



TEC
Tecnológico de Costa Rica

Especificación de Requerimientos de Software Simplex Educativo

Profesora: María Estrada.

Curso: Proyecto de Ingeniería de Software.

18.01.2017

Jose Fernando Molina Chacón

Yordan Jiménez Hernández

Cambios

Descripción	Versión	Fecha
Versión Inicial	0.1	6/01/17
Agregados casos de uso de iteración 2.	0.2	11/01/17
Agregados casos de uso móviles de la iteración 3.	0.3	18/01/17

Índice

Cambios	1
Índice	2
Introducción	3
Descripción General	5
Características del Sistema	7
Características del Sistema Móvil	20
Requerimientos de datos	22
Requerimientos de interfaces externas.	23
Atributos de calidad	24

1. Introducción

1.1. Propósito

El objetivo de este documento es establecer, explicar y definir los requerimientos funcionales y no funcionales para el software Simplex Educativo. En él se listan las características del sistema junto con los requerimientos que describen los casos de uso. Los interesados en el siguiente escrito son los miembros del equipo de desarrollo, el cliente Jose Elias Helo, quien será el encargado de aprobarlo, así como futuras personas que deseen darle mantenimiento o extender la solución. Cualquier requerimiento o característica que no sea mencionada en este documento quedará fuera de la presentación final del proyecto para aprobación del cliente.

1.2. Convenciones en el documento

El orden en que se describen las características y los requerimientos del sistema no indica el grado de importancia que estos tienen en el proyecto. Todos los requerimientos de la aplicación tienen la misma prioridad para el equipo desarrollador. El documento está ordenado de acuerdo a la plantilla dispuesta por Karl Wiegers, tratando de que el lector avance de manera gradual a lo largo del mismo dándole los conceptos necesarios en cada sección para que avance la siguiente. Se definen los siguientes acrónimos para listar los distintos tipos de requerimientos:

- **REQ:** Requerimiento Funcional.
- **AO:** Ambiente Operativo.
- **RES:** Restricción.
- **AS:** Asunciones y Dependencias.
- **IU:** Interfaces de Usuario.
- **MREQ:** Requerimiento Funcional Móvil.
- **MAO:** Ambiente Operativo Móvil.

1.3. Audiencia y sugerencias de lectura

Este documento está escrito para ser leído y aprobado por el cliente de la aplicación a ser desarrollada, es decir, el profesor José Elías Helo, sin embargo también puede ser visto por personas con interés en ampliar los conocimientos sobre el proyecto por desarrollar sin necesidad de poseer conocimientos profundos en computación. Esta especificación de requerimientos de software también está

dirigida para los programadores y desarrolladores de la solución, aquí encontrarán todos los requerimientos que el sistema debe cumplir, restricciones o limitaciones que se deban tomar en cuenta a la hora del desarrollo de la solución, tanto a nivel funcional como no funcional: interfaz de usuario, rendimiento o calidad, para mencionar algunos.

Se recomienda leer este documento de manera lineal, de manera que el lector pueda comprender los varios aspectos que deben ser abordados por la solución. En la sección 2 se describe el producto de manera general, así que los lectores ya familiarizados con él pueden no leer esta sección.

Es de especial atención el apartado 3 y 4 (Características del sistema y sistema móvil) que contiene los requerimientos principales con los que debe cumplir la aplicación. Es el principal punto de todo el documento pues menciona con detalle el comportamiento que va a tener la aplicación. Las secciones 5 y 6 describen requerimientos de formato y necesidades de las interfaces gráficas.

Donde no se indique explícitamente, el documento describe las funcionalidades y características del sistema Simplex Educativo para escritorio. En el caso que se esté describiendo la aplicación móvil, será indicado explícitamente para evitar confusiones.

1.4. Alcance del proyecto

El proyecto incluye el desarrollo de una aplicación para escritorio y una móvil para Android que ayude al profesor PhD. José Elías Helo a desarrollar su clase de Investigación de Operaciones de una manera más dinámica que propicie el entendimiento de la materia por parte del estudiante. Una vez desarrollada, esta aplicación será utilizada por el profesor solamente y será propiedad total y exclusiva de él, incluido el código fuente del programa.

El proyecto incluye documentación técnica en forma de comentarios en el código fuente, manual de usuario y documentación externa. También incluye una serie de artefactos de QA como pruebas unitarias y de integración, así como pruebas de sistema y pruebas de aceptación que serán realizadas por el cliente.

El proyecto no incluye el mantenimiento de la aplicación una vez entregado el producto. Cuando se haga la entrega final del proyecto, el cliente se hará responsable del producto de ese momento en adelante y el equipo de desarrollo ya no será responsable del mismo.

La construcción del proyecto está estimada en un plazo no mayor a 35 días. La aplicación podrá ser ejecutada en distintas plataformas ya sea Windows, Mac o Linux. Para ello se desarrollará en el lenguaje de programación Java, el cual es multiplataforma y portable.

Para el caso de la aplicación móvil, será posible la ejecución de la misma en aparatos que posean la versión 6.0 o superior.

