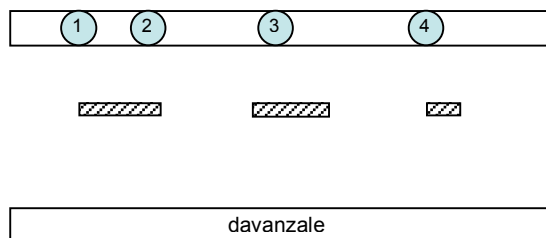


RICERCA OPERATIVA

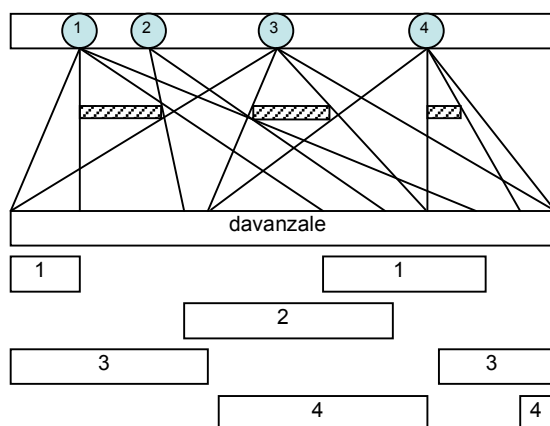
prova scritta del 31 gennaio 2011

1. Prendere n piccioni con k fave

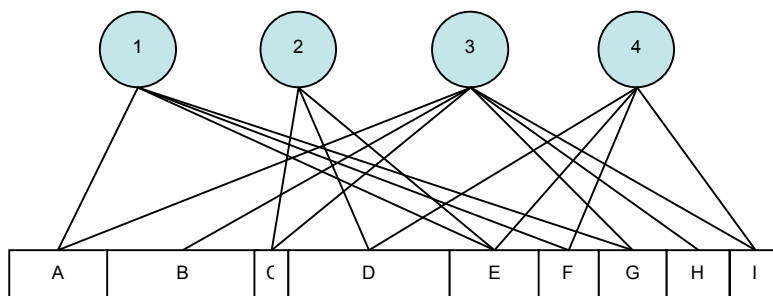
Di fronte alla finestra che dà sul mio balcone c'è un palazzo, sul cui cornicione si sono posati quattro piccioni. Tra il cornicione e il mio davanzale ci sono degli ostacoli visivi, per cui ciascun piccione vede solo alcuni tratti del davanzale. Su questi tratti vorrei mettere k fave in modo da attirare il maggior numero n di piccioni possibile. Formulare il problema come programmazione lineare intera.



Per formulare il problema occorre prima capire quali tratti di davanzale vede ciascun piccione: la risposta è fornita dalla figura.



Si può schematizzare la situazione tramite un grafo bipartito che metta in corrispondenza i piccioni con le intersezioni degli intervalli di visibilità: $A = \{1, 3\}$, $B = \{3\}$, $C = \{2, 3\}$, $D = \{2, 4\}$, $E = \{1, 2, 4\}$, ...



Sia x_j una variabile di decisione 0-1 che, posta a 1, indica che una fava è stata messa sul nodo-intervallo j . Sia inoltre x_{ij} una variabile di decisione 0-1 che, posta a 1, indica che il piccione i si dirige sul nodo-intervallo j . Chiaramente il piccione lo farà solo se l'intervallo j contiene una fava, quindi

$$x_{ij} \leq x_j \quad \text{per ogni piccione } i \text{ e intervallo } j$$

D'altra parte sono disponibili solo k fave:

$$\sum_j x_j \leq k$$

e ogni piccione può andare su un solo tratto del balcone

$$\sum_j x_{ij} \leq 1 \quad \text{per ogni piccione } i$$

L'obiettivo infine si scrive

$$\max \quad n = \sum_i \sum_j x_{ij}$$

2. Prendere n piccioni con k fave

In base a un noto teorema, individuate nel problema formulato le sottomatrici dei coefficienti dei vincoli che, per immediata ispezione, risultano totalmente unimodulari.

Sono totalmente unimodulari le sottomatrici colorate e quella con il bordo tratteggiato. Tutte contengono infatti non più di due elementi diversi da 0 per riga o per colonna. Quella verde è matrice di incidenza di un grafo non orientato bipartito, le altre due di un grafo orientato.

	A E F G C D H I B									
x_{1A}	1									1
x_{1E}		1								
x_{1F}			1							
x_{1G}				1						
x_{2C}					1					
x_{2D}						1				
x_{2E}							1			
x_{3A}								1		
x_{3B}										1
x_{3C}									1	
x_{3G}										1
x_{3H}										
x_{3I}										
x_{4D}										
x_{4E}										
x_{4F}										
x_{4I}										
x_A	-1				-1					1
x_B						-1				1
x_C			-1				-1			1
x_D				-1				-1		1
x_E		-1			-1				-1	1
x_F			-1					-1		1
x_G				-1						1
x_H						-1				1
x_I							-1		-1	1

3. Risolvere con il metodo del simplesso il seguente problema di programmazione lineare:

$$\begin{aligned}
 \max \quad & 2x_1 + x_2 + x_3 \\
 & x_1 + 2x_2 - x_3 \leq 6 \\
 & 3x_1 + x_2 + x_3 \leq 9 \\
 & x_1 - 2x_3 \leq 8 \\
 & x_1, x_2, x_3 \geq 0
 \end{aligned}$$

Il problema è in forma canonica. Aggiungendo le variabili di slack si determina immediatamente una prima soluzione di base nella quale le slack assumono i valori dei termini noti e x_1, x_2, x_3 valgono 0. Poiché i costi ridotti sono positivi si può tentare di migliorare questa soluzione con un'operazione di pivot. Applicando il simplesso si determina in conclusione la soluzione ottima $x_1^* = 0, x_2^* = 5, x_3^* = 4$, di valore 9.

4. Scrivere il duale del problema precedente e, in base al risultato dell'esercizio 3 o ad altre considerazioni, stabilire se esso è vuoto, illimitato o se invece ammette ottimo finito.

Il duale è $\min \quad 6y_1 + 9y_2 + 8y_3$

$$\begin{aligned}
 y_1 + 3y_2 + y_3 & \geq 2 \\
 2y_1 + y_2 & \geq 1 \\
 -y_1 + y_2 - 2y_3 & \geq 1 \\
 y_1, y_2, y_3 & \geq 0
 \end{aligned}$$

e, visto il risultato dell'esercizio 3, ammette ottimo finito.