

Recherche rapide d'arbres de Steiner

Eric Bourreau
Rodolphe Giroudeau

David Aubert
Deguilhem Julien
Université de Montpellier II

20 jan 2015

1. Résolution de programmes linéaires

1.1. Génération de colonnes

1.1.1. Principe général

La génération de colonnes est une technique utilisée 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 appelé *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 :

Problème Primal :

$$\text{Min} -x_1 + 4x_2$$

$$\begin{cases} -x_1 \geq -7 \\ 3x_1 - 2x_2 \geq 4 \\ x_1 + x_2 \geq 5 \end{cases}$$

Problème Dual :

$$\text{Max} -7u_1 + 4u_2 + 5u_3$$

$$\begin{cases} -u_1 + 3u_2 + u_3 \leq -1 \\ -2u_2 + u_3 = 4 \end{cases}$$

1.1.1.b. Coûts réduits

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

$$Ax = d$$

$$x \geq 0$$

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*. Buffalo University (SUNY),