

Projektdokumentation zur Anwendung der linearen Optimierung

Projekt Nr. 8

Zuordnungsplanung 2.0

Datum 26.01.2016

Teilnehmerin

Ries, Melissa

Matrikelnummer: 288 973

Altikulac, Zarife

Matrikelnummer: 287 418

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis		
Abb	oildungsverzeichnis	
1	Einleitung	1
2	Zuordnungsplanung 2.0	2
2.1	Funktionen der Methode	2
2.2	Ausgangssituation der Methode	3
2.3	Situationslage nach der Realisierung	4

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Zuordnungsproblem 2.0 "Maske"	2
Abbildung 2: Aktuelle Hilfefunktion	3
Abbildung 3: Erster Teil der Oberflächenbeschreibung	4
Abbildung 4: Ausschnitt der Symbolleiste	4
Abbildung 5: Ausschnitt aus Beispiel 1	5

1 Einleitung

Die Veranstaltung "Anwendung der linearen Optimierung" umfasst zwei Bereiche. Zum einen werden von einzelnen Teilnehmern drei Methoden aus OR ALPHA in Bezug auf Schwächen und Verbesserungspotenzialen analysiert und mittels Präsentationen vorgetragen. Zum anderen sind die bestehenden Fehler in Methoden bzw. Solvern, von zweier Teams in Form von Projekten zu beheben. Dabei wird der Source-Code angepasst und am Ende des Semesters, das Resultat durch Abschlusspräsentation mitgeteilt.

Vor der Zuteilung der Projekte, wird darauf achtgegeben, dass Teilnehmer bereits mit den Methoden bzw. den Solvern vertraut sind. Denn durch die Einarbeitung in die Methoden im ersten Teil, ist es angemessen auch im Projekt die entsprechenden Fehlerbehebungen vorzunehmen.

Die endgültige Abgabe erfolgt dennoch, durch die Projektdokumentation, dem Analysebericht, sowie dem neuen Source-Code.

In unserem Projekt sind die Methoden Werbebudgetoptimierung 1.1, Zuordnungsplanung 2.0 und Iterator 2.0 anzupassen. In der folgenden Dokumentation sind die verschiedenen Methoden in Abschnitten gegliedert und nach realisierenden Korrekturen erläutert. Die zugehörigen Source-Codes werden separat zum Abgabetermin abgegeben.

2 Zuordnungsplanung 2.0

Die Zuordnungsplanung 2.0 ist eine Methode, um das Personal am effizientesten, sowie ressourcenschonend einzuplanen. Durch den LP Solver und den MOPS werden die Probleme berechnet.

2.1 Funktionen der Methode

Die Methode die einen optimierten Personalplan erstellt, kann zur Berechnung einen Solver verwenden oder den eigenentwickelten Enumerationsalgorithmus. Um einer der Möglichkeiten zur Berechnung auszuwählen, lassen sich die Buttons nutzen.

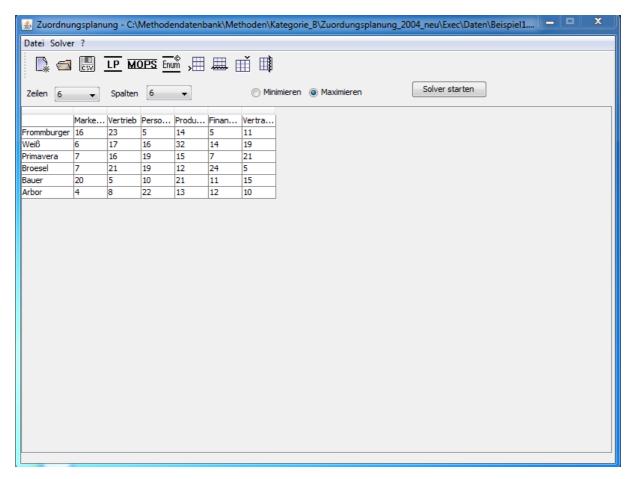


Abbildung 1: Zuordnungsproblem 2.0 "Maske"

Es lassen sich verschiedene Personen (Tableau links) in der Matrix eintragen, sowie die Betriebsbereiche (Tableau oben) in denen das Personal arbeiten soll. Durch die Auswahl der Checkboxen lässt sich das Problem maximieren bzw. minimieren. Sobald die Betätigung des Buttons "Solver starten" erfolgt, wird das Problem gelöst.

2.2 Ausgangssituation der Methode

Die Hilfefunktion der Methode wurde anhand einer HTML-Seite realisiert. Diese Seite sollte erneuert werden. Derzeit werden einfache HTML-Elemente verwendet, ohne größere Stilelemente.

