

Departamento de Engenharia Informática e de Sistemas

Investigação Operacional 2021/2022

Data: 18/02/2022 Exame – Época de Recurso Duração: 2 horas

Nota: Apresente todos os cálculos que efetuar e justifique convenientemente as suas respostas.

1. Considere o seguinte problema (fictício):

"Uma pequena empresa familiar tem apostado na produção de brinquedos vintage, em madeira, dos quais se destacam os tradicionais piões e cavalos de baloiço em miniatura. A produção destes brinquedos envolve uma primeira fase de processamento automático (por uma máquina) e uma segunda fase de acabamento manual (por um artesão). A tabela abaixo apresenta o tempo necessário, de cada um dos recursos, na produção de cada item:



Tempo de máquina (minutos)		Tempo de artesão (minutos)	
Pião	13	20	
Cavalo de baloiço	19	29	

Durante a próxima semana, a máquina estará 40 horas disponível para a produção dos referidos brinquedos, enquanto o artesão disporá apenas de 35 horas para a tarefa de acabamento. Por outro lado, cada hora de trabalho da máquina custa €10 à empresa, sendo o custo do artesão de €5 por hora. Atualmente, a empresa vende cada pião a €8 e cada cavalo de baloiço a €12. Para ir de encontro aos contratos de fornecimento que a empresa mantém com os clientes, a quantidade de piões produzidos não deverá ser inferior a 60% da produção total. Por outro lado, o nº de cavalos de baloiço não deverá ser inferior a metade do nº de piões.

Com base no exposto, a empresa pretende determinar o plano de produção para a próxima semana de forma a maximizar o seu lucro (assumindo que esta vende tudo o que produzir)."

Para auxiliar a empresa, formule o problema descrito em termos de um modelo de programação linear, indicando o significado das variáveis de decisão e da função objetivo.

2. Considere o seguinte problema de programação linear:

Minimizar $z = x_1 + 2x_2$ sujeito a $x_1 - 2x_2 \le 6$ $-x_1 + 3x_2 \le 3$ $x_1 + x_2 \ge 8$ $x_1 \ge 0, x_2 \ge 0$

- a) Resolva-o pelo método dual do Simplex, indicando, em cada iteração, a respetiva solução básica;
- b) Formule o problema dual correspondente;
- c) Sem resolver o problema dual, apresente a sua solução ótima, bem como o valor ótimo da sua função objetivo.

Departamento de Engenharia Informática e de Sistemas

3. Considere agora o seguinte problema de programação linear:

Maximizar z =
$$x_1 + 4x_2$$

sujeito a
 $3x_1 - x_2 \le 6$
 $2x_1 + x_2 \le 4$
 $x_1 \ge -1, x_2 \ge 0$

- a) Resolva-o pelo método gráfico;
- b) Reformule o modelo de forma a que todas as variáveis passem a ter restrição de não-negatividade;
- c) Resolva o modelo reformulado pelo método Simplex.
- 4. A empresa PRASUINOS possui três unidades fabris, que designaremos por F1, F2 e F3, onde se produz ração para suínos de excelente qualidade, devido à utilização dos equipamentos mais recentes e à seleção da melhor matéria-prima. A ração produzida nestas unidades, segue posteriormente para dois centros de distribuição, que designaremos por C1 e C2, a partir dos quais é distribuída para vários pontos de



venda, de norte a sul do país. Sabe-se que F1, F2 e F3, conseguem produzir mensalmente 7, 13 e 15 toneladas dessa ração, respetivamente, e que C1 e C2 necessitam, por mês, de 18 e 14 toneladas da mesma, respetivamente. A tabela com os custos unitários de transporte (em UM por tonelada), de cada fábrica para cada centro de distribuição, é a seguinte:

		Centros de Distribuição	
		C1	C2
Fábricas	F1	7	9
	F2	6	4
	F3	5	2

A empresa pretende saber qual o esquema que deve utilizar para transportar a ração das unidades fabris para os dois centros de distribuição, de forma a minimizar o custo total de transporte.

- a) Determine uma solução básica admissível inicial pelo método das penalidades;
- **b)** Partindo da solução determinada na alínea anterior, resolva o problema pelo **método dos transportes** indicando, no final, se alguma das fábricas irá ficar com excedente de ração;
- c) Explique porque é que num problema de transportes, qualquer solução básica admissível tem no máximo "nº de origens + nº de destinos 1" valores positivos.