

4.1 JARDUERA

4.1.- PO problema bat grafikoki nola ebatzi

Programazio Lineal Osoko eredu matematikoa grafikoki ebatz daiteke?

Atal honetan Programazio Lineal Osoko problema baten prozeduraren ebazpena garatzen da (metodoa grafikoa) eta PO problema definitzen duten elementu ezberdinen interpretazioa geometrikoa ematen da.

4.1 Jarduera	
Presentziala	Denbora estimatua 20 minutu
3ko taldeka	
Jarduera mota: G6, G9	

4.1.J Izan bi ondoko PO problema:

$$\max Z = 3x + 2y$$

$$\text{non } x - 2y \leq 4$$

$$x + y \leq 8$$

$$x + 2y \leq 12$$

$$x, y \geq 0 \text{ eta osoak}$$

Lortu problema honen erlaxazio linealaren soluzioa metodo grafikoa erabiliz.
Lortu problema osoaren soluzioa.

Interesa: 4.1.J jardueran metodo grafikoaren bidez, problema baten soluzio optimoa zehazten da. Soluzio honen bakartasuna edo ez aztertzeaz gain.

Ikaslearen aurreko ezaguerak: Murrizketa linealak grafikoki adieraztea, eskualde egingarria identifikatzea eta bereiztea.

Eta problemak bi aldagai baino gehiago baditu, nola ebatz daiteke?

1. 6. ERANSKINA: Taldearen idatzizko dokumentazioaren ebaluazioa
2. 10.ERANSKINA: Oinarrizko bibliografia, sakontzekoa eta Interneteko helbide interesgarriak.