# Recherche opérationnelle

**DUT Info 2e année, parcours A** 

Programmation linéaire : l'algo du simplexe en détails

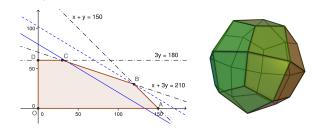
Florent Foucaud



#### L'algo du simplexe : principe

#### Principe général:

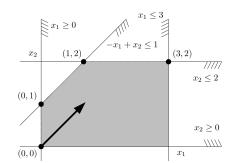
- 0. On part d'un PL en forme standard
- 1. On trouve une solution non-optimale en un point du polytope associé à notre PL
- 2. Tant qu'on peut, on évolue vers une solution proche qui améliore la fonction objectif (si on ne peut plus améliorer la solution courante, on s'arrête : on a trouvé une solution optimale!)





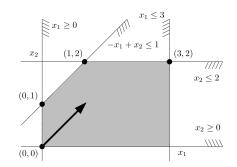
## L'algo sur un exemple

maximiser:  $x_1 + x_2$ tel que:  $-x_1 + x_2 \le 1$   $x_1 \le 3$   $x_2 \le 2$   $x_1 \ge 0$  $x_2 \ge 0$ 



## L'algo sur un exemple

maximiser: 
$$x_1 + x_2$$
  
tel que:  $-x_1 + x_2 \le 1$   
 $x_1 \le 3$   
 $x_2 \le 2$   
 $x_1 \ge 0$   
 $x_2 \ge 0$ 



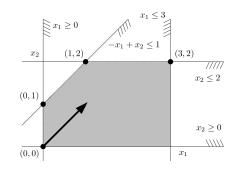
On passe le PL en forme standard via des variables d'écart  $x_3$ ,  $x_4$ ,  $x_5$ :

maximiser: 
$$x_1 + x_2$$

tel que:  $-x_1 + x_2 + x_3$  = 1
 $x_1 + x_2 + x_3 + x_4 = 3$ 
 $x_2 + x_5 = 2$ 
 $x_1 + x_2 + x_3 + x_5 = 2$ 
 $x_1 + x_2 + x_3 + x_5 = 2$ 
 $x_1 + x_2 + x_3 + x_5 = 2$ 

# L'algo sur un exemple

maximiser: 
$$x_1 + x_2$$
  
tel que:  $-x_1 + x_2 \le 1$   
 $x_1 \le 3$   
 $x_2 \le 2$   
 $x_1 \ge 0$   
 $x_2 \ge 0$ 



On passe le PL en forme standard via des variables d'écart  $x_3$ ,  $x_4$ ,  $x_5$ :

On voit que  $x_1 = x_2 = 0$  est une solution (non-optimale) du PL originel.

 $\rightarrow$  Cela implique  $x_3 = 1$ ,  $x_4 = 3$ ,  $x_5 = 2$  dans le nouveau PL : solution (0, 0, 1, 3, 2).



# Une première solution maximiser $z = x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_4 + x_5 + x_5$

 $x_1 +$  $x_2$ 

 $\begin{array}{rcl}
 & = & 1 \\
 & = & 3 \\
x_5 & = & 2
\end{array}$ tel que :  $-x_1 + x_2 + x_3$  $x_1$ + X4  $\chi_2$ x<sub>2</sub> , X5  $x_1$  , X3 , X4 ,

maximiser 
$$z=x_1+x_2$$
 tel que :  $-x_1+x_2+x_3=1$   $x_1+x_2+x_3+x_4=3$   $x_2+x_5=2$   $x_1$ ,  $x_2$ ,  $x_3$ ,  $x_4$ ,  $x_5\geq 0$ 

X <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On démarre avec notre solution basique  $x_1 = x_2 = 0$ ,  $x_3 = 1$ ,  $x_4 = 3$ ,  $x_5 = 2$ . Les variables non-nulles  $x_3$ ,  $x_4$ ,  $x_5$  sont appelées basiques.

On réécrit le PL sous forme d'un tableau de simplexe.

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On veut améliorer la solution en augmentant une seule variable qui était à 0.

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On veut améliorer la solution en augmentant une seule variable qui était à 0.

On peut choisir  $x_1$  ou  $x_2$ : prenons  $x_2$ . C'est le **pivot**.

