2, x3, x4.

Виразимо базисні змінні через інші. Маємо:

$$x3 = 1/4x1-3/4x5-11/2$$

$$x2 = x1 + 3$$

$$x4 = -21/8x1 - 1/8x5 - \frac{3}{4}$$

Підставимо їх в цільову функцію:

$$F(X) = 39/8x1-29/8x5-3/4$$

Серед вільних членів  $\epsilon$  від'ємні, а отже отриманий план не  $\epsilon$  опорним. Замість х3 введемо х1.

Базис	В	Х1	Х2	Х3	Х4	X5
X <sub>1</sub>	6	1	0	-4	0	-3
х2	9	0	1	-4	0	-3
X <sub>4</sub>	-33/2	0	0	21/2	1	8
F(X0)	-30	0	0	39/2	0	11

Виразимо базисні змінні через інші. Маємо:

$$x1 = 4x3 + 3x5 + 6$$

$$x2 = 4x3 + 3x5 + 9$$

$$x4 = -21/2x3 - 8x5 - 16.5$$

Підставимо їх в цільову функцію:

$$F(X) = 39/2x3+11x5+28.5$$

Матриця коефіцієнтів системи:

	•		•		
	1	0	-4	0	-3
A =	0	1	-4	0	-3
	0	0	21/2	1	8

# Базисне рішення:

Базис	В	Х1	Х2	Х3	X <sub>4</sub>	X5
X <sub>1</sub>	6	1	0	-4	0	-3
х2	9	0	1	-4	0	-3
X <sub>4</sub>	-33/2	0	0	21/2	1	8
F(X0)	0	0	0	-39/2	0	-11

Останній рядок містить від'ємні елементи. Рішення відсутнє.

# 2. Метод віток та меж для розв'язання задачі дискретної оптимізації.

$ax_1$	+ bx2	$+ cx_3$	$+ dx_4$	+ ex;	Max	
$ax_1$	$+$ $(a-d)x_2$	$+$ $(a-2d)x_3$	$+(a-d)x_4$	$+$ $(a-2d)x_5$	= b	1
$(b-e)x_1$	+ bx2	$+$ $(b-2e)x_3$	+ (b-e)x <sub>4</sub>	$+$ $(b-2e)x_5$	= C	2
$(c-2f)x_1$	$+$ $(c-f)x_2$	$+cx_3$	$+$ $(c-2f)x_4$	$+(c-f)x_5$	= a	3
<sup>х</sup> і - ціле число	<sup>х</sup> <sub>2</sub> - ціле	<i>x</i> <sub>3</sub> - ціле	<i>x</i> <sub>4</sub> - ціле	<i>x</i> <sub>5</sub> - ціле		
$x_1 \ge 0$	$x_2 \ge 0$	<i>x</i> <sub>3</sub> - ціле	<i>x</i> <sub>4</sub> - ціле	<sub>x5</sub> - ціле		

де 
$$a=3$$
,  $b=3$ ,  $c=6$ ,  $d=1$ ,  $e=1$ ,  $f=1$ .

#### Маємо:

$$3x1+3x2+6x3+x4+x5 \rightarrow max$$

$$3x1+2x2+x3+2x4+x5=3$$

$$2x1+3x2+x3+2x4+x5=6$$

$$4x1+5x2+6x3+4x4+5x5=3$$

### Метод гілок та меж

В основі методу гілок та меж лежить ідея послідовного розбиття множини допустимих рішень на підмножини. На кожному кроці методу елементи

розбиття піддаються перевірці для з'ясування, містить дане підмножина оптимальне рішення чи ні. Перевірка здійснюється за допомогою обчислення оцінки знизу для цільової функції на даному підмножині. Якщо оцінка знизу не менше рекорду - найкращого з знайдених рішень, то підмножина може бути відкинуто. Проверяемое підмножина може бути відкинуто ще і в тому випадку, коли в ньому вдається знайти найкраще рішення. Якщо значення цільової функції на знайденому рішенні менше рекорду, то відбувається зміна рекорду. По закінченню роботи алгоритму рекорд є результатом його роботи.

### Хід виконання

Введемо штучні змінні:

$$3x1 + 2x2 + 1x3 + 2x4 + 1x5 + 1x6 + 0x7 + 0x8 = 3$$

$$2x1 + 3x2 + 1x3 + 2x4 + 1x5 + 0x6 + 1x7 + 0x8 = 6$$

$$4x1 + 5x2 + 6x3 + 4x4 + 5x5 + 0x6 + 0x7 + 1x8 = 3$$

Цільова функція:

$$F(X) = 3x1+3x2+6x3+x4+x5 - Mx6 - Mx7 - Mx8 \rightarrow max$$

Виразимо з рівнянь штучні змінні:

$$x6 = 3-3x1-2x2-x3-2x4-x5$$

$$x7 = 6-2x1-3x2-x3-2x4-x5$$

$$x8 = 3-4x1-5x2-6x3-4x4-5x5$$

Підставимо їх в цільову функцію:

$$F(X) = (3+9M)x1+(3+10M)x2+(6+8M)x3+(1+8M)x4+(1+7M)x5+(-12M) \rightarrow max$$

Вводимо нову змінну х0:

$$x0 = 9x1 + 10x2 + 8x3 + 8x4 + 7x5$$

Виразимо базисні змінні через небазисні:

