

Lineáris programozás

Példa

Egy üzemben **4 féle terméket** állítanak elő **3 féle erőforrás** felhasználásával.

Ismert az erőforrásokból rendelkezésre álló mennyiség (kapacitás), a termékek egységára és az, hogy az egyes termékek egy egységének előállításához hány egység kell az egyes erőforrásokból:

Erőforrások	Termékek				Erőforrás kapacitás
	A	B	C	D	
I.	1	0	2	1	280
II.	2	1	0	0	140
III.	0	1	1	1	120
A termék egységára	400	500	600	800	

Milyen termékösszetétel esetén maximális az árbevétel?

A probléma matematikai megfogalmazása (modellje)

Keressük meg azokat az x_1, x_2, x_3, x_4 nem negatív számokat (az egyes termékekből gyártandó mennyiségeket), melyek esetén az

$$f(x_1, x_2, x_3, x_4) = 400 \cdot x_1 + 500 \cdot x_2 + 600 \cdot x_3 + 800 \cdot x_4$$

négyváltozós **célfüggvény** értéke (az árbevétel) maximális, miközben fennállnak az alábbi korlátozó feltételek:

$$\text{I. } x_1 + 2x_3 + x_4 \leq 280$$

$$\text{II. } 2x_1 + x_3 + x_4 \leq 140$$

$$\text{III. } x_2 + x_3 + x_4 \leq 120$$

$$x_1 \geq 0, x_2 \geq 0, x_3 \geq 0, x_4 \geq 0$$

Megjegyzés

A feladat tehát nem más, mint egy speciális feltételes szélsőérték-számítási probléma megoldása.

A specialitás abban áll, hogy a feltételek bal oldala és a célfüggvény az ismeretlenek lineáris függvényei.

Feladattípusok

Általános alakú lineáris programozási feladat (ÁLP)

Az ÁLP feladat

$\leq, \geq, =$

típusú feltételeket egyaránt tartalmazhat.

$$a_{11}x_1 + \dots + a_{1n}x_n \leq b_1$$

\vdots

$$a_{m1}x_1 + \dots + a_{mn}x_n \leq b_m$$

$$\bar{a}_{11}x_1 + \dots + \bar{a}_{1n}x_n \geq \bar{b}_1$$

\vdots

$$\bar{a}_{k1}x_1 + \dots + \bar{a}_{kn}x_n \geq \bar{b}_k$$

$$\bar{\bar{a}}_{11}x_1 + \dots + \bar{\bar{a}}_{1n}x_n = \bar{\bar{b}}_1$$

\vdots

$$\bar{\bar{a}}_{s1}x_1 + \dots + \bar{\bar{a}}_{sn}x_n = \bar{\bar{b}}_s$$

$$c_1x_1 + \dots + c_nx_n \rightarrow \max / \min$$

$$x_1 \geq 0, \dots, x_n \geq 0, \quad b_i \geq 0, \quad \bar{b}_i \geq 0, \quad \bar{\bar{b}}_i \geq 0$$

Standard alakú lineáris programozási feladat (SLP)

Az SLP feladat csak egyenlőség típusú feltételeket tartalmazó maximumfeladat.

$$a_{11}x_1 + \dots + a_{1n}x_n = b_1$$

$$\vdots$$

$$a_{m1}x_1 + \dots + a_{mn}x_n = b_m$$

$$c_1x_1 + \dots + c_nx_n \rightarrow \max$$

$$x_1 \geq 0, \dots, x_n \geq 0, \quad b_i \geq 0$$

Megjegyzés

A LP elméletében fontos szerepe van a SLP feladatoknak. A későbbiekben bemutatásra kerülő szimplex módszer közvetlenül a SLP feladatokra alkalmazható, így minden más LP feladatot először egy SLP feladatra kell visszavezetni.