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On veut améliorer la solution en augmentant une seule variable qui était à 0.

On peut choisir  $x_1$  ou  $x_2$ : prenons  $x_2$ . C'est le **pivot**.

Par exemple, si on prend  $x_2 = 1$ , on obtient z = 1.

Si on prend  $x_2 = 2$ , on obtient z = 2, c'est encore mieux.

X3	=	1	+	$x_1$	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On veut améliorer la solution en augmentant une seule variable qui était à 0.

On peut choisir  $x_1$  ou  $x_2$ : prenons  $x_2$ . C'est le **pivot**.

Par exemple, si on prend  $x_2 = 1$ , on obtient z = 1.

Si on prend  $x_2 = 2$ , on obtient z = 2, c'est encore mieux.

Par contre, on aurait alors  $x_3 = 1 + 0 - 2 < 0$  ce qui n'est pas autorisé....

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	$x_2$

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On veut améliorer la solution en augmentant une seule variable qui était à 0.

On peut choisir  $x_1$  ou  $x_2$ : prenons  $x_2$ . C'est le **pivot**.

#### De combien peut-on augmenter $x_2$ ?

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	$\chi_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On veut améliorer la solution en augmentant une seule variable qui était à 0.

On peut choisir  $x_1$  ou  $x_2$ : prenons  $x_2$ . C'est le **pivot**.

#### De combien peut-on augmenter $x_2$ ?

$$x_3 = 1 + x_1 - x_2 \ge 0$$
 donc  $1 - x_2 \ge 0$  et  $1 \ge x_2$ 

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On veut améliorer la solution en augmentant une seule variable qui était à 0.

On peut choisir  $x_1$  ou  $x_2$ : prenons  $x_2$ . C'est le **pivot**.

#### De combien peut-on augmenter $x_2$ ?

$$x_3 = 1 + x_1 - x_2 \ge 0$$
 donc  $1 - x_2 \ge 0$  et  $1 \ge x_2$ 

$$x_4 = 3 - x_1 \ge 0 \rightarrow \text{aucune influence sur } x_2$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	<i>x</i> <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	$x_2$

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On veut améliorer la solution en augmentant une seule variable qui était à 0.

On peut choisir  $x_1$  ou  $x_2$ : prenons  $x_2$ . C'est le **pivot**.

#### De combien peut-on augmenter $x_2$ ?

$$x_3 = 1 + x_1 - x_2 \ge 0$$
 donc  $1 - x_2 \ge 0$  et  $1 \ge x_2$ 

$$x_4 = 3 - x_1 \ge 0 \rightarrow \text{aucune influence sur } x_2$$

$$x_5 = 2 - x_2 \ge 0$$
 donc  $2 - x_2 \ge 0$  et  $2 \ge x_2$ 

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On veut améliorer la solution en augmentant une seule variable qui était à 0.

On peut choisir  $x_1$  ou  $x_2$ : prenons  $x_2$ . C'est le **pivot**.

#### De combien peut-on augmenter $x_2$ ?

Regardons nos contraintes (avec  $x_1 = 0$ ):

$$x_3 = 1 + x_1 - x_2 \ge 0$$
 donc  $1 - x_2 \ge 0$  et  $1 \ge x_2$ 

$$x_4 = 3 - x_1 \ge 0 \rightarrow \text{aucune influence sur } x_2$$

$$x_5 = 2 - x_2 \ge 0$$
 donc  $2 - x_2 \ge 0$  et  $2 \ge x_2$ 

On augmente  $x_2$  au maximum autorisé :  $x_2 = 1$ , et on garde  $x_1 = 0$ .

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

On veut améliorer la solution en augmentant une seule variable qui était à 0.

On peut choisir  $x_1$  ou  $x_2$ : prenons  $x_2$ . C'est le **pivot**.

#### De combien peut-on augmenter $x_2$ ?

Regardons nos contraintes (avec  $x_1 = 0$ ):

$$x_3 = 1 + x_1 - x_2 \ge 0$$
 donc  $1 - x_2 \ge 0$  et  $1 \ge x_2$ 

$$x_4 = 3 - x_1 \ge 0 \rightarrow \text{aucune influence sur } x_2$$

$$x_5 = 2 - x_2 \ge 0$$
 donc  $2 - x_2 \ge 0$  et  $2 \ge x_2$ 

On augmente  $x_2$  au maximum autorisé :  $x_2 = 1$ , et on garde  $x_1 = 0$ .

