

Cognome:
Nome:
Matricola:

**Rispondere alle seguenti domande marcando a penna la lettera corrispondente alla risposta ritenuta corretta (una sola tra quelle riportate).
 Ogni risposta esatta vale 2 punti, ogni risposta sbagliata vale -1 punto.**

1. Il duale del problema

$$\begin{aligned} \max \quad & x_1 + 6x_2 + x_3 \\ & x_1 + x_2 \leq 35 \\ & x_2 - 6x_3 = 22 \\ & 11x_1 + 15x_2 - 7x_3 \geq 20 \\ & x_1, x_2 \geq 0 \end{aligned}$$

è il problema

(A) \min	$35y_1 + 22y_2 - 20y_3$	(B) \min	$35y_1 + 22y_2 + 20y_3$	(C) \min	$35y_1 + 22y_2 - 20y_3$
	$y_1 - 11y_3 \geq 1$		$y_1 - 11y_3 \geq 1$		$-y_1 - 11y_3 \leq 1$
	$y_1 + y_2 - 15y_3 \geq 6$		$y_1 + y_2 - 15y_3 \geq 6$		$y_1 + y_2 - 15y_3 \geq 6$
	$6y_2 - 7y_3 = -1$		$-6y_2 + 7y_3 = 1$		$-6y_2 + 7y_3 = 1$
	$y_1, y_3 \geq 0$		$y_1, y_3 \geq 0$		$y_1, y_3 \geq 0$

2. Se il problema

$$\begin{aligned} \min \quad & \mathbf{cx} \\ & \mathbf{Ax} \geq \mathbf{b} \\ & \mathbf{x} \geq \mathbf{0} \end{aligned}$$

non ammette soluzione, allora il suo duale

- (A) è illimitato
- (B) ammette ottimo finito
- (C) non ammette soluzione

3. Una soluzione di base di un problema di programmazione lineare in forma standard

$$\begin{aligned} \max \quad & \mathbf{cx} \\ & \mathbf{Ax} = \mathbf{b} \\ & \mathbf{x} \geq \mathbf{0} \end{aligned}$$

si dice ammissibile se e solo se

- A) $\mathbf{x}_N \geq \mathbf{0}$
- B) $\mathbf{x}_B = \mathbf{A}_B^{-1}\mathbf{b} > \mathbf{0}$
- C) $\mathbf{x}_B = \mathbf{A}_B^{-1}\mathbf{b} \geq \mathbf{0}$

Riservato al docente

Risposte corrette
Risposte inesatte
Risposte mancanti
Valutazione

Cognome:
Nome:
Matricola:

Risolvere i seguenti esercizi. La soluzione di ogni esercizio viene valutata fino a 5 punti.

1. Dov'è il trucco? – II

Dalle parti della Stazione Termini di Roma non è infrequente notare un gruppetto di persone intorno a un tale che propone un gioco d'azzardo. L'altro giorno mi sono fermato a guardare. Il gioco funzionava così: il tale ti mostra 3 carte, un Jack, una Donna e un Re, le mischia e ne scarta una. Per giocare, devi pagare diciamo 100 lire: dopodiché vinci o perdi qualcosa a seconda di quale carta è stata scartata e di qual è la carta su cui hai puntato.

In pratica si usa la tabella delle vincite riportata qui sotto: consegnate le 100 lire per la giocata, se viene scartata la figura indicata nella riga i e tu hai scelto quella indicata nella colonna j , prendi quanto indicato dall'elemento a_{ij} . Per cui se ad esempio hai puntato sul Jack e viene scartata la Donna prendi 75 lire (vale a dire ne perdi 25); se invece hai puntato sul Re ne prendi 125 (vale a dire ne vinci 25).

	J	Q	K
J	75	100	125
Q	75	50	125
K	75	100	25

L'omino al banco accettava puntate miste: ad esempio potevi mettere 20 lire sul Jack, 30 sulla Donna e 50 sul Re. Conoscendo la mia sfortuna al gioco mi chiedo se, nel caso peggiore, potrei mediamente vincere qualcosa... Formulate il problema in termini di programmazione lineare

2. Risolvere il problema 1 con il metodo del Simplexso indicando la prima e l'ultima base.

$$\begin{aligned}
 \max \quad & y \\
 & y - 75x_J - 100x_Q - 125x_K \leq 0 \\
 & y - 75x_J - 50x_Q - 125x_K \leq 0 \\
 & y - 75x_J - 100x_Q - 25x_K \leq 0 \\
 & x_J + x_Q + x_K = 1 \\
 & x_J, x_Q, x_K \geq 0
 \end{aligned}$$

Quindi risolvetelo con il metodo del Simplexso indicando la prima e l'ultima base negli spazi seguenti.

Calcoliamo una base ammissibile tramite il problema ausiliario

$$\begin{aligned}
 \min \quad & w \\
 & y - 75x_J - 100x_Q - 125x_K + z_1 \leq 0 \\
 & y - 75x_J - 50x_Q - 125x_K + z_2 \leq 0 \\
 & y - 75x_J - 100x_Q - 25x_K + z_3 \leq 0
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 x_J + x_Q + x_K + w &= 1 \\
 x_J, x_Q, x_K, z_1, z_2, z_3, w &\geq 0
 \end{aligned}$$

0	0	0	0	0	0	0	1	0
1	-75	-100	-125	1	0	0	0	0
1	-75	-50	-125	0	1	0	0	0
1	-75	-100	-25	0	0	1	0	0
0	1	1	1	0	0	0	1	1

Forma canonica e prima base

0	-1	-1	-1	0	0	0	0	-1
1	-75	-100	-125	1	0	0	0	0
1	-75	-50	-125	0	1	0	0	0
1	-75	-100	-25	0	0	1	0	0
0	1	1	1	0	0	0	1	1

Seconda base e prima soluzione ammissibile

0	0	0	0	0	0	0	1	0
1	50	25	0	1	0	0	0	125
1	50	75	0	0	1	0	0	125
1	-50	-75	0	0	0	1	0	25
0	1	1	1	0	0	0	1	1

Applichiamo ora il metodo del simplesso:

Prima base

1	0	0	0	0	0	0	0
1	50	25	0	1	0	0	125
1	50	75	0	0	1	0	125
1	-50	-75	0	0	0	1	25
0	1	1	1	0	0	0	1

Seconda base

0	50	75	0	0	0	-1	-25
0	100	100	0	1	0	-1	100
0	100	150	0	0	1	-1	100

1	-50	-75	0	0	0	1	25
0	1	1	1	0	0	0	1

Terza base (ottima)

0	0	0	0	0	-1/2	-1/2	-75
0	100/3	0	0	1	-2/3	-1/3	100/3
0	2/3	1	0	0	1/150	-1/150	2/3
1	0	0	0	0	1/2	1/2	75
0	1/3	0	1	0	-1/150	1/150	1/3

Soluzione ottima: $x_J = 0$, $x_Q = 0.67$, $x_K = 0.33$

Valore della soluzione: 75 lire