

1 Metoda "Brutal Force"

1.1 Algorytm wyjściowy

Metoda ta opiera się zarówno na intuicji jak i na rozwiązaniu zaproponowanym przez Dantzig dla problemu plecakowego [?]. Jest to metoda która w prosty sposób - nie używając złożonych modeli matematycznych, pozwala osiągnąć optymalny rozkrój materiału.

Pierwszym krokiem jest posortowanie malejąco po długości elementów wyjściowych. $l_1 \geq l_2 \geq \dots \geq l_m$

Drugim krokiem jest pobranie pierwszego elementu z kolejki i sprawdzenie, jak wiele razy dana długość zawiera się w długości elementu bazowego. Obliczone zostaje ile materiału pozostało w elemencie bazowym. Pobierany jest następny odcinek z kolejki. Zostaje sprawdzone ile razy zawiera się w pozostałej długości.

$$a_1 = \lfloor L/l_1 \rfloor, a_2 = \lfloor (L - l_1 * a_1)/l_2 \rfloor, a_3 = \lfloor (L - (l_1 * a_1 + l_2 * a_2))/l_3 \rfloor, \dots \quad (1)$$

Kroki te powtarzane są dopóki kolejka się nie skończy.

Każdy element wyjściowy posiada określoną liczebność jaką powinien osiągnąć na końcu procesu. Jeśli licznik jest równy zeru wówczas długość jest pomijana. Koniecznie jest sprawdzenie czy otrzymany wynik jest mniejszy lub równy od wymaganej ilości:

- Jeśli stwierdzenie jest prawdziwe - długość z której elementy są wycinane zostanie zmniejszona o liczbę wystąpień wykrojów w aktywności (zestawie elementów wykroju) pomnożoną przez długość elementu, a licznik wymaganych odcinków danej długości zostanie zmniejszony o odpowiednią liczbę wystąpień
- Jeśli stwierdzenie jest fałszywe - długość z której elementy są wycinane zostanie zmniejszona o liczbę dostępnych wykrojów pomnożoną przez długość elementu, a licznik wymaganych odcinków danej długości zostanie ustawiony na zero.

Po zakończeniu przebiegu algorytmu dla danego układu wykrojów określa się ile razy dana aktywność może zostać użyta. Można to wyznaczyć poprzez obliczenie $g = \min\{z_i/a_i\}, i \in 0, \dots, m$, gdzie z to pozostała ilość wykrojów elementu i , a to ilość wykrojów elementu i w danej aktywności. Następnie zmniejsza się o g licznik dostępnych odcinków danego elementu dla którego $a_i > 0$.

Cały proces powtarzany jest do momentu aż wszystkie wymagane elementy zostaną wycięte.

1.2 Rozszerzenie o szerokość cięcia

W warunkach rzeczywistych elementy wycinane są za pomocą ostrza które ma niezerową szerokość. Metodę obliczania trzeba rozszerzyć o ten przypadek

jeśli ma odpowiadać warunkom rzeczywistym. Szerokość cięcia wlicza się w odpad. Jest kilka przypadków wliczania szerokości cięcia.

Jeżeli element jest równy długości bazowej wówczas nie wlicza się szerokości cięcia. Natomiast jeżeli materiał bazowy ma zostać pocięty na kilka elementów wówczas do każdego dolicza się szerokość cięcia. Szczególnym przypadkiem jest, gdy ostatni element wraz z szerokością ostrza jest dłuższy niż długość odcinka, który został po wycięciu wcześniejszych elementów.

Gdyby szerokość cięcia nie została uwzględniona w obliczeniach wówczas dla elementu wejściowego o długości 6000mm i wymaganych odcinkach 4500mm oraz 1500mm, obie długości zostały wycięte z materiału bazowego. Skutkiem takiego postępowania byłby element krótszy o szerokość ostrza. Zazwyczaj długość ta może być akceptowana jako tolerancja dokładności maszyny. Jednak dla poprawności obliczeń wielkość ta powinna zostać uwzględniona.

1.3 Rozszerzenie o wiele długości bazowych

1.4 Rozszerzenie o cenę materiału wsadowego

1.5 Przykład