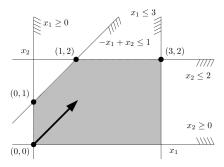
On calcule  $x_3$ ,  $x_4$  et  $x_5$  grâce au tableau :  $x_3 = 0$ ,  $x_4 = 3$ ,  $x_5 = 1$ 

Nouvelle solution : (0, 1, 0, 3, 1) qui donne z = 1.

X3	=	1	+	$x_1$	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Nouvelle solution : (0, 1, 0, 3, 1) qui donne z = 1.



X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Nouvelle solution : (0, 1, 0, 3, 1) qui donne z = 1.

X3	=	1	+	$x_1$	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Nouvelle solution : (0, 1, 0, 3, 1) qui donne z = 1.

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Nouvelle solution : (0, 1, 0, 3, 1) qui donne z = 1.

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3$$

$$x_4 = 3 - x_1$$

X3	=	1	+	$x_1$	_	$x_2$
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Nouvelle solution : (0, 1, 0, 3, 1) qui donne z = 1.

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3$$

$$x_4 = 3 - x_1$$

$$x_5 = 2 - x_2 = 2 - (1 + x_1 - x_3) = 1 - x_1 + x_3$$

X3	=	1	+	$x_1$	_	$x_2$
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Nouvelle solution : (0, 1, 0, 3, 1) qui donne z = 1.

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3$$

$$x_4 = 3 - x_1$$

$$x_5 = 2 - x_2 = 2 - (1 + x_1 - x_3) = 1 - x_1 + x_3$$

$$z = x_1 + x_2 = x_1 + (1 + x_1 - x_3) = 1 + 2x_1 - x_3$$

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Nouvelle solution : (0, 1, 0, 3, 1) qui donne z = 1.

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3$$

$$x_4 = 3 - x_1$$

$$x_5 = 2 - x_2 = 2 - (1 + x_1 - x_3) = 1 - x_1 + x_3$$

$$z = x_1 + x_2 = x_1 + (1 + x_1 - x_3) = 1 + 2x_1 - x_3$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	$x_2$

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

<i>x</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_1$ , car  $x_3$  ferait baisser la fonction objectif.

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_1$ , car  $x_3$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_1$ ?

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : 
$$(0, 0, 1, 3, 2), z = 0$$

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_1$ , car  $x_3$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_1$ ?

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3 \ge 0$$
 donc  $1 + x_1 \ge 0$  et  $x_1 \ge -1$ 

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	<i>x</i> <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : 
$$(0, 0, 1, 3, 2), z = 0$$

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_1$ , car  $x_3$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_1$ ?

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3 \ge 0$$
 donc  $1 + x_1 \ge 0$  et  $x_1 \ge -1$ 

$$x_4 = 3 - x_1 \ge 0 \text{ donc } 3 \ge x_1$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_1$ , car  $x_3$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_1$ ?

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3 \ge 0$$
 donc  $1 + x_1 \ge 0$  et  $x_1 \ge -1$ 

$$x_4 = 3 - x_1 \ge 0 \text{ donc } 3 \ge x_1$$

$$x_5 = 1 - x_1 + x_3 \ge 0$$
 donc  $1 - x_1 \ge 0$  et  $1 \ge x_1$ 

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : 
$$(0, 0, 1, 3, 2), z = 0$$

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_1$ , car  $x_3$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_1$ ?

Regardons nos contraintes (avec  $x_3 = 0$ ):

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3 \ge 0$$
 donc  $1 + x_1 \ge 0$  et  $x_1 \ge -1$ 

$$x_4 = 3 - x_1 \ge 0 \text{ donc } 3 \ge x_1$$

$$x_5 = 1 - x_1 + x_3 \ge 0$$
 donc  $1 - x_1 \ge 0$  et  $1 \ge x_1$ 

On augmente  $x_1$  au maximum autorisé :  $x_1 = 1$ , et on garde  $x_3 = 0$ .