Normál alakú lineáris programozási feladat (NLP)

Az NLP feladat csak \leq típusú feltételeket tartalmazó maximumfeladat.

$$a_{11}x_1 + \dots + a_{1n}x_n \leq b_1$$

$$\vdots$$

$$a_{m1}x_1 + \dots + a_{mn}x_n \leq b_m$$

$$c_1x_1 + \dots + c_nx_n \rightarrow \max$$

$$x_1 \geq 0, \dots, x_n \geq 0, \quad b_i \geq 0$$

Megjegyzés

A NLP feladatok megoldása a legegyszerűbb abból a szempontból, hogy könnyen megadható a feladatnak egy lehetséges megoldása, és ebből kiindulva kereshető az optimális megoldás.

A LP feladatok megoldásairól

Megjegyzés: lehetséges megoldások

Egy (x_1, x_2, \dots, x_n) szám n -est egy LP feladat **lehetséges megoldásának** nevezzük, ha az x_1, x_2, \dots, x_n számok teljesítik az összes előírt feltételt.

Megjegyzés: optimális megoldás(ok)

Ha van lehetséges megoldás, akkor ezek közül azokat melyekre a célfüggvény értéke maximális (minimális) a LP feladat **optimális megoldásának** nevezzük.

A LP feladatok megoldásairól

Egy LP feladat esetén az alábbi esetek fordulhatnak elő:

- **nincs lehetséges megoldás** (a feltételrendszer ellentmondásos)
- **van lehetséges megoldás, de nincs optimális megoldás** (a célfüggvény nem korlátos a megfelelő irányból)
- **egy optimális megoldás van**
- **végtelen sok optimális megoldás van** (alternatív optimum)

Kétváltozós LP feladatok grafikus megoldása

Példa

Egy üzemben **3 féle alkatrészt** (A,B,C) gyártanak egy alapanyagból, majd ezekből **2 féle terméket** (T_1 , T_2) szerelnek össze.

Az egyes alkatrészek
alapanyagigénye
darabonként:

	Alkatrész		
	A	B	C
Alapanyag szükséglet	4	7	8

A termékek
további jellemzői:

Termék	Alkatrész igény			Szerelési idő (óra)	Nyereség/egység (Ft)
	A	B	C		
T_1	3	0	1	3	5000
T_2	0	2	2	4	8000

Feltételek:

1. az összes szerelési kapacitás: **500** óra
2. a C alkatrészből legfeljebb **200** db készíthető
3. a piac a két termékből összesen legfeljebb **160** db-ot tud felvenni
4. a raktáron lévő **1800** egység alapanyagot mindenképpen fel kell használni, és további alapanyag is rendelhető.

Melyik termelési program hozza a legnagyobb nyereséget?

A matematikai modell:

$$\text{I. } 3x_1 + 4x_2 \leq 500$$

$$\text{II. } x_1 + 2x_2 \leq 200$$

$$\text{III. } x_1 + x_2 \leq 160$$

$$\text{IV. } 20x_1 + 30x_2 \geq 1800$$

$$x_1 \geq 0, x_2 \geq 0$$

$$5000x_1 + 8000x_2 \rightarrow \max$$

1. Lépés:

A lehetséges megoldások halmazának felrajzolása

(Ez egy síkbeli ponthalmaz, mivel a lehetséges megoldások halmaza számpárokból áll.)

Egy **egyenlőség típusú feltételnek** egy **egyenes pontjai** felelnek meg: az egyenes egyenlete maga a feltétel.

Egy **egyenlőtlenség típusú feltételnek** egy **félsík pontjai** felelnek meg. A félsíkot az az egyenes határolja, melynek egyenletét úgy kapjuk, hogy a feltételben a \geq jelet $=$ jelre cseréljük.

\geq típusú feltétel esetén az egyenes által határolt félsíkok közül azt kell figyelembe venni, amelyik felé az egyenesnek a változók együtthatóiból képezett normálvektora mutat.

\geq típusú feltétel esetén pedig a másikat.