1.5. Referencias

1. Documento de Visión de Simplex Educativo.
2. Estándar de código de java. Disponible en:
<https://google.github.io/styleguide/javaguide.html>

2. Descripción General

2.1. Perspectiva del producto

Durante el transcurso del curso de Investigación de Operaciones de la carrera de Ingeniería en Computación impartida en el Instituto Tecnológico de Costa Rica, se abarcan temas de maximización y minimización de costos, métodos matemáticos que pueden ser computarizados para su utilización en diversos campos. En la educación, un método utilizado en el curso nombrado anteriormente es el método Simplex. Ya existen en el mercado y de manera gratuita software como Lindo o páginas web como PhpSimplex que proveen un programa para solucionar dichos problemas.

Sin embargo, dichos programas poseen limitaciones a la hora de utilizarlos como herramienta educativa. Algunos de ellos solamente solucionan el problema, sin dar información que puede ser relevante para el profesor o estudiantes. Por otra parte, cada software representa los problemas de programación lineal por medio de una matriz con un formato diferente, por lo que se vuelve difícil interpretar los resultados o datos provistos por estas soluciones. Es por este motivos que para la enseñanza en el campus, estas implementaciones existentes no poseen las características que faciliten la enseñanza por parte del profesor encargado del curso.

Dichas carentes funcionalidades son importantes para facilitar la enseñanza son las que se buscan proveer mediante la elaboración del presente proyecto de software. El proyecto se centra en la implementación de un programa que solucione problemas del algoritmo simplex de una manera dinámica y amigable para el aprendizaje, donde el usuario puede indicar distintas formas de solucionar un ejemplo de maximización o minimización, con el fin que el usuario pueda resaltar características relevantes a los estudiantes acerca de comportamientos que tome el algoritmo simplex ante los diferentes escenarios posibles.

2.2. Clases de usuario y características

Clase de usuario	Descripción
------------------	-------------

Usuario Final	El usuario final es el profesor José Elías Helo del curso de Investigación de Operaciones o alguno de sus estudiantes que necesite resolver un problema de programación lineal bajo los diferentes métodos que se enseñan en dicha clase, y utilizar la solución ya sea para la enseñanza o el aprendizaje de los métodos matemáticos contenidos enseñados en la universidad.
---------------	---

2.3. Ambiente de operación

2.3.1. AO-1: Ambiente Operativo.

Descripción: Simplex Educativo podrá ser ejecutado en cualquier sistema operativo donde se ejecute la máquina virtual de Java con una versión superior al 8.0.

2.3.2. MAO-1: Ambiente Operativo Móvil.

Descripción: Simplex Educativo podrá ser ejecutado en los sistema Android cuya versión sea mayor a la 6.0.

2.4. Restricciones de diseño e implementación

2.4.1. RES-1: Estándar de Código.

Descripción: El código desarrollado durante la elaboración de este sistema deberá seguir el estándar de Google para el desarrollo en Java.

2.4.2. RES-2: Librería de Interfaz Gráfica.

Descripción: Los objetos de la interfaz gráfica de la aplicación se elaborarán por medio de la librería Java Swing.

2.5. Asunciones y dependencias

2.5.1. AS-1: Notación Simplex.

Descripción: El usuario posee conocimientos sobre la notación utilizada por el profesor José Helo para la descripción de problemas de programación lineal.

2.5.2. AS-2: Conocimiento del algoritmo Simplex.

Descripción: El usuario conoce el comportamiento del algoritmo simplex, la manera en que se comporta de acuerdo a

las entradas y los posibles resultados que pueda exhibir un problema.

2.5.3. AS-3: Ejecución temporal y eficiencia.

Descripción: El algoritmo de solución simplex no dependerá de alguna métrica de eficiencia de ejecución o de tiempo.

2.5.4. AS-4: Ambiente de ejecución del programa.

Descripción: El equipo que ejecutará la aplicación de escritorio, deberá tener la capacidad de ejecutar la Máquina Virtual de Java (JVM) en su versión 8.0 o superior.

3. Características del Sistema

3.1. Verificar la factibilidad de un problema de programación lineal ingresado.

3.1.1. Descripción

Existen ciertos problemas de programación lineal que, debido a las restricciones que los definen, es matemáticamente imposible cumplir con todas las restricciones impuestas. Por ejemplo, que una restricción defina la variable $x_1 \leq 4$ y otra defina $x_1 \geq 5$. El sistema debe poseer la capacidad para determinar si un problema de programación lineal posee una solución factible óptima. Para ello, podrá reconocer una cadena de texto ingresada por el usuario con un formato establecido (el formato utilizado por el profesor Jose Helo en sus apuntes de clase) y extraer de él la información necesaria para representar el problema en forma tabular y, por medio del algoritmo Simplex, determinar si existe una solución óptima factible.

3.1.2. Prioridad

Alta

3.1.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. El sistema muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.
3. El usuario escoge el formato de salida del programa, fraccionario o decimal.
4. El usuario escoge el modo de solución directa.
5. El usuario selecciona la opción de solucionar un problema.