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	<i>x</i> <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	$x_2$

Solution : 
$$(0, 0, 1, 3, 2), z = 0$$

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_1$ , car  $x_3$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_1$ ?

Regardons nos contraintes (avec  $x_3 = 0$ ):

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3 \ge 0$$
 donc  $1 + x_1 \ge 0$  et  $x_1 \ge -1$ 

$$x_4 = 3 - x_1 \ge 0 \text{ donc } 3 \ge x_1$$

$$x_5 = 1 - x_1 + x_3 \ge 0$$
 donc  $1 - x_1 \ge 0$  et  $1 \ge x_1$ 

On augmente  $x_1$  au maximum autorisé :  $x_1 = 1$ , et on garde  $x_3 = 0$ .

On calcule  $x_2$ ,  $x_4$  et  $x_5$  grâce au tableau :  $x_2 = 2$ ,  $x_4 = 2$ ,  $x_5 = 0$ 

Nouvelle solution : (1, 2, 0, 2, 0) qui donne z = 3.

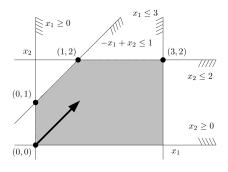
<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	<i>X</i> <sub>3</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	X3
Z	=	1	+	$2x_1$	_	<i>X</i> <sub>3</sub>

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Nouvelle solution : (1, 2, 0, 2, 0) qui donne z = 3.



<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Nouvelle solution : (1, 2, 0, 2, 0) qui donne z = 3.

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	<i>x</i> <sub>2</sub>

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Nouvelle solution : (1, 2, 0, 2, 0) qui donne z = 3.

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	<i>x</i> <sub>2</sub>

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Nouvelle solution : (1, 2, 0, 2, 0) qui donne z = 3.

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5$$

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3 = 1 + (1 + x_3 - x_5) - x_3 = 2 + x_5$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	<i>x</i> <sub>2</sub>

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Nouvelle solution : (1, 2, 0, 2, 0) qui donne z = 3.

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5$$

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3 = 1 + (1 + x_3 - x_5) - x_3 = 2 + x_5$$

$$x_4 = 3 - x_1 = 3 - (1 + x_3 - x_5) = 2 - x_3 + x_5$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Nouvelle solution : (1, 2, 0, 2, 0) qui donne z = 3.

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5$$

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3 = 1 + (1 + x_3 - x_5) - x_3 = 2 + x_5$$

$$x_4 = 3 - x_1 = 3 - (1 + x_3 - x_5) = 2 - x_3 + x_5$$

$$z = 1 + 2x_1 - x_3 = 1 + 2(1 + x_3 - x_5) - x_3 = 3 + x_3 - 2x_5$$

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Nouvelle solution : (1, 2, 0, 2, 0) qui donne z = 3.

 $x_1$  est maintenant une variable basique, mais plus  $x_5$ ! On réécrit le tableau :

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5$$

$$x_2 = 1 + x_1 - x_3 = 1 + (1 + x_3 - x_5) - x_3 = 2 + x_5$$

$$x_4 = 3 - x_1 = 3 - (1 + x_3 - x_5) = 2 - x_3 + x_5$$

$$z = 1 + 2x_1 - x_3 = 1 + 2(1 + x_3 - x_5) - x_3 = 3 + x_3 - 2x_5$$

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			<i>x</i> <sub>1</sub>	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

<i>x</i> <sub>1</sub>	=	1	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	X <sub>5</sub>
X2	=	2			+	$x_5$
X4	=	2	_	Х3	+	<i>X</i> 5
Z	=	3	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	$2x_5$

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

X2	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	<i>X</i> <sub>3</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	<i>X</i> <sub>3</sub>
Z	=	1	+	$2x_1$	_	Х3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X <sub>2</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	1	+	$x_1$	_	$x_3$
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	<i>X</i> <sub>3</sub>
Z	=	1	+	$2x_1$	_	<i>X</i> <sub>3</sub>

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_3$ , car  $x_5$  ferait baisser la fonction objectif.

Х3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

1 7 2 -	= Т	+	$x_1$	_	X3
X4 =	= 3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub> =	= 1	_	$x_1$	+	<i>X</i> <sub>3</sub>
Z =	= 1	+	$2x_1$	_	Х3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution: (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_3$ , car  $x_5$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_3$ ?

