# Recherche rapide d'arbres de Steiner

## Eric Bourreau Rodolphe Giroudeau

David Aubert Deguilhem Julien Université de Montpellier II

 $20~\mathrm{jan}~2015$ 

### 1. Résolution de programmes linéaires

#### 1.1. Génération de colonnes

#### 1.1.1. Principe général

La génération de colonnes est une technique utlisée pour résoudre un programme linéaire en nombre réels, lorsque les variables sont trop nombreuses pour être toutes énumérées ou pour une résolution directe par un solveur. La génération de colonnes utilise en autres, la solution duale et les coûts réduits. [2]

#### 1.1.1.a. Dualité

Pour un problème linéaire apellé *Primal*, le Dual est la "transposée" du *Primal*: les variables du Primal deviennent les constantes du Dual et vice et versa.

Le problème de maximisation du primal est le problème de minimisation du dual et réciproquement.

#### Exemple:

#### 1.1.1.b. Coûts réduits

Pour résoudre un PL il faut une base. Tel que pour un problème de minimisation il y ait:

$$Ax = d$$
$$x \ge 0$$

Ici, il est possible de transformer les contraintes d'inégalités en égalités avec l'ajout

de variables d'écarts.

Pour chaque variables d'écarts, il y a un coût:  $c_j$  (Coût associé à la variable d'écart j). Son coût réduit est l'écart qu'il y a entre

#### 1.2. Branch and Price

### 1.2.1. Principe général

#### **1.2.2.** exemple

#### References

- [1] Dominique Feillet, Résolution de problèmes de tournées par Branch and Price. Laboratoire d'informatique, Avignon, Mars 2008.
- [2] Hélène Toussaint, Introduction au Branch cut and price et aux solveurs SCIP (Solving constraint integer programs). Rapport de recherche LIMOS /RR-13-07, 19 avril 2013.
- [3] Mads Kemhet Jepsen, Column generation and Branch and Price.
- [4] Mohan Akella, Sharad Gupta, Avijit Sarkar, Branch and Price column generation for solving huge integer programs. Bufallo University (SUNY),