经过初步化简我们得到的关于的目标函数：

这其中各项的意义为，分子为，意味着战斗力和成正比。分母中，第一个部分为单位时间建造成本，为总建造成本除以服役时间，在未化简之前的形式为，其中分子各项分别为，武器成本，动力源成本，B中包括开始建造武器的固定成本以及装甲成本（由于此处讨论的是总体积固定，讨论各部分体积比例的影响，而装甲成本之与总体积有关，故而在此处表现为常数），再进行化简后，可得到，这一项的现实意义为，当武器体积越大，动力源体积越小，平均建造成本越大，这是因为，虽然动力会带来成本，但动力源越大，机动性越高，服役时间越长，这会明显体现在平均建造成本中，与之对照的是，在平均建造成本中，武器体积只会带来成本；第二个部分，为维修成本除以服役时间，维修成本由单次战斗资源消耗成本的总和以及由于设备老化需要维修带来的成本构成，单次战斗资源消耗的总和为战斗次数乘以资源总量的成本，战斗次数为服役时间除以单次战斗时间，单次战斗时间取决于有效战斗资源总量，即总资源量减去奔赴战场和武器启动带来的消耗的近似固定量资源，设备老化维修成本与服役时间和总体积成正比，可以看到，这两个部分都和服役时间成正比，所以在除以服役时间后，得到了一个常数项和一个与资源量相关的式子，现实含义分别是每日（或单位时间）进行老化维修使武器回到全新的状态（理想情况），该成本是固定的，另一方面与资源相关的式子，意味着平均资源填充成本希望尽可能增加资源体积，因为如果资源体积减小，那么参战次数，或者说往返次数就会增加，奔赴战场消耗的资源这类低效开支就会增加，可见是比较符合实际情况的；最后常数项，由前面的分析可知，包含两个常数部分，一个是平均建造成本中的下放，和设备老化维修平均成本。

下面分析这几个系数的改变与现实情况的对应，以及对最优解的影响。对于A对应着武器成本系数，考虑整体，将分子除到分母中，可见A增大，会导致的影响增大，则会导致动力体积有增大趋势，也就是说如果现实中武器成本增大，适当增大动力体积是较好的选择；B对应开始建造武器的固定成本和下放带来的项，也就是说引起B增大的原因有很多，简单的分析，对应现实的情况可能是，开始建造武器的固定成本增加，敌人命中率或战场情况改变引起系数C和D的不等比例改变，以及动力成本的增加，此时引起的系数变化较为复杂，需要根据具体情况分析，不过可以分析出，当A相对较小时，B的增加，会倾向于导致增大；E对应资源利用效率，F对应奔赴战场消耗资源成本，同时E和F与资源价格相关，在小幅变化中，可知E增大会倾向于导致减小，E和F等比增大，会倾向于导致增大。最后，变化引起的系数变化比较复杂，需要在确定一些基础系数的比例、量级的情况下具体分析。

系数的基本比例关系，虽然缺少具体资料，但是由可以搜到的一些数据可以大概确定，第一项与第二、三项量级相当

syms A B C D E F G x y z P

eq1=(B./(C\*z-D)+1./(E-F./y)+G)./(A./(C\*z-D)\*x+B./(C\*z-D)+1./(E-F./y)+G)^2-P

eq2=(A\*x+B)\*C./(A\*x+B+1./(E-F./y)\*(C\*z-D))^2-P

eq3=(x\*F./y^2)./(((A\*x+B)./(C\*z-D)+G)\*(E-F./y)+1)^2-P

s=solve(eq1,eq2,eq3);

s=[s.x s.y s.z]

syms A B C D E F G x y z

eq1=(B./(C\*z-D)+1./(E-F./y)+G)./(A./(C\*z-D)\*x+B./(C\*z-D)+1./(E-F./y)+G)^2-(A\*x+B)\*C./(A\*x+B+1./(E-F./y)\*(C\*z-D))^2

eq2=(A\*x+B)\*C./(A\*x+B+1./(E-F./y)\*(C\*z-D))^2-(x\*F./y^2)./(((A\*x+B)./(C\*z-D)+G)\*(E-F./y)+1)^2

eq3=(x\*F./y^2)./(((A\*x+B)./(C\*z-D)+G)\*(E-F./y)+1)^2-(B./(C\*z-D)+1./(E-F./y)+G)./(A./(C\*z-D)\*x+B./(C\*z-D)+1./(E-F./y)+G)^2

s=solve(eq1,eq2,eq3);

s=[s.x s.y s.z]