Х3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	Τ	+	$x_1$	_	X3
X4	=	3	_	$x_1$		
<i>X</i> <sub>5</sub>	=	1	_	$x_1$	+	X3
Z	=	1	+	$2x_1$	_	<i>X</i> <sub>3</sub>

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_3$ , car  $x_5$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_3$ ?

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5 \ge 0$$
 donc  $1 + x_3 \ge 0$  et  $x_3 \ge -1$ 

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	1	+	$x_1$	_	<i>X</i> <sub>3</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	X3
Z	=	1	+	$2x_1$	_	X3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_3$ , car  $x_5$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_3$ ?

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5 \ge 0$$
 donc  $1 + x_3 \ge 0$  et  $x_3 \ge -1$ 

$$x_2 = 2 + x_5 \ge 0 \rightarrow \text{aucune influence sur } x_3$$

Х3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	1	+	$x_1$	_	<i>X</i> <sub>3</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	<i>X</i> <sub>3</sub>
Z	=	1	+	$2x_1$	_	X3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

$$X_1 = 1 + X_3 - X_5$$
  
 $X_2 = 2 + X_5$   
 $X_4 = 2 - X_3 + X_5$   
 $X_5 = 3 + X_3 - 2X_5$ 

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_3$ , car  $x_5$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_3$ ?

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5 \ge 0$$
 donc  $1 + x_3 \ge 0$  et  $x_3 \ge -1$ 

$$x_2 = 2 + x_5 \ge 0 \rightarrow \text{aucune influence sur } x_3$$

$$x_4 = 2 - x_3 + x_5 \ge 0$$
 donc  $2 - x_3 \ge 0$  et  $2 \ge x_3$ 

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X3
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	<i>X</i> <sub>3</sub>
Z	=	1	+	$2x_1$	_	X3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_3$ , car  $x_5$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_3$ ?

Regardons nos contraintes (avec  $x_5 = 0$ ):

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5 \ge 0$$
 donc  $1 + x_3 \ge 0$  et  $x_3 \ge -1$ 

$$x_2 = 2 + x_5 \ge 0 \rightarrow \text{aucune influence sur } x_3$$

$$x_4 = 2 - x_3 + x_5 \ge 0$$
 donc  $2 - x_3 \ge 0$  et  $2 \ge x_3$ 

On augmente  $x_3$  au maximum autorisé :  $x_3 = 2$ , et on garde  $x_5 = 0$ .

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	<i>x</i> <sub>2</sub>

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

$x_4 = 3 - x_1$ $x_5 = 1 - x_1 + x_2$	<i>x</i> <sub>2</sub>	=	1	+	$x_1$	_	<i>X</i> <sub>3</sub>
$x_5 = 1 - x_1 + x_2$	X4	=	3	_	$x_1$		
	X <sub>5</sub>	=	1	_	<i>x</i> <sub>1</sub>	+	Х3
$z = 1 + 2x_1 - x_1$	Z	=	1	+	$2x_1$	_	<i>X</i> <sub>3</sub>

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Quel **pivot** choisir?  $\rightarrow x_3$ , car  $x_5$  ferait baisser la fonction objectif.

#### De combien peut-on augmenter $x_3$ ?

Regardons nos contraintes (avec  $x_5 = 0$ ):

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5 \ge 0$$
 donc  $1 + x_3 \ge 0$  et  $x_3 \ge -1$ 

$$x_2 = 2 + x_5 \ge 0 \rightarrow \text{aucune influence sur } x_3$$

$$x_4 = 2 - x_3 + x_5 \ge 0$$
 donc  $2 - x_3 \ge 0$  et  $2 \ge x_3$ 

On augmente  $x_3$  au maximum autorisé :  $x_3 = 2$ , et on garde  $x_5 = 0$ .

On calcule  $x_1$ ,  $x_2$  et  $x_4$  grâce au tableau :  $x_1 = 3$ ,  $x_2 = 2$ ,  $x_4 = 0$ 



Nouvelle solution : (3, 2, 2, 0, 0) qui donne z = 5.