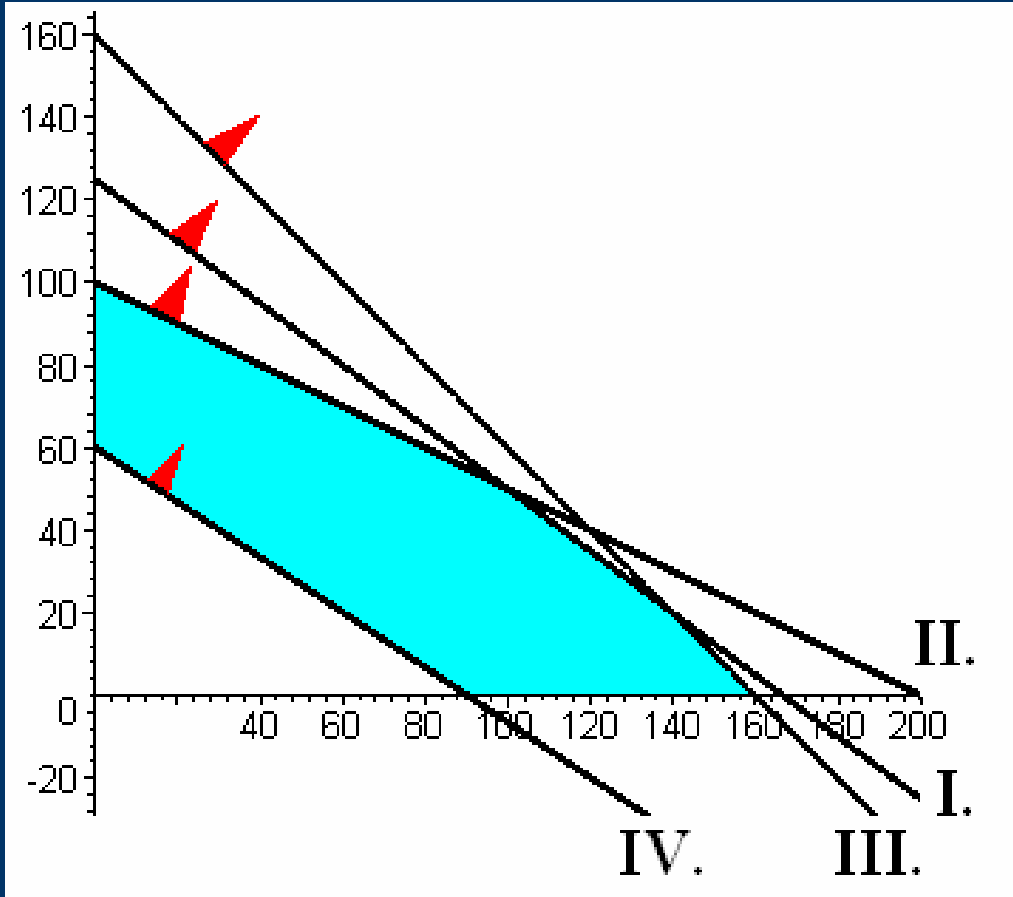
Az LP feladat lehetséges megoldásainak halmazát e halmazok metszetének pontjai alkotják.

Ebben a feladatban nincsenek egyenlőség típusú feltételek, így a lehetséges megoldások halmaza félsíkok metszete:

Feltétel	A feltételnek megfelelő félsíkot határoló egyenes egyenlete	Normálvektor
I. $3x_1 + 4x_2 \leq 500$	$3x_1 + 4x_2 = 500$ $x_2 = -\frac{3}{4}x_1 + 125$	$\underline{n}=(3,4)$
II. $x_1 + 2x_2 \leq 200$	$x_1 + 2x_2 = 200$ $x_2 = -\frac{1}{2}x_1 + 100$	$\underline{n}=(1,2)$
III. $x_1 + x_2 \leq 160$	$x_1 + x_2 = 160$ $x_2 = -x_1 + 160$	$\underline{n}=(1,1)$
IV. $20x_1 + 30x_2 \geq 1800$	$20x_1 + 30x_2 = 1800$ $x_2 = -\frac{2}{3}x_1 + 60$	$\underline{n}=(2,3)$

A IV. feltétel esetén azt a félsíkot kell tekinteni, amelyik felé a normálvektor mutat a többi esetben a másikat.