Bedienungsanleitung und Programmbeschreibung

Programmname: Zuordnungsplanung Version 2.0

Im Personalbereich stößt man immer wieder auf das Zuordnungsproblem, wenn bestimmte Stellen mit den dafür am besten geeigneten Bewerbern zu besetzt komfortabel gelöst werden.

Die in Java implementierte Software verwendet neben den Solvern LP und MOPS auch einen selbst entwickelten Enumerationsalgorithmus um die optimale L der Lösung immer mit ausgegeben. So kann auch die Performance der unterschiedlichen Solver bzw. Algorithmen ermittelt werden. Außerdem ist das Prograbeschrieben und gelöst werden können.

Die Beispiele in der folgenden Hilfe beziehen sind jedoch immer auf ein Zuordnungsproblem im Personalbereich.

Die Oberfläche des Tools ist bewusst einfach gehalten und im wesentlichen selbsterklärend. Trotzdem sind im folgenden alle Bedienungsmöglichkeiten, Dialoge und Menüs ausführlich erklärt.

Inhalt

_

Oberfl@che

Hauptmen leiste
Symbolleiste
Eingabematrix
Statusleiste

Beispiele

Beispiel for Neuverteilung von Stellen

Beispiel for Besetzung von Stellen mit neuen Bewerbern

Abbildung 2: Aktuelle Hilfefunktion

2.3 Situationslage nach der Realisierung

Die Realisierung der Hilfefunktion erfolgte über die Erstellung einer HTML-Seite mit der Bootstrap 3 Technologie. Diese HTML-Seite beinhaltet alle wichtigen Funktionen mit deren Beschreibung, sowie zwei Beispielspielaufgaben. $\sqrt{}$

Der Aufbau beginnt mit einer kurzen Programmbeschreibung, um einen Eindruck zu erhalten, für was ein solches Programm genutzt werden kann. Anschließend kann durch die Wahl zweier Buttons auf die gewünschten Teilbereiche der Seite gesprungen werden. Der Button "Oberfläche" beinhaltet Beschreibungen, zu den verschiedenen Komponenten des Programmes. Eine Komponente von vier, ist die Hauptmenüleiste, die die Unterkategorien "Datei", "Solver" und "?" pflegt.

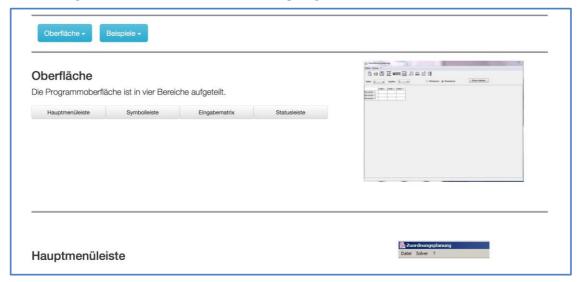


Abbildung 3: Erster Teil der Oberflächenbeschreibung

Die Symbolleiste führt die Icons mit den Funktionen dahinter auf. Dafür wurde eine Tabelle anhand von Bootstrap implementiert und die verschiedenen Icons mit der Beschreibung hinzugefügt.

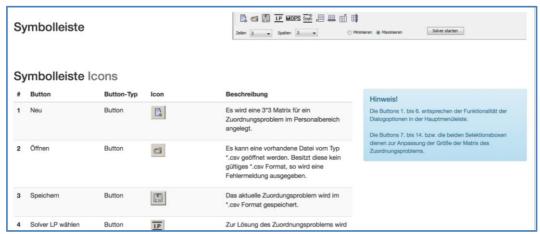


Abbildung 4: Ausschnitt der Symbolleiste

Nach der Symbolleistenbeschreibung, wird in einem Satz die Statusleiste beschrieben und in einem Bild gekennzeichnet.

Anschließend werden zwei Beispiele aufgelistet, die auch im Programm bereits abgespeichert sind, um diese zum direkten Ausführen aufzurufen. Die Beispiele lassen sich im CSV-Format direkt von der HTML-Seite runterladen.

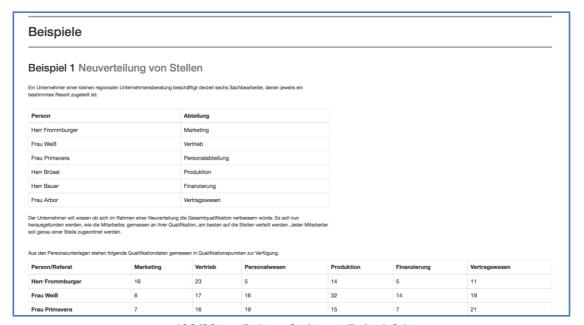


Abbildung 5: Ausschnitt aus Beispiel 1