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	<i>X</i> <sub>3</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	<i>X</i> <sub>3</sub>
Z	=	1	+	$2x_1$	_	Х3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Nouvelle solution : (3, 2, 2, 0, 0) qui donne z = 5.

Х3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	<i>X</i> <sub>3</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	<i>X</i> <sub>3</sub>
Z	=	1	+	$2x_1$	_	X3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Nouvelle solution : (3, 2, 2, 0, 0) qui donne z = 5.

$$x_3 = 2 - x_4 + x_5$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	1	+	$x_1$	_	<i>X</i> <sub>3</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	X3
Z	=	1	+	$2x_1$	_	X3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Nouvelle solution : (3, 2, 2, 0, 0) qui donne z = 5.

$$x_3 = 2 - x_4 + x_5$$

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5 = 1 + (2 - x_4 + x_5) - x_5 = 3 - x_4$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	1	+	$x_1$	_	<i>X</i> <sub>3</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	<i>X</i> <sub>3</sub>
Z	=	1	+	$2x_1$	_	X3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Nouvelle solution : (3, 2, 2, 0, 0) qui donne z = 5.

$$x_3 = 2 - x_4 + x_5$$

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5 = 1 + (2 - x_4 + x_5) - x_5 = 3 - x_4$$

$$x_2 = 2 - x_5$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

X2	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	<i>X</i> <sub>3</sub>
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	1	_	$x_1$	+	<i>X</i> <sub>3</sub>
Z	=	1	+	$2x_1$	_	X3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

$$X_1 = 1 + X_3 - X_5$$
  
 $X_2 = 2 + X_5$   
 $X_4 = 2 - X_3 + X_5$   
 $X_5 = 3 + X_3 - 2X_5$ 

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Nouvelle solution : (3, 2, 2, 0, 0) qui donne z = 5.

$$x_3 = 2 - x_4 + x_5$$

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5 = 1 + (2 - x_4 + x_5) - x_5 = 3 - x_4$$

$$x_2 = 2 - x_5$$

$$z = 3 + x_3 - 2x_5 = 3 + (2 - x_4 + x_5) - 2x_5 = 5 - x_4 - x_5$$

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

<i>x</i> <sub>1</sub>	=	1	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	X <sub>5</sub>
X2	=	2			+	<i>X</i> <sub>5</sub>
X4	=	2	_	Х3	+	<b>X</b> 5
Z	=	3	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	$2x_5$

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (3, 2, 2, 0, 0), z = 5

Nouvelle solution : (3, 2, 2, 0, 0) qui donne z = 5.

$$x_3 = 2 - x_4 + x_5$$

$$x_1 = 1 + x_3 - x_5 = 1 + (2 - x_4 + x_5) - x_5 = 3 - x_4$$

$$x_2 = 2 - x_5$$

$$z = 3 + x_3 - 2x_5 = 3 + (2 - x_4 + x_5) - 2x_5 = 5 - x_4 - x_5$$

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

<i>x</i> <sub>1</sub>	=	1	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	X <sub>5</sub>
X2	=	2			+	<i>X</i> <sub>5</sub>
X4	=	2	_	X3	+	<i>X</i> 5
Z	=	3	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	$2x_5$

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (3, 2, 2, 0, 0), z = 5

X3	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

<i>x</i> <sub>1</sub>	=	1	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	X <sub>5</sub>
X2	=	2			+	X <sub>5</sub>
X4	=	2	_	Х3	+	<b>X</b> 5
Z	=	3	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	$2x_5$

Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Quel **pivot** choisir?

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

Solution : (3, 2, 2, 0, 0), z = 5

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X5	=	2			_	$x_2$
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution: (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

<i>x</i> <sub>1</sub>	=	1	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	X <sub>5</sub>
X2	=	2			+	$x_5$
X4	=	2	_	Х3	+	<i>X</i> 5
Z	=	3	+	X3	_	$2x_5$

Solution: (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

<i>X</i> <sub>3</sub>	=	2	_	X4	+	X <sub>5</sub>
$x_1$	=	3	_	X4		
X2	=	2			+	X5
Z	=	5	_	X4	_	$\chi_5$

Solution : (3, 2, 2, 0, 0), z = 5

Quel **pivot** choisir?

Aucun, car on baisserait la valeur de la fonction objectif.