6. El sistema muestra por medio de un mensaje si el problema es infactible.
7. El usuario cierra el mensaje.

3.1.4. Requerimientos Funcionales

REQ-1: Infactibilidad de un problema

El sistema debe de ser capaz de interpretar el problema de programación lineal ingresado por el usuario por medio de una cadena de texto con un formato definido e indicar si las características presentes en su contenido por medio de restricciones, variables u otros, hacen que el problema no contenga una solución factible óptima. Dicho resultado es mostrado por medio de un mensaje de información junto con la lista de pasos realizados.

- 3.2. Obtener de manera inmediata una solución óptima de un problema de programación lineal.

3.2.1. Descripción

Los problemas de programación lineal buscan maximizar o minimizar una función objetivo con N variables lineales sujetas a M inecuaciones lineales que incluyen las variables de la función objetivo. El método Simplex es un algoritmo desarrollado por George Dantzig para resolver esta clase de problemas. Ellos se utilizan en diversos campos de la matemática aplicada e ingenierías para encontrar soluciones a problemas que puedan ser modelados mediante el método de programación lineal. El sistema será capaz de solucionar un problema de programación lineal con N variables y M restricciones lineales por medio del método Simplex, brindando inmediatamente la solución al usuario.

3.2.2. Prioridad

Alta

3.2.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. El sistema muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.
3. El usuario escoge el formato numérico en el cual desea la respuesta.
4. El usuario selecciona la opción de solución inmediata.

5. El usuario selecciona que desea resolver el problema por medio del método Simplex.
6. El sistema interpreta el problema ingresado y obtiene la primera solución óptima que genere el método Simplex.
7. El sistema muestra el resultado óptimo final del problema.

3.2.4. Requerimientos Funcionales

REQ-2 Interpretar un problema ingresado:

El sistema debe interpretar dentro del problema de programación lineal ingresado por medio de una cadena de texto por parte del usuario los valores enteros, valores decimales o fraccionarios, variables y restricciones que se encuentren representados en dicha cadena. En caso de que no contenga el formato esperado, el sistema le indicará al usuario por medio de un mensaje la naturaleza del error.

REQ-3 Solución por medio del Simplex:

El sistema debe utilizar el método Simplex común desarrollado por George Dantzig y enseñado por el profesor José Helo en su clase de investigación de operaciones para obtener la primera solución óptima de un problema de programación lineal.

REQ-4 Resultados fraccionarios o decimales:

Los valores numéricos brindados por la ejecución del sistema deben ser mostrados en formato decimal o fraccionario. El formato decimal será representado mediante 2 decimales, mientras que el formato fraccionario será representado mediante una fracción con numerador y denominador enteros. La elección del formato será por parte del usuario antes de ejecutar la solución del problema.

3.3. Listar los pasos intermedios para encontrar la solución a un problema de programación lineal.

3.3.1. Descripción

El algoritmo simplex representa matricialmente (esto es, por medio de una matriz numérica) el problema de programación lineal de modo que cada columna representa una variable y cada fila representa una restricción. Por medio de operaciones de pivote (esto significa escoger una entrada de la matriz, convertir en 1 dicha entrada y realizar operaciones fila para reducir las otras entradas de la columna a 0), el algoritmo se traslada entre las posibles soluciones hasta encontrar una solución óptima. En cada paso del algoritmo, hay una operación de pivote que cambia el estado de la matriz que representa el problema lineal.

El sistema debe ser capaz de solucionar un problema de programación lineal por medio del método Simplex donde se pueda generar las tablas o matrices intermedias que se produjeron para obtener la primera solución óptima del problema ingresado. Esto significa que debe ser posible observar todas las operaciones de pivote realizadas para llegar a la solución óptima encontrada.

3.3.2. Prioridad

Alta.

3.3.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. El sistema muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.
3. El usuario escoge el formato numérico en el cual desea la respuesta.
4. El usuario selecciona la opción de solución por pasos.
5. El usuario selecciona que desea resolver el problema por medio del método Simplex.
6. Sistema muestra una a una cada iteración (operación de pivote) necesaria para obtener la solución óptima. El usuario avanza manualmente mediante un botón entre las iteraciones.
7. El sistema muestra que se ha obtenido la solución final óptima.

3.3.4. Requerimientos Funcionales

REQ-5 Iteraciones intermedias de la solución de un problema de programación lineal

El sistema será capaz de interpretar las iteraciones intermedias que se generaron a la hora de obtener una solución óptima de un problema de programación lineal por medio del algoritmo Simplex común y las mostrará al usuario en pantalla en forma de matriz numérica. En el transcurso de dicho proceso se indicarán las características de la iteración, esto significa mostrar las variables de holgura o artificiales agregadas y las variables originales, mostrando en pantalla la representación matricial y mensajes que ayuden al usuario a comprender el estado actual del algoritmo.

