

# Metodi e modelli per il supporto alle decisioni

## 8. Esercizi sul metodo del simplesso

### Risolvere con il metodo del simplesso

$$\max z = x_1 + x_2$$

s.t.

$$6x_1 + 4x_2 \leq 24$$

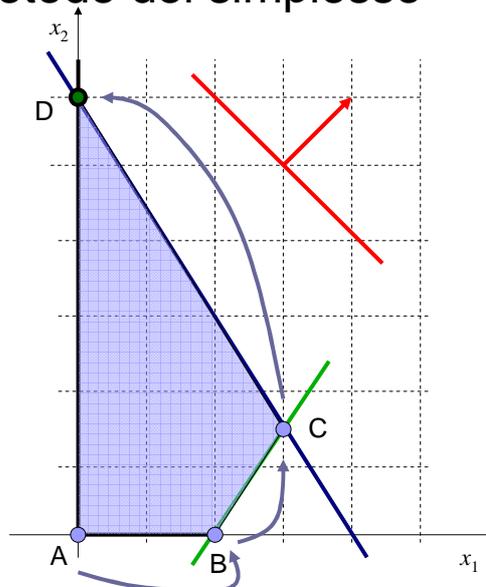
$$3x_1 - 2x_2 \leq 6$$

$$x_1, x_2 \geq 0$$

Il simplesso esplora la sequenza di **basi adiacenti** corrispondenti ai **vertici adiacenti**

A → B → C → D

(Es1)



## Risolvere con il metodo del simplesso

■  $\min z = -5x_1 - 7x_2$

s.t.

$$2x_1 + x_2 \leq 8$$

$$x_1 + 2x_2 \leq 9$$

$$x_1 + x_2 \leq 5$$

$$x_1, x_2 \geq 0$$

Soluzione

$$z^* = -33$$

$$x = [1 \ 4 \ 2 \ 0 \ 0]$$

■  $\max z = 2x_1 + 5x_2$

s.t.

$$x_1 - 4x_2 \leq 8$$

$$-x_1 + x_2 \leq 6$$

$$-3x_1 + 2x_2 \leq 5$$

$$x_1, x_2 \geq 0$$

Esempio di problema illimitato.

Risolvere col metodo grafico ([Es3ill](#)) e dire cosa succederebbe se la funzione obiettivo fosse:

$$\max z = -2x_1 + 2x_2$$

(limitato [Es4Lim](#):  $z^* = 12$ ).

## Risolvere con il metodo del simplesso

■  $\max z = 3x_1 + 2x_2$

s.t.

$$-x_2 \leq 7$$

$$2x_1 + \frac{1}{2}x_2 \leq 10$$

$$\frac{3}{2}x_1 + x_2 \leq 10$$

$$x_1, x_2 \geq 0$$

Soluzione:  $x = [4 \ 4 \ 3 \ 0 \ 0]$ ,  $z^* = +20$  (max)

Nota: nel tableau finale il costo ridotto di  $x_4$  (fuori base) è 0. Provare a far entrare in base  $x_4$  e discutere quante soluzioni ottime ammette il problema ([Es4](#), [soluzione ottima non di base con risolutore generico](#)).