L'algorithme est terminé!

La solution optimale est  $(x_1, x_2, x_3, x_4, x_5) = (3, 2, 2, 0, 0)$  avec z = 5.

<i>x</i> <sub>3</sub>	=	1	+	<i>x</i> <sub>1</sub>	_	X2
X4	=	3	_	$x_1$		
X <sub>5</sub>	=	2			_	X2
Z	=			$x_1$	+	X2

Solution : (0, 0, 1, 3, 2), z = 0

<i>x</i> <sub>1</sub>	=	1	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	<i>X</i> <sub>5</sub>
X2	=	2			+	<i>X</i> <sub>5</sub>
X4	=	2	_	Х3	+	<b>X</b> 5
Z	=	3	+	<i>X</i> <sub>3</sub>	_	$2x_5$

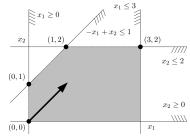
Solution : (1, 2, 0, 2, 0), z = 3

Solution : (0, 1, 0, 3, 1), z = 1

X3	=	2	_	X4	+	X <sub>5</sub>
$x_1$	=	3	_	$\chi_4$		
X2	=	2			+	X5
Z	=	5	_	X4	_	$\chi_5$

Solution : (3, 2, 2, 0, 0), z = 5

La solution optimale est  $(x_1, x_2, x_3, x_4, x_5) = (3, 2, 2, 0, 0)$  avec z = 5.



#### Résumé de l'algorithme

- O. On part d'un PL en forme standard
- 1. On trouve une solution non-optimale en un point du polytope associé à notre PL
- Tant qu'on peut, on évolue vers une solution proche qui améliore la fonction objectif. On réitère :
  - a. Déterminer les variables basiques (non-nulles dans la solution courante)
  - Écrire le tableau de simplexe qui exprime les variables basiques et la fonction objectif z en fonction des variables non-basiques
  - c. Trouver une variable non-basique à augmenter pour augmenter z : c'est le pivot
  - d. Si aucun pivot n'existe (on ne peut plus augmenter z), on a trouvé la solution optimale! STOP
  - e. Sinon, l'augmenter au maximum possible en fonction des contraintes de type  $x_i \ge 0$  avec  $x_i$  les variables basiques (s'il n'y a pas de restriction sur le pivot, le PL est non borné : STOP)
  - f. Calculer les nouvelles valeurs des variables : on obtient une nouvelle solution.



• Trouver la solution initiale n'est pas forcément facile!



• Trouver la solution initiale n'est pas forcément facile!

maximiser:  $x_1 - x_2 + x_3$ tel que:  $2x_1 - x_2 + 2x_3 \le 4$   $2x_1 - 3x_2 + x_3 \le -5$  $-x_1 + x_2 - 2x_3 \le -1$ 

• Trouver la solution initiale n'est pas forcément facile!

maximiser: 
$$x_1 - x_2 + x_3$$
  
tel que:  $2x_1 - x_2 + 2x_3 \le 4$   
 $2x_1 - 3x_2 + x_3 \le -5$   
 $-x_1 + x_2 - 2x_3 \le -1$   
 $x_1, x_2, x_3 \ge 0$   $(0, 0, 0)$  n'est pas une solution!

• Trouver la solution initiale n'est pas forcément facile!

maximiser: 
$$x_1 - x_2 + x_3$$
  
tel que:  $2x_1 - x_2 + 2x_3 \le 4$   
 $2x_1 - 3x_2 + x_3 \le -5$   
 $-x_1 + x_2 - 2x_3 \le -1$ 

 $x_1, x_2, x_3 \ge 0$ 

(0, 0, 0) n'est pas une solution!