3.4. Verificar si un problema de programación lineal ingresado se encuentra acotado.

3.4.1. Descripción

Existen ciertos problemas de programación lineal que, debido a las restricciones que los definen, es matemáticamente imposible llegar a un máximo o un mínimo absoluto. Por ejemplo, si se buscara maximizar la función $f(x_1, x_2) = x_1 + x_2$, sujeto solamente a la restricción $x_1 \leq 4$, entonces estamos ante un problema no acotado. Esto significa que no hay un límite para maximizar la función $f(x_1, x_2)$, pues la variable x_2 no posee un límite (acote) bajo el cual se deba mantener, por lo que la función puede ser maximizada infinitamente.

El sistema debe poseer la capacidad para determinar si un problema de programación lineal posee una solución acotada, esto es, posee un límite superior o inferior. El algoritmo simplex explica cuándo un problema no está acotado, esto sucede cuando los radios (división entre el lado derecho de la matriz y la columna sobre la cual se busca pivotar) que se utilizan para elegir la fila pivote son todos infinito, significando que la función objetivo puede crecer de manera infinita sobre todas las restricciones.

3.4.2. Prioridad

Alta

3.4.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. El sistema muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.
3. El usuario escoge el formato numérico en el cual desea la respuesta.
4. El usuario selecciona que desea resolver un problema de programación lineal.
5. El usuario selecciona la opción de solución inmediata.
6. El sistema muestra por medio de un mensaje la solución del problema, o un mensaje de error si el problema no se encuentra acotado.

3.4.4. Requerimientos Funcionales

REQ-6 Problema No Acotado:

El sistema debe de ser capaz de interpretar el problema de programación lineal ingresado por el usuario e indicar si las características presentes en su contenido por medio de restricciones, variables u otros, hacen que el problema no contenga una solución acotada. Dicho resultado es mostrado al usuario por medio de un

mensaje de advertencia en caso que el problema no se encuentre acotado.

3.5. Ingresar una matriz para realizar operaciones

3.5.1. Descripción

Debido a que en esencia el algoritmo simplex trabaja con operaciones de matrices, el cliente desea poseer la capacidad de ingresar manualmente una matriz de N x M números en formato fraccionario o decimal y escoger manualmente la entrada sobre la cual se debe pivotar.

También deben mostrarse los radios entre el lado derecho de la matriz (esto es, la última columna) y la columna que está seleccionada en cierto momento. El usuario será el encargado de escoger en cada paso la entrada sobre la cual desea pivotar, y el sistema no hará ninguna asunción o sugerencia acerca de la próxima entrada que debería ser escogida en cada paso.

3.5.2. Prioridad

Alta

3.5.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. El sistema muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa la cadena de texto que representa la matriz en el apartado correspondiente.
3. El usuario selecciona que desea realizar operaciones a una matriz numérica.
4. El sistema muestra la representación de la matriz.
5. El usuario escoge la casilla donde desea hacer el pivoteo.
6. El usuario realiza el pivoteo.

3.5.4. Requerimientos Funcionales

REQ-7 Interpretar matriz ingresada:

El sistema debe de ser capaz de interpretar la matriz numérica ingresada por el usuario e indicar si las características presentes en su contenido hacen que la matriz tenga alguna información o dato inválido. En caso de que exista alguna inconsistencia o el formato sea inválido, el sistema responderá con un mensaje de información que clarifique el error.

REQ-8 Realizar pivoteos en las matrices intermedias:

Ya sea por el ingreso de un problema de programación lineal o por el ingreso de una matriz, debe ser posible para el usuario elegir la

casilla donde desee realizar el siguiente pivoteo. Para ello, el usuario escogerá mediante el mouse la casilla donde desea realizar el siguiente pivoteo, el sistema responderá marcando la casilla escogida e indicando las operaciones fila que realizará.

- 3.6. Obtener de manera inmediata la solución entera de un problema de programación lineal mediante el algoritmo de Gomory.

3.6.1. Descripción

El método Simplex para resolución de problemas de programación lineal encuentra soluciones factibles en el dominio de los números reales. Esto significa que es posible encontrar respuestas que no sean enteras, osea, fracciones y decimales pueden ser el valor que tomen las variables o el resultado de la función objetivo. Sin embargo, en algunos casos es necesario encontrar la solución entera a un problema de programación lineal por su naturaleza, debido a que puede ser el caso de que las variables representan objetos de la vida real que no puedan ser subdivididos en partes fraccionarias.

Para resolver el problema de encontrar la solución entera óptima existen varios métodos, uno de ellos es el denominado algoritmo de Cortes de Gomory, en el cual se resuelve un problema de programación lineal mediante el Simplex común y, en caso de llegar a una solución óptima no entera, se agrega una restricción extra al problema (denominado “corte”) y se vuelve a resolver el problema. Este método se repite N veces hasta encontrar una respuesta con todas las variables y el resultado de la función objetivo enteras.