A feltételnek megfelelő félsíkot határoló egyenes egyenlete	
I.	$x_2 = -\frac{3}{4}x_1 + 125$
II.	$x_2 = -\frac{1}{2}x_1 + 100$
III.	$x_2 = -x_1 + 160$
IV.	$x_2 = -\frac{2}{3}x_1 + 60$



2. Lépés:

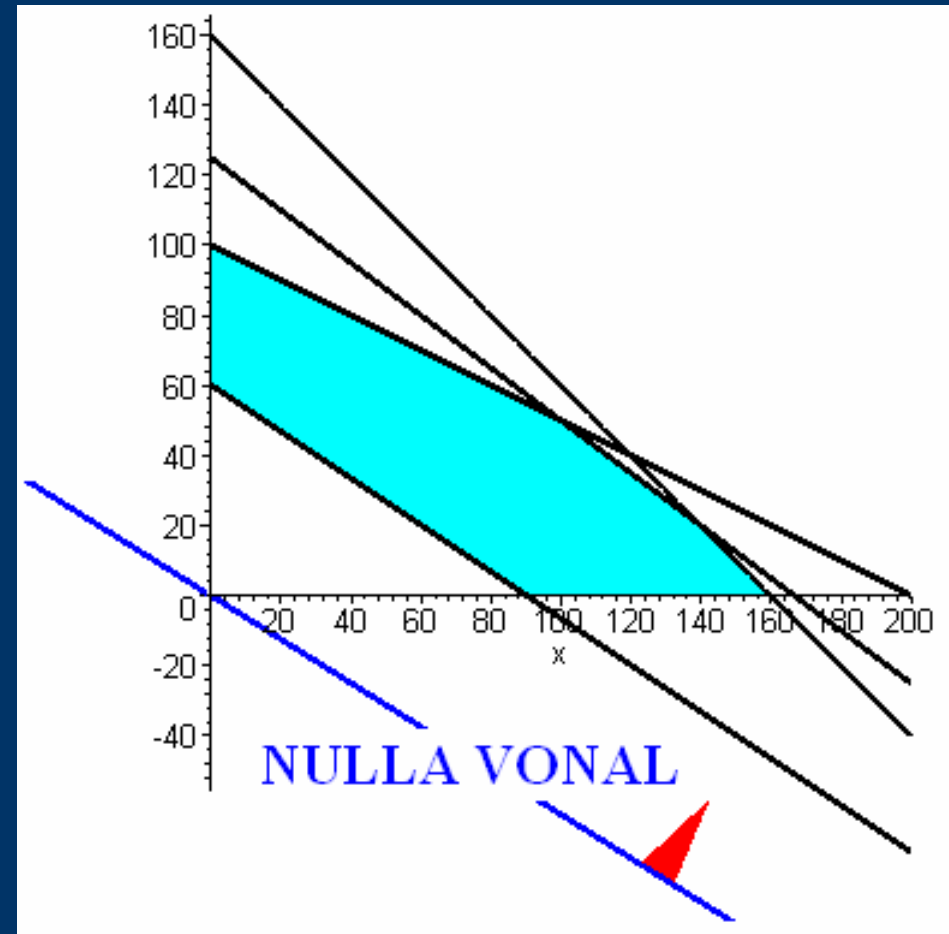
A NULLA VONAL megrajzolása

A célfüggvény 0 értékhez tartozó szintvonalát, vagyis a

$$c_1x_1 + c_2x_2 = 0$$

egyenletű egyenest nevezünk „nulla vonal”-nak.

A nulla vonalra rárajzoljuk a (c_1, c_2) normálvektorát is.



