Вопросы к экзамену по дисциплине Алгоритмы и вычислительные методы оптимизации (ИП-811-816)

- 1. Операции над векторами, линейно независимая система векторов, базис системы векторов, базис в пространстве \mathbb{R}^n .
- 2. Ранг матрицы. Элементарные преобразования над строками. Алгоритм нахождения ранга матрицы с помощью элементарных преобразований над строками.
- 3. Алгоритм метода Жордана-Гаусса. Общее решение системы.
- 4. Базисные решения системы. Алгоритм нахождения всех базисных решений.
- 5. Опорные решения системы. Алгоритм нахождения всех опорных решений (дополнительные ограничения на матрицу и выбор разрешающего элемента).
- 6. Алгоритм генерирования сочетаний без повторений из n по k.
- 7. Различные формы записи задачи линейного программирования. Допустимое, оптимальное решения.
- 8. Переход от симметричной к канонической форме записи задачи линейного программирования.
- 9. Переход от канонической к симметричной форме записи задачи линейного программирования.
- 10. Переход от общей к канонической форме записи задачи линейного программирования.
- 11. Алгоритм графического решения задачи линейного программирования в случае двух переменных. Альтернативный оптимум.
- 12. Симплексная таблица. Признаки оптимальности опорного решения, неограниченности функции, альтернативного оптимума, возможности улучшения найденного решения.
- 13. Алгоритм симплексного преобразования. Вырожденные решения.
- 14. Метод искусственного базиса (М-метод).
- 15. Алгоритм построения двойственной задачи.
- 16. Теоремы о минимаксе и равновесия.
- 17. Двойственный симплекс-метод, условия применения и алгоритм.
- 18. Метод Гомори.
- 19. Транспортная задача по критерию стоимости. Закрытая и открытая модель. Переход от открытой модели к закрытой.
- 20. Методы нахождения начального опорного плана транспортной задачи.
- 21. Метод потенциалов.
- 22. Решение усложненных постановок транспортной задачи: блокада перевозок, ограничения на пропускную способность.
- 23. Транспортная задача в сетевой постановке.
- 24. Теория игр, основные понятия. Верхняя и нижняя цена игры. Принцип минимакса.