Debe ser posible encontrar la solución entera óptima de un problema de programación lineal por medio del algoritmo de cortes de gomory de manera inmediata, esto es, sin mostrar los pasos intermedios. Una vez encontrada la solución, el usuario podrá observar el resumen de pasos o la tabla final, siendo posible devolverse en la lista de soluciones.

3.6.2. Prioridad

Alta

3.6.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. El sistema muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.

3. El usuario escoge el formato numérico en el cual desea la respuesta.
4. El usuario selecciona que desea resolver el problema por medio del método Cortes de Gomory.
5. El usuario selecciona la opción de solución directa.
6. El sistema interpreta el problema ingresado y obtiene la primera solución óptima que genere el método Cortes de Gomory.
7. El sistema muestra el resultado óptimo final del problema.

3.6.4. Requerimientos Funcionales

REQ-9 Obtener solución entera directa por medio del algoritmo de Cortes de Gomory:

El sistema debe de ser capaz de obtener la solución óptima entera de manera directa, sin listar los pasos intermedios, de un problema de programación lineal ingresado utilizando el algoritmo de Gomory. El sistema debe agregar restricciones en caso de no encontrar una solución entera hasta el momento que se llegue a tener el valor de todas las variables, junto con el valor de la función objetivo enteros.

- 3.7. Listar los pasos intermedios para encontrar la solución de un problema de programación lineal mediante el algoritmo de Gomory

3.7.1. Descripción

El método Simplex para resolución de problemas de programación lineal encuentra soluciones factibles en el dominio de los números reales. Esto significa que es posible encontrar respuestas que no sean enteras, osea, fracciones y decimales pueden ser el valor que tomen las variables o el resultado de la función objetivo. Sin embargo, en algunos casos es necesario encontrar la solución entera a un problema de programación lineal por su naturaleza, debido a que puede ser el caso de que las variables representan objetos de la vida real que no puedan ser subdivididos en partes fraccionarias.

Para resolver el problema de encontrar la solución entera óptima existen varios métodos, uno de ellos es el denominado algoritmo de Cortes de Gomory, en el cual se resuelve un problema de programación lineal mediante el Simplex común y, en caso de llegar a una solución óptima no entera, se agrega una restricción extra al problema (denominado “corte”) y se vuelve a resolver el problema. Este método se repite N veces hasta encontrar una respuesta con todas las variables y el resultado de la función objetivo enteras.

Debe ser posible listar los pasos intermedios para encontrar la solución entera óptima de un problema de programación lineal por medio del algoritmo de cortes de gomory. El sistema debe ir indicando paso por paso el estado actual del problema por medio de mensajes y notificar cuándo se ha llegado un óptimo no entero, junto con el corte agregado y la fila que fue escogida para realizar el corte.

3.7.2. Prioridad

Alta

3.7.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. El sistema muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.
3. El usuario escoge el formato numérico en el cual desea la respuesta.
4. El usuario selecciona que desea resolver el problema por medio del método Cortes de Gomory.
5. El usuario selecciona la opción de solución por pasos.
6. El sistema interpreta el problema ingresado y muestra la primera tabla del problema.
7. El usuario indica que desea conocer el siguiente paso.
8. El sistema muestra el siguiente paso.
 - a. Si existe otro paso, volver a 7.
9. El sistema muestra la solución óptima entera encontrada.

3.7.4. Requerimientos Funcionales

REQ-10 Obtener los pasos intermedios para resolver un problema de programación lineal por medio del algoritmo de Gomory

El sistema debe de ser capaz de obtener los pasos intermedios para encontrar la solución óptima entera de un problema de programación lineal ingresado por medio del algoritmo de Gomory. Dichos pasos serán mostrados al usuario en representación matrícula, junto con información relevante como nombres de las variables, variables básicas y radios en cada paso. El sistema irá agregando restricciones una vez encontrada una solución óptima no entera y notificará al usuario por medio de un mensaje.

3.8. Obtener de manera inmediata una solución entera de un problema de programación lineal mediante el algoritmo de Branch and Bound.

3.8.1. Descripción

El método Simplex para resolución de problemas de programación lineal encuentra soluciones factibles en el dominio de los números reales. Esto significa que es posible encontrar respuestas que no sean enteras, osea, fracciones y decimales pueden ser el valor que tomen las variables o el resultado de la función objetivo. Sin embargo, en algunos casos es necesario encontrar la solución entera a un problema de programación lineal por su naturaleza, debido a que puede ser el caso de que las variables representan objetos de la vida real que no puedan ser subdivididos en partes fraccionarias.

La meta de este caso de uso es la misma del caso de uso anterior, llegar a la solución entera óptima para un problema de programación lineal, pero esta vez se debe utilizar el algoritmo de Branch and Bound. Este algoritmo es parecido a los Cortes de Gomory debido a que también agrega restricciones al final del problema, pero se diferencia en que utiliza un árbol de soluciones que va poco a poco siendo construido por medio de restricciones mayor o igual y menor o igual. Dicho árbol es generado hasta encontrar una solución entera óptima.