Feladatunkban a nulla vonal egyenlete $5000x_1 + 8000x_2 = 0$, ami egyszerűsítve: $5x_1 + 8x_2 = 0$, normálvektora: $(5, 8)$

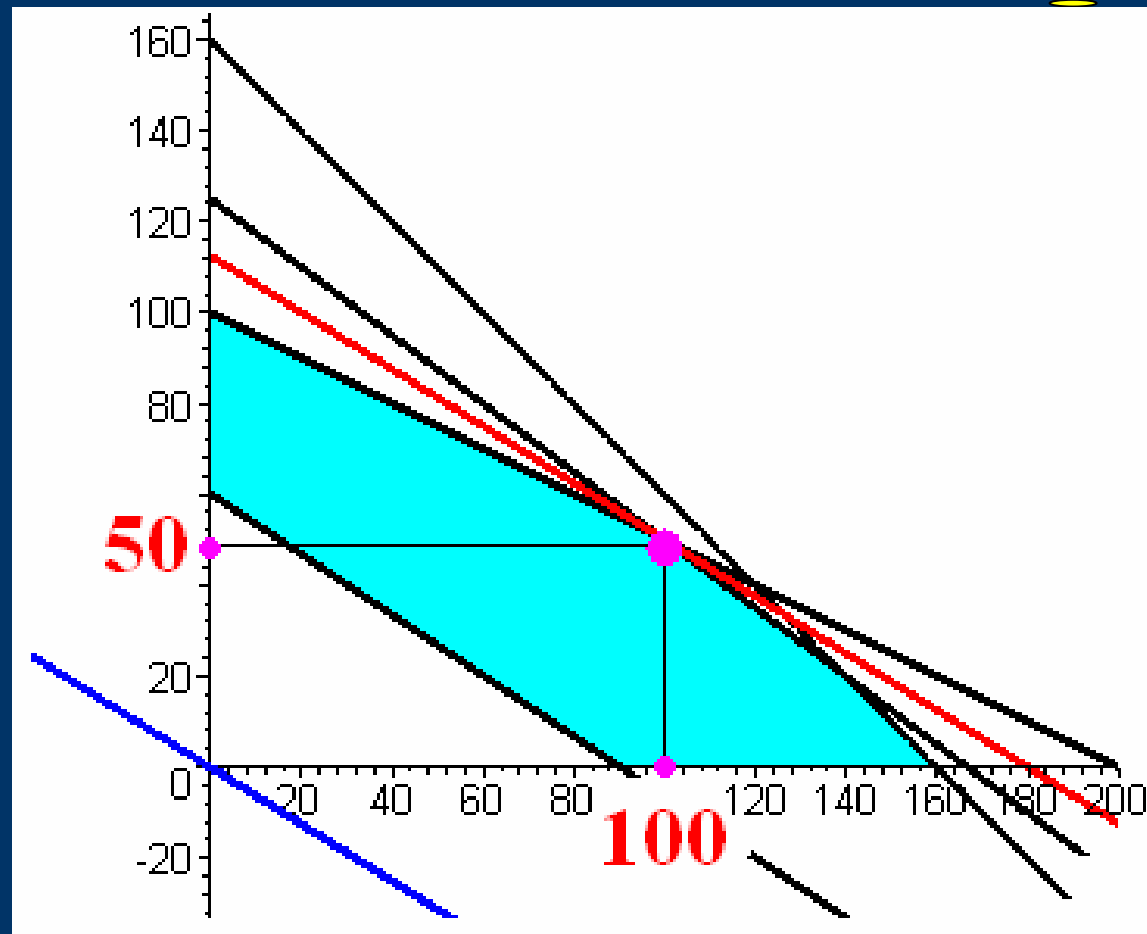
3. Lépés: Az optimális megoldás(ok) megkeresése a nulla vonal párhuzamos eltolásával

A **célfüggvény szintvonalai** egyenesek: egy k értékhez tartozó szintvonal egyenlete $c_1x_1 + c_2x_2 = k$.

Egy szintvonal annál nagyobb k értékhez tartozik, minél messzebb van a nulla vonaltól az $\underline{n} = (c_1, c_2)$ normálvektor irányában. Ebből következően a maximum feladat optimális megoldása (ha van) a nulla vonal párhuzamos eltolásával kapható: **addig toljuk az egyenest, míg a lehetséges megoldások halmazával van közös pontja.**

A nulla vonaltól legmesszebb eső ilyen **egyenesnek a lehetséges megoldások halmazával közös pontja** (vagy pontjai) mutatják az **optimális megoldást.**

A célfüggvény optimális értéke az ehhez tartozó k érték.



