

#### 4646A - Pesquisa Operacional - 4ª Atividade Avaliativa – Gomory

##### 1. (valor: 3.5)

Utilizando o **Método de Gomory** resolva o problema de programação inteira.  
Indique todas as informações do quadro ótimo.

$$\begin{aligned} \max z(x) &= 4x_1 + 6x_2 + 2x_3 \\ \text{s. a: } &\begin{cases} 4x_1 - 4x_2 &\leq 5 \\ -x_1 + 6x_2 &\leq 5 \\ -x_1 + x_2 + x_3 &\leq 5 \\ x &\geq 0 \text{ e inteiro} \end{cases} \end{aligned}$$

##### 2. (valor: 1.5)

Geometricamente, qual a ideia do Método de Bifurcação e Limite?

Qual a ideia geométrica do Método de Gomory?

Em sua resposta destaque a principal diferença GEOMÉTRICA entre esses métodos.