Debe ser posible encontrar la solución entera óptima de un problema de programación lineal por medio del algoritmo de Branch and Bound de manera inmediata. Dicho algoritmo resuelve N cantidad de subproblemas simplex agregando restricciones según sea necesario en un paso dado, llegando a acotar la solución en algún momento al valor óptimo válido.

3.8.2. Prioridad

Alta

3.8.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. El sistema muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.
3. El usuario escoge el formato numérico en el cual desea la respuesta.
4. El usuario selecciona que desea resolver el problema por medio del método Branch and Bound.

5. El usuario selecciona la opción de listar los pasos intermedios.
6. El sistema interpreta el problema ingresado y obtiene la primera solución óptima que genere el método Branch and Bound.
7. El sistema muestra el resultado óptimo final del problema.

3.8.4. Requerimientos Funcionales

REQ-11 Obtener solución entera directa por medio del algoritmo de Branch and Bound:

El sistema debe de ser capaz de obtener la solución óptima entera de manera directa, sin listar los pasos intermedios, de un problema de programación lineal ingresado por medio del algoritmo de Branch and Bound. Una vez solucionado, debe ser posible para el usuario observar los subproblemas generados por medio de un resumen en forma textual.

- 3.9. Listar los pasos intermedios para encontrar la solución de un problema de programación lineal mediante el algoritmo de Branch and Bound.

3.9.1. Descripción

El método Simplex para resolución de problemas de programación lineal encuentra soluciones factibles en el dominio de los números reales. Esto significa que es posible encontrar respuestas que no sean enteras, osea, fracciones y decimales pueden ser el valor que tomen las variables o el resultado de la función objetivo. Sin embargo, en algunos casos es necesario encontrar la solución entera a un problema de programación lineal por su naturaleza, debido a que puede ser el caso de que las variables representan objetos de la vida real que no puedan ser subdivididos en partes fraccionarias.

La meta de este caso de uso es la misma del caso de uso anterior, llegar a la solución entera óptima para un problema de programación lineal, pero esta vez se debe utilizar el algoritmo de Branch and Bound. Este algoritmo es parecido a los Cortes de Gomory debido a que también agrega restricciones al final del problema, pero se diferencia en que utiliza un árbol de soluciones que va poco a poco siendo construido por medio de restricciones mayor o igual y menor o igual. Dicho árbol es generado hasta encontrar una solución entera óptima.

Debe ser posible encontrar la solución entera óptima de un problema de programación lineal por medio del algoritmo de Branch and Bound de manera inmediata. Dicho algoritmo resuelve N cantidad

de subproblemas simplex agregando restricciones según sea necesario en un paso dado, llegando a acotar la solución en algún momento al valor óptimo válido.

3.9.2. Prioridad

Alta

3.9.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. El sistema muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.
3. El usuario escoge el formato numérico en el cual desea la respuesta.
4. El usuario selecciona que desea resolver el problema por medio del método Branch and Bound.
5. El usuario selecciona la opción de solución por pasos.
6. El sistema interpreta el problema ingresado y muestra la primera tabla del problema.
7. El usuario indica que desea conocer el siguiente paso.
8. El sistema muestra el siguiente paso.
 - a. Si existe otro paso, volver a 7.
9. El sistema muestra la solución óptima entera encontrada.

3.9.4. Requerimientos Funcionales

REQ-12 Obtener los pasos intermedios para resolver un problema de programación lineal por medio del algoritmo de Branch and Bound.

El sistema debe de ser capaz de obtener los pasos intermedios para encontrar la solución óptima entera de un problema de programación lineal ingresado por medio del algoritmo de Branch and Bound. El sistema irá desplegando a manera de árbol de texto las soluciones a los subproblemas encontrados solamente.

3.10. Agregar restricciones a un problema de programación lineal.

3.10.1. Descripción

El usuario desea poder agregar manualmente restricciones una vez que se muestra el problema en su representación matricial. Esto se debe a que el usuario desea manualmente agregar cortes de

gomory o restricciones de Branch and Bound manualmente como técnica educativa.

Debe ser posible, una vez iniciado el programa, agregar restricciones a la matriz que representa el programa de programación lineal. Dichas restricciones pueden ser de tipo mayor igual, menor igual o igual. En el caso de menor o igual, se agregará una nueva variable de holgura. En el caso de igual, se agregará una nueva variable artificial. En el caso de mayor o igual, se agregará una variable negativa de holgura y una artificial.

3.10.2. Prioridad

Alta

3.10.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. El sistema muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.
3. El usuario escoge el formato numérico en el cual desea la respuesta.
4. El usuario selecciona que desea resolver el problema por medio del método Simplex.
5. El usuario selecciona la opción de solución por pasos.
6. El sistema interpreta el problema ingresado y muestra la primera tabla del problema.
7. El usuario indica que desea agregar una restricción.
8. El usuario indica el tipo de restricción.
9. El sistema agrega la restricción adecuada.

3.10.4. Requerimientos Funcionales

REQ-13 Agregar una restricción a un problema de programación lineal.