Az optimális program: $x_1 = 100$, $x_2 = 50$.

Ekkor a célfüggvény értéke:

$$f(100, 50) = 5000 \cdot 100 + 8000 \cdot 50 = 900000$$

Megjegyzés

Minimum feladat esetén a nulla vonalat az n irányával ellentétesen kell párhuzamosan eltolni a nulla vonaltól legtávolabbi helyzetig, amíg még van közös pont a lehetséges megoldások halmazával.

Szimplex módszer

A szimplex módszer a standard alakú LP feladatok megoldására kidolgozott módszer.

A számolás az elemi bázistranszformáció alkalmazásával történik.

$$a_{11}x_1 + \dots + a_{1n}x_n = b_1$$

$$\vdots$$

$$a_{m1}x_1 + \dots + a_{mn}x_n = b_m$$

$$c_1x_1 + \dots + c_nx_n \rightarrow \max$$

$$x_1 \geq 0, \dots, x_n \geq 0, \quad b_i \geq 0$$

A LP elméletében fontos szerepe van a SLP feladatoknak, mivel minden más LP feladat SLP feladatra vezethető vissza.

A normál alakú lineáris programozási feladatok megoldása szimplex módszerrel

NPL feladat esetén az $x_1 = \dots = x_n = 0$ egy lehetséges megoldás. Ebből kiindulva, bázistranszformációkkal jutunk az optimális megoldáshoz.

$$a_{11}x_1 + \dots + a_{1n}x_n \leq b_1$$

$$\vdots$$

$$a_{m1}x_1 + \dots + a_{mn}x_n \leq b_m$$

$$c_1x_1 + \dots + c_nx_n \rightarrow \max$$

$$x_1 \geq 0, \dots, x_n \geq 0, \quad b_i \geq 0$$

A számolás technikája azonos a lineáris egyenletrendszerek megoldásakor használt bázistranszformációval, egy-egy új bázisnak itt is egy-egy táblázat felel meg.

Lényeges különbség van viszont a generáló elem kiválasztásában.

$$\begin{aligned}
 a_{11}x_1 + \dots + a_{1n}x_n &\leq b_1 \\
 &\vdots \\
 a_{m1}x_1 + \dots + a_{mn}x_n &\leq b_m
 \end{aligned}$$

Az első lépés az induló táblázat felírása:

$$c_1x_1 + \dots + c_nx_n \rightarrow \max$$

	Változók $x_1 \dots x_n$	Segédváltozók $u_1 \dots u_m$	
	Az együtthatókból képzett oszlopvektorok $\underline{a}_1 \dots \underline{a}_n$	Egységvektorok $\underline{e}_1 \dots \underline{e}_m$	A jobb oldali konstansokból álló vektor \underline{b}
$u_1 \quad \underline{e}_1$ $\vdots \quad \vdots$ $u_m \quad \underline{e}_m$	$a_{11} \dots a_{1n}$ \vdots $a_{m1} \dots a_{mn}$	EGYSÉG- MÁTRIX	b_1 \vdots b_m
	A célfüggvény együtthatói $c_1 \dots c_n$	$0 \dots 0$	A célfüggvény aktuális értékének (-1)-szerese, induláskor: 0

Megjegyzés

1. NLP feladat esetén az $x_1 = \dots = x_n = 0$ lehetséges megoldás, ezt tartalmazza az induló táblázat
2. Az u_1, \dots, u_m változókat **segédváltozóknak** nevezzük, számuk egyenlő a feltételek számával (m). A NLP feladat ezek segítségével vezethető vissza SLP feladatra. *(A segédváltozók értéke tetszőleges nem negatív szám lehet, így a számolás során az eredeti változókhoz hasonlóan kezeljük őket)* Például:

$$\text{I. } 2x_1 + x_2 - x_3 \leq 10$$

$$\text{II. } x_1 + x_2 \leq 6$$

$$\text{III. } -x_2 + 2x_3 \leq 16$$

$$x_1 \geq 0, x_2 \geq 0, x_3 \geq 0$$

$$x_1 + 3x_2 + 2x_3 \rightarrow \max$$

(NLP)



$$\text{I. } 2x_1 + x_2 - x_3 + u_1 = 10$$

$$\text{II. } x_1 + x_2 + u_2 = 6$$

$$\text{III. } -x_2 + 2x_3 + u_3 = 16$$

$$x_1 \geq 0, x_2 \geq 0, x_3 \geq 0, u_1 \geq 0, u_2 \geq 0, u_3 \geq 0$$

$$x_1 + 3x_2 + 2x_3 + 0u_1 + 0u_2 + 0u_3 \rightarrow \max$$

(SLP)

Példa

I. $2x_1 + x_2 - x_3 \leq 10$

II. $x_1 + x_2 \leq 6$

III. $-x_2 + 2x_3 \leq 16$

$x_1 \geq 0, x_2 \geq 0, x_3 \geq 0$

$x_1 + 3x_2 + 2x_3 \rightarrow \max$

Az induló táblázat:

	x_1	x_2	x_3	u_1	u_2	u_3		Há- nya- dos
	\underline{a}_1	\underline{a}_2	\underline{a}_3	\underline{e}_1	\underline{e}_2	\underline{e}_3	\underline{b}	
u_1 \underline{e}_1	2	1	-1	1	0	0	10	10/1
u_2 \underline{e}_2	1	1	0	0	1	0	6	6/1
u_3 \underline{e}_3	0	-1	2	0	0	1	16	
	1	3	2	0	0	0	0	

Az optimális megoldás megtalálása érdekében elemi bázistranszformációkat hajtunk végre.

A **generáló elem** kiválasztásakor az alábbi feltételeknek kell egyidejűleg teljesülni:

1. A **munkaoszlop** (a generáló elem oszlopa) csak **pozitív elem felett** lehet
2. A munkaoszlopon belül **pozitív** elem lehet **generáló elem**
3. A munkaoszlopon belüli pozitív elemek közül az lesz a **generáló elem**, amelyre a \underline{b} vektor és a munkaoszlop megfelelő komponensének **hányadosa a legkisebb**

A példában az utolsó sorban három pozitív elem is van: 1, 3, 2. Munkaoszlop ezen elemek közül bármelyiknek az oszlopa lehet.

Válasszuk munkaoszlopnak a 3 feletti (második) oszlopot!

		x_1	x_2	x_3	u_1	u_2	u_3		Há- nyad- os
		\underline{a}_1	\underline{a}_2	\underline{a}_3	\underline{e}_1	\underline{e}_2	\underline{e}_3	\underline{b}	
u_1	\underline{e}_1	2	1	-1	1	0	0	10	10/1
u_2	\underline{e}_2	1	1	0	0	1	0	6	6/1
u_3	\underline{e}_3	0	-1	2	0	0	1	16	
		1	3	2	0	0	0	0	

A munkaoszlopban két elem pozitív, ezek jöhetnek szóba, mint generáló elem.

A hányadosokat kiszámítva: $10/1 > 6/1$, így generáló elemnek a munkaoszlop második sorában lévő elemet kell választani, vagyis az $\underline{a}_2 \leftrightarrow \underline{e}_2$ elemi bázistranszformációt kell végrehajtani.

		x_1	x_2	x_3	u_1	u_2	u_3	
		\underline{a}_1	\underline{a}_2	\underline{a}_3	\underline{e}_1	\underline{e}_2	\underline{e}_3	\underline{b}
u_1	\underline{e}_1	2	1	-1	1	0	0	10
u_2	\underline{e}_2	1	1	0	0	1	0	6
u_3	\underline{e}_3	0	-1	2	0	0	1	16
		1	3	2	0	0	0	0

u_1	\underline{e}_1	1	0	-1	1	-1	0	4
x_2	\underline{a}_2	1	1	0	0	1	0	6
u_3	\underline{e}_3	1	0	2	0	1	1	22
		-2	0	2	0	-3	0	-18