$$x0 = -12 + 9x1 + 10x2 + 8x3 + 8x4 + 7x5$$

$$x6 = 3-3x1-2x2-x3-2x4-x5$$

$$x7 = 6-2x1-3x2-x3-2x4-x5$$

$$x8 = 3-4x1-5x2-6x3-4x4-5x5$$

$$\max(9,10,8,8,7,0,0,0) = 10$$

$$x0 = -12 + 9x1 + 10x2 + 8x3 + 8x4 + 7x5$$

$$x6 = 3-3x1-2x2-x3-2x4-x5$$

$$x7 = 6-2x1-3x2-x3-2x4-x5$$

$$x8 = 3-4x1-5x2-6x3-4x4-5x5$$

Поточний план не  $\varepsilon$  оптимальним. В якості нової змінної оберемо x2. Обчислимо значення Di по всім рівнянням для ці $\varepsilon$ ї змінної bi / ai2 та оберемо з них найменше:

$$min(\frac{3}{2},\frac{6}{3},\frac{3}{5}) = 0.6$$

Замість змінної х8 в план ввійде змінна х2.

Виразимо змінну х2 через х8.

x2 = 0.6 - 0.8x1 - 1.2x3 - 0.8x4 - x5 - 0.2x8

Підставимо в усі вирази:

x0 = -12 + 9x1 + 10(0.6 - 0.8x1 - 1.2x3 - 0.8x4 - x5 - 0.2x8) + 8x3 + 8x4 + 7x5

x6 = 3-3x1-2(0.6-0.8x1-1.2x3-0.8x4-x5-0.2x8)-x3-2x4-x5

x7 = 6-2x1-3(0.6-0.8x1-1.2x3-0.8x4-x5-0.2x8)-x3-2x4-x5

Отримаємо:

x0 = -6 + x1 - 4x3 - 3x5 - 2x8

x6 = 1.8 - 1.4x1 + 1.4x3 - 0.4x4 + x5 + 0.4x8

x7 = 4.2 + 0.4x1 + 2.6x3 + 0.4x4 + 2x5 + 0.6x8

x2 = 0.6 - 0.8x1 - 1.2x3 - 0.8x4 - x5 - 0.2x8

Покладаючи небазисні змінні рівними нулю, отримаємо новий допустимий вектор та значення цільової функції.

$$x = (-1, 0, 4, 0, 3, 0, 0, 2), x0 = -6$$

Поточний план не  $\varepsilon$  оптимальним, в якості нової змінної оберемо x1. Обчислимо значення Di по всім рівнянням для ці $\varepsilon$ ї змінної bi / ai2 та оберемо з них найменше:

$$min(\frac{1.8}{1.4}, -, \frac{0.6}{0.8}) = 0.75$$

Замість змінної х2 в план ввійде х1.

Виразимо х1 через х2:

x1 = 0.75 - 1.25x2 - 1.5x3 - x4 - 1.25x5 - 0.25x8

Підставимо в усі вирази:

x0 = -5.25 - 1.25x2 - 5.5x3 - x4 - 4.25x5 - 2.25x8

x6 = 0.75 + 1.75x2 + 3.5x3 + x4 + 2.75x5 + 0.75x8

x7 = 4.5 - 0.5x2 + 2x3 + 1.5x5 + 0.5x8

x1 = 0.75 - 1.25x2 - 1.5x3 - x4 - 1.25x5 - 0.25x8

Покладаючи небазисні змінні рівними нулю, отримаємо новий допустимий вектор та значення цільової функції.

$$x = (0, 1.25, 5.5, 1, 4.25, 0, 0, 2.25), x0 = -5.25$$

Від'ємні елементи відсутні, отже знайдений оптимальний план.

x0 = -5.25 - 1.25x2 - 5.5x3 - x4 - 4.25x5 - 2.25x8

x6 = 0.75 + 1.75x2 + 3.5x3 + x4 + 2.75x5 + 0.75x8

x7 = 4.5 - 0.5x2 + 2x3 + 1.5x5 + 0.5x8

x1 = 0.75 - 1.25x2 - 1.5x3 - x4 - 1.25x5 - 0.25x8

x0 = -16.5 - 10.5x3 - x4 - 8x5 + 2.5x7 - 3.5x8

x6 = 16.5 + 10.5x3 + x4 + 8x5 - 3.5x7 + 2.5x8

x2 = 9 + 4x3 + 3x5 - 2x7 + x8

x1 = -10.5 - 6.5x3 - x4 - 5x5 + 2.5x7 - 1.5x8

Видалимо всі штучні змінні:

x3 = -1.57 - 0.0952x4 - 0.76x5

x2 = 2.71 - 0.38x4 - 0.0476x5

x1 = -0.29 - 0.38x4 - 0.0476x5

Підставимо значення в цільову функцію:

F(X) = -2.14 - 1.86x4 - 3.86x5

Кінцевий варіант системи рівнянь:

x0 = -2.14 - 1.86x4 - 3.86x5

x3 = -1.57 - 0.0952x4 - 0.76x5

x2 = 2.71 - 0.38x4 - 0.0476x5

x1 = -0.29 - 0.38x4 - 0.0476x5

Серед базисних змінних є від'ємні. Рішення не існує.