Una vez representado el problema en forma matricial, debe ser posible para el usuario durante el primer paso de la solución agregar restricciones mayor igual, menor igual o igual a la matriz mostrada en pantalla. Los casos igual y mayor o igual solamente serán válidos para problemas de dos fases.

4. Características del Sistema Móvil

- 4.1. Obtener de manera inmediata una solución óptima de un problema de programación lineal.

4.1.1. Descripción

Los problemas de programación lineal buscan maximizar o minimizar una función objetivo con N variables lineales sujetas a M inequaciones lineales que incluyen las variables de la función objetivo. El método Simplex es un algoritmo desarrollado por George Dantzig para resolver esta clase de problemas. Ellos se utilizan en diversos campos de la matemática aplicada e ingenierías para encontrar soluciones a problemas que puedan ser modelados mediante el método de programación lineal. La aplicación móvil será capaz de solucionar un problema de programación lineal con N variables y M restricciones lineales por medio del método Simplex, brindando inmediatamente la solución al usuario.

4.1.2. Prioridad

Alta

4.1.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. La aplicación muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.
3. El usuario escoge el formato numérico en el cual desea la respuesta.
4. El usuario selecciona la opción de solución inmediata.
5. La aplicación interpreta el problema ingresado y obtiene la primera solución óptima que genere el método Simplex.
6. La aplicación muestra el resultado óptimo final del problema.

4.1.4. Requerimientos Funcionales

MREQ-1 Interpretar un problema ingresado:

El sistema debe interpretar dentro del problema de programación lineal ingresado por medio de una cadena de texto por parte del usuario los valores enteros, valores decimales o fraccionarios, variables y restricciones que se encuentren representados en dicha cadena. En caso de que no contenga el

formato esperado, el sistema le indicará al usuario por medio de un mensaje la naturaleza del error.

MREQ-2 Solución por medio del Simplex:

El sistema debe utilizar el método Simplex común desarrollado por George Dantzig y enseñado por el profesor José Helo en su clase de investigación de operaciones para obtener la primera solución óptima de un problema de programación lineal.

MREQ-3 Resultados fraccionarios o decimales:

Los valores numéricos brindados por la ejecución de la aplicación deben ser mostrados en formato decimal o fraccionario. El formato decimal será representado mediante 2 decimales, mientras que el formato fraccionario será representado mediante una fracción con numerador y denominador enteros. La elección del formato será por parte del usuario antes de ejecutar la solución del problema.

- 4.2. Listar los pasos intermedios para encontrar la solución a un problema de programación lineal.

4.2.1. Descripción

El algoritmo simplex representa matricialmente (esto es, por medio de una matriz numérica) el problema de programación lineal de modo que cada columna representa una variable y cada fila representa una restricción. Por medio de operaciones de pivote (esto significa escoger una entrada de la matriz, convertir en 1 dicha entrada y realizar operaciones fila para reducir las otras entradas de la columna a 0), el algoritmo se traslada entre las posibles soluciones hasta encontrar una solución óptima. En cada paso del algoritmo, hay una operación de pivote que cambia el estado de la matriz que representa el problema lineal.

La aplicación debe ser capaz de solucionar un problema de programación lineal por medio del método Simplex donde se pueda generar las tablas o matrices intermedias que se produjeron para obtener la primera solución óptima del problema ingresado. Esto significa que debe ser posible observar todas las tablas intermedias que fueron iteradas en cada paso para llegar a la solución final.

4.2.2. Prioridad

Alta.

4.2.3. Secuencia Estímulo/Respuesta

1. La aplicación muestra el apartado donde se ingresa el problema de programación lineal.
2. El usuario ingresa el problema de programación lineal por medio de una cadena de texto.
3. El usuario escoge el formato numérico en el cual desea la respuesta.
4. El usuario selecciona la opción de solución por pasos.
5. La aplicación muestra uno a uno cada iteración necesaria para obtener la solución óptima. El usuario avanza manualmente mediante un botón entre las iteraciones.
6. La aplicación indica y muestra que se ha obtenido la solución final óptima.

4.2.4. Requerimientos Funcionales

MREQ-4 Iteraciones intermedias de la solución de un problema de programación lineal

La aplicación será capaz de interpretar las iteraciones intermedias que se generaron a la hora de obtener una solución óptima de un problema de programación lineal por medio del algoritmo Simplex común y las mostrará al usuario en pantalla en forma de matriz textual. En el transcurso de dicho proceso se indicarán las características de la iteración, esto significa mostrar las variables de holgura o artificiales agregadas y las variables originales, mostrando en pantalla la representación textual de la matriz y junto con las operaciones fila que serán realizadas en cada paso. .

