

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
 CENTRO TECNOLÓGICO - DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
 Lista Complementar - Programação Linear

1. Aplicar o algoritmo Simplex ao PPL:

$$\begin{array}{lcl}
 \min z_0 & = & -(x_1 + 3x_2) \\
 \text{sujeito a} & & \\
 & 2x_1 + x_2 + x_3 & \leq 8 \\
 & + 4x_2 + 2x_3 & \leq 16 \\
 & & x_3 \leq 4 \\
 & -x_1 + x_2 & \leq 3 \\
 & -x_1 & + x_3 \leq 3 \\
 & x_1, x_2 \text{ e } x_3 & \geq 0
 \end{array}$$

determinando a solução ótima. Suponha alterado o termo independente b , de forma que para a mesma base B , os valores do vetor x sejam: $x_1 = 2$, $x_2 = 4$, $x_6 = 4$, $x_7 = -1$, $x_8 = -5$, $x_3 = x_4 = x_5 = 0$. Qual a alteração de b correspondente a essa nova solução? Aplique Dual-Simplex para alcançar a nova solução.

2. Uma fábrica de sorvete tem 2 linhas de produção: picolé e copinho. O quadro abaixo mostra os recursos disponíveis:

	picolé	copinho	
homens/hora	3	1	160
espaço	1	1	170
Lucro líquido por tonelada	40	30	

- (a) Qual a produção diária que maximiza o lucro? Utilizando o quadro ótimo, determinar B^{*-1} associada a x^* .
- (b) Formular o dual e encontrar a solução ótima u^* pelo quadro ótimo acima.
- (c) Interpretar economicamente as variáveis duais u_i^* . Aumentar de 1 unidade a quantidade de recursos disponíveis e utilizando B^{*-1} , calcular a nova solução. Interpretar economicamente.

3. Considere o PPL

$$\begin{array}{lcl}
 \min z_0 & = & x_1 + 2x_2 + 5x_3 \\
 \text{sujeito a} & & \\
 & x_1 + x_2 + x_3 & \geq 5 \\
 & 2x_1 + 3x_2 + x_3 & \geq 10 \\
 & x_1, x_2 \text{ e } x_3 & \geq 0
 \end{array}$$

- (a) Resolva pelo Dual-Simplex. Discuta que tipo de solução possui o problema.

- (b) Formule o dual do problema acima e encontre a solução ótima pelo quadro encontrado no item (a).
- (c) Resolva graficamente o dual e justifique o tipo de solução encontrada pelo Teorema das Folgas Complementares.
- (d) Proponha mudanças em: (a) vetor \mathbf{c} ,(b) vetor \mathbf{b} e (c) na matriz do problema. Em cada caso, verifique se há necessidade de encontrar novo ótimo, utilizando o algoritmo conveniente.