PL auxiliaire:

maximiser :  $-x_0$ 

tel que :  $2x_1 - x_2 + 2x_3 - x_0 \le 4$  $2x_1 - 3x_2 + x_3 - x_0 \le -5$ 

 $-x_1 + x_2 - 2x_3 - x_0 \le -1$ 

 $x_1, x_2, x_3 \ge 0$ 

• Trouver la solution initiale n'est pas forcément facile!

maximiser: 
$$x_1 - x_2 + x_3$$
  $\leq 4$   $2x_1 - 3x_2 + x_3 \leq -5$   $-x_1 + x_2 - 2x_3 \leq -1$   $x_1, x_2, x_3 \geq 0$  
$$(0, 0, 0) \text{ n'est pas une solution !}$$
 PL auxiliaire: 
$$\max \text{imiser: } -x_0 \\ \text{tel que: } 2x_1 - x_2 + 2x_3 - x_0 \leq 4 \\ 2x_1 - 3x_2 + x_3 - x_0 \leq -5 \\ -x_1 + x_2 - 2x_3 - x_0 \leq -1$$

On a la solution (5, 0, 0, 0)

• Trouver la solution initiale n'est pas forcément facile!

maximiser: 
$$x_1 - x_2 + x_3$$
  
tel que:  $2x_1 - x_2 + 2x_3 \le 4$   
 $2x_1 - 3x_2 + x_3 \le -5$   
 $-x_1 + x_2 - 2x_3 \le -1$ 

 $x_1,x_2,x_3\geq 0$ 

(0, 0, 0) n'est pas une solution!

PL auxiliaire:

maximiser :  $-x_0$ 

tel que : 
$$2x_1 - x_2 + 2x_3 - x_0 \le 4$$
  
 $2x_1 - 3x_2 + x_3 - x_0 \le -5$   
 $-x_1 + x_2 - 2x_3 - x_0 \le -1$ 

 $x_1, x_2, x_3 \ge 0$ 

On a la solution (5, 0, 0, 0)

#### **Proposition**

Le PL originel a une solution si et seulement si le PL auxiliaire a une solution optimale (avec  $x_0=0$ ).

• Il faut éviter de boucler en cours de route



• Il faut éviter de boucler en cours de route

On a parfois le choix entre plusieurs pivots. Il faut une règle pour les départager.



• Il faut éviter de boucler en cours de route

On a parfois le choix entre plusieurs pivots. Il faut une règle pour les départager.

Hélas, la plupart des règles peuvent créer des cycles sans fin!

 $\rightarrow$  L'algo ne termine pas...



• Il faut éviter de boucler en cours de route

On a parfois le choix entre plusieurs pivots. Il faut une règle pour les départager.

Hélas, la plupart des règles peuvent créer des cycles sans fin!

ightarrow L'algo ne termine pas...



Robert G. Bland

#### Théorème (Bland, 1977)

Si on choisit toujours comme pivot et comme variable sortante (si plusieurs choix possible) la variable avec le plus petit indice, on ne boucle pas.

# Pourquoi le nom "simplexe"?

Un simplexe dans un espace à n dimensions, c'est le polytope le plus simple dans cet espace.

→ En 2D : triangle, en 3D : tétrahèdre, etc.



#### Pourquoi le nom "simplexe"?

Un simplexe dans un espace à n dimensions, c'est le polytope le plus simple dans cet espace.

→ En 2D : triangle, en 3D : tétrahèdre, etc.

#### Interprétation géométrique de l'algorithme :

On est dans un espace à n dimensions, avec m variables basiques et n-m variables non-basiques.



#### Pourquoi le nom "simplexe"?

Un simplexe dans un espace à n dimensions, c'est le polytope le plus simple dans cet espace.

→ En 2D : triangle, en 3D : tétrahèdre, etc.

#### Interprétation géométrique de l'algorithme :

On est dans un espace à n dimensions, avec m variables basiques et n-m variables non-basiques.

Les m variables basiques forment un simplexe en m dimensions.

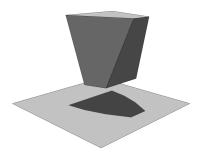
Quand on pivote en changeant les valeurs de certaines variables, on trouve un nouveau simplexe en m dimensions.



#### Un mot sur la complexité de l'algo

En pratique, l'algo du simplexe est rapide : la plupart du temps,  $\approx 3m$  étapes de pivot (pour m contraintes) suffisent.

MAIS il existe des cas pathologiques (construits par Klee et Minty en 1973) avec environ  $2^m$  étapes de pivot : on doit visiter tous les sommets du polytope...



Le cube de Klee et Minty



Victor L. Klee



George Minty

Il existe maintenant des algorithmes plus rapides, mais plus compliqués :

→ exemple : la méthode des points intérieurs