$x_1 = 0$

$x_2 = 0$

$x_3 = 0$

$u_1 = 10$

$u_2 = 6$

$u_3 = 16$

$x_1 = 0$

$x_2 = 6$

$x_3 = 0$

$u_1 = 4$

$u_2 = 0$

$u_3 = 22$

A táblázat értékelése

Az utolsó sorbeli elemek alapján lehet eldönteni, hogy megtaláltuk-e az optimális megoldást, vagy tovább kell számolni az alábbiak szerint:

1. Ha az utolsó sorban **nincs pozitív elem**, akkor **a program optimális** a célfüggvény maximális értéke leolvasható.
2. Ha az utolsó sorban **van olyan pozitív elem, mely felett nincs pozitív elem**, akkor a feladatnak **nincs optimális megoldása**.
3. Ha az utolsó sorban **van pozitív elem és felette van pozitív elem**, akkor a program még nem optimális, generáló elem választással **újabb elemi bázistranszformációt kell végrehajtani**.

		x_1	x_2	x_3	u_1	u_2	u_3	
		\underline{a}_1	\underline{a}_2	\underline{a}_3	\underline{e}_1	\underline{e}_2	\underline{e}_3	\underline{b}
u_1	\underline{e}_1	1	0	-1	1	-1	0	4
x_2	\underline{a}_2	1	1	0	0	1	0	6
u_3	\underline{e}_3	1	0	2	0	1	1	22
		-2	0	2	0	-3	0	-18

Ez a táblázat a 3. kategóriába tartozik, így tovább kell számolni.

Munkaoszlop csak a harmadik oszlop lehet, itt pedig csak egy pozitív elem van. Ez lesz a generáló elem, vagyis az $\underline{a}_3 \leftrightarrow \underline{e}_3$ elemi bázistranszformációt hajtjuk végre.

		x_1	x_2	x_3	u_1	u_2	u_3	
		\underline{a}_1	\underline{a}_2	\underline{a}_3	\underline{e}_1	\underline{e}_2	\underline{e}_3	\underline{b}
u_1	\underline{e}_1	1	0	-1	1	-1	0	4
x_2	\underline{a}_2	1	1	0	0	1	0	6
u_3	\underline{e}_3	1	0	2	0	1	1	22
		-2	0	2	0	-3	0	-18
u_1	\underline{e}_1	3/2	0	0	1	-1/2	1/2	15
x_2	\underline{a}_2	1	1	0	0	0	0	6
x_3	\underline{a}_3	1/2	0	1	0	1/2	1/2	11
		-3	0	0	0	-4	-1	-40

$$\begin{aligned} x_1 &= 0 \\ x_2 &= 6 \\ x_3 &= 11 \\ u_1 &= 15 \\ u_2 &= 0 \\ u_3 &= 0 \end{aligned}$$

OPTIMÁLIS MEGOLDÁS !

A célfüggvény értéke ekkor: $1 \cdot 0 + 3 \cdot 6 + 2 \cdot 11 = 40$

A teljes számolás:

		x_1	x_2	x_3	u_1	u_2	u_3	
		\underline{a}_1	\underline{a}_2	\underline{a}_3	\underline{e}_1	\underline{e}_2	\underline{e}_3	\underline{b}
u_1	\underline{e}_1	2	1	-1	1	0	0	10
u_2	\underline{e}_2	1	1	0	0	1	0	6
u_3	\underline{e}_3	0	-1	2	0	0	1	16
		1	3	2	0	0	0	0

u_1	\underline{e}_1	1	0	-1	1	-1	0	4
x_2	\underline{a}_2	1	1	0	0	1	0	6
u_3	\underline{e}_3	1	0	2	0	1	1	22
		-2	0	2	0	-3	0	-18

u_1	\underline{e}_1	3/2	0	0	1	-1/2	1/2	15
x_2	\underline{a}_2	1	1	0	0	0	0	6
x_3	\underline{a}_3	1/2	0	1	0	1/2	1/2	11
		-3	0	0	0	-4	-1	-40