5. Requerimientos de datos

5.1. Formatos de Entrada

5.1.1. Formato de entrada de problema Simplex

Descripción: El formato de entrada de problemas de programación lineal será el utilizado por el profesor José Helo durante su curso de programación lineal. La descripción se realizará con el siguiente ejemplo:

- (0) $\max z = 10 x_1 + 15 x_2 + 5 x_3$
- (1) $2 x_1 + 1 x_2 \leq 6000$
- (2) $3 x_1 + 3 x_2 + 1 x_3 \leq 9000$
- (3) $1 x_1 + 2 x_2 + 2 x_3 \leq 4000$

Los números de restricción marcados con color rojo son opcionales. La primera línea contendrá la función objetivo. Si el problema es de maximización o minimización dependerá de la primera palabra en la primera línea, la cual puede ser “max” o “min”. Seguidamente se espera el nombre de la variable objetivo, un signo de igual (=) y el valor de la función. El formato de las restricciones y función objetivo será coeficiente primero y nombre de la variable después. No se tomarán en cuenta los espacios en blanco entre coeficiente y variable o entre operador y variable.

La segunda y subsiguientes líneas serán las restricciones del problema. Las restricciones tienen una de las siguientes formas:

$$c_1 x_1 + c_2 x_2 + \dots + c_n x_n \leq b(1)$$

$$c_1 x_1 + c_2 x_2 + \dots + c_n x_n \geq b(1)$$

$$c_1 x_1 + c_2 x_2 + \dots + c_n x_n = b(1)$$

donde c_1, c_2, \dots, c_n son números válidos enteros, fraccionarios o punto flotante. Es importante aclarar que el programa no realizará simplificación de la expresión. Por ejemplo, $2 x_1 + 3 x_1$ no será simplificado a $5 x_1$, sino que será tomado como si existieran dos variables x_1 diferentes.

5.1.2. Formato de entrada de matriz numérica

Descripción: El formato de entrada de matriz numérica puede tener el siguiente formato formato: N números en M líneas, por ejemplo:

0 1 2 3

4 5 6 7

8 9 0 1

Los números aceptados serán números enteros, punto flotante o fracciones. La cantidad de espacios entre los números no tiene importancia siempre que haya al menos uno para separar las diferentes entradas.

6. Requerimientos de interfaces externas.

6.1. Interfaces de usuario

6.1.1. IU-1: Características generales

Descripción: El sistema Simplex Educativo poseerá la estructura de una aplicación de escritorio, con botones y entradas de texto brindados por la librería de texto Java swing. El tamaño de las ventanas serán automáticos según su contenido o a preferencia del usuario.

6.1.2. IU-2: Colores para resaltar operación.

Descripción: El sistema debe mostrar por medio de colores, durante los pasos intermedios, la fila y columna donde se realizará el próximo pivoteo, así como marcar la casilla que ha sido elegida como pivote.

6.1.3. IU-3: Siguiente operación a realizar.

Descripción: El sistema debe mostrar las siguientes operaciones fila que realizará dependiendo de la casilla pivote que esté seleccionada en cierto momento.

6.1.4. IU-3: Mostrar radios.

Descripción: El sistema debe mostrar los radios del lado derecho con las casillas de la columna seleccionada en ese momento.

6.2. Interfaces de Software

No se ha identificado ninguna interfaz de software.

6.3. Interfaces de Hardware

No se ha identificado ninguna interfaz de hardware.

7. Atributos de calidad

Estado	Definición
Usabilidad	<ol style="list-style-type: none">1. El sistema Simplex Educativo permitirá al usuario solucionar un problema de programación lineal al usuario por medio de pasos manuales o de manera inmediata.2. Los nuevos usuarios podrán encontrar en el manual de usuario la forma de ejecutar todas las funcionalidades provistas por el sistema.3. Los usuarios deben comprender el significado de los mensajes de error o información lanzados cuando no se pueda ejecutar el algoritmo o suceda alguna situación extraordinaria.4. La interfaz de usuario estará diseñada de una manera sencilla y utilizando colores que ayuden a resaltar la funcionalidad.

Rendimiento	El proyecto que se encuentra en elaboración no contendrá ninguna métrica de rendimiento o eficiencia debido a que no es un punto central o prioritario establecido por el cliente.
Portabilidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema se podrá ejecutar en distintos sistemas operativos ya sea Windows, Mac o Linux, donde su ejecución y comportamiento no sea dependiente de la plataforma donde se esté ejecutando. 2. Para el desarrollo de la solución se utilizará el IDE NetBeans, sin embargo, se espera que la utilización de otra herramienta de desarrollo sea posible. No se utilizarán plugins propios del ambiente de desarrollo y se espera que el proyecto no sea dependiente al programa utilizado para su desarrollo. 3.
Mantenibilidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Todo el código escrito por el equipo de desarrollo estará comentado utilizando comentarios estilo Javadocs, además de comentarios tradicionales donde se considere pertinente. 2. Para claridad del código, se utilizará el estándar de código de Google para Java. 3. Se desarrollarán documentos técnicos donde se describa detalladamente el funcionamiento del sistema. 4. Se generará documentación en formato HTML mediante la herramienta Doxygen.
Confiabilidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema debe brindar soluciones veraces y válidas para los problemas ingresados por el usuario. 2. Los mensajes lanzados por el sistema deben solamente suceder en los casos correctos.