



II. ĐỊNH NGHĨA VÀ CÁC DẠNG BTQH TT

1. Định nghĩa
2. Các dạng bài toán QH TT
3. Quy tắc biến đổi BT QH TT



Khoa Cơ khí chế tạo máy

1. ĐỊNH NGHĨA

- ❑ QHTT là môn toán học nghiên cứu phương pháp tìm cực trị của một hàm tuyến tính thỏa mãn một số hữu hạn các ràng buộc được biểu diễn bằng các phương trình và bất phương trình tuyến tính

2. CÁC DẠNG BÀI TOÁN QHTT

Dạng tổng quát

$$\langle 1 \rangle f(x) = \sum_{j=1}^n c_j x_j \rightarrow (\min) \max$$

$$\langle 2 \rangle \sum_{j=1}^n a_{ij} x_j (\geq, \leq, =) b_i, i = 1 : m$$

$$\langle 3 \rangle x_j (\geq, \leq, \text{tùy ý}, 0), j = 1 : n$$

Dạng chính tắc

$$\langle 1 \rangle f(x) = \sum_{j=1}^n c_j x_j \rightarrow (\min) \max$$

$$\langle 2 \rangle \sum_{j=1}^n a_{ij} x_j = b_i, i = 1 : m$$

$$\langle 3 \rangle x_j \geq 0; j = 1 : n$$

Dạng chuẩn

$$\langle 1 \rangle f(x) = \sum_{j=1}^n c_j x_j \rightarrow \max$$

$$\langle 2 \rangle \sum_{j=1}^n a_{ij} x_j \leq b_i, i = 1 : m$$

$$\langle 3 \rangle x_j \geq 0, j = 1 : n$$

3. QUY TẮC BIẾN ĐỔI BT QHTT

❑ Đưa bài toán $f(x) \rightarrow \min$ về $f(x) \rightarrow \max$ và ngược lại

- Trong bài toán $f(x) = c.x \rightarrow \min$, ta đặt $f'(x) = -c.x \rightarrow \max$
- Gọi x^* là nghiệm tối ưu của $f'(x)$ và $-c.x = \max f'(x)$ khi đó $-c.x^* \geq c.x$ hay $c.x^* \leq c.x$. Như vậy x^* cũng là nghiệm tối ưu của bài toán $f(x) \rightarrow \min$
- Tức là $\min f(x) = c.x^* = -\max f'(x) = \max (-f(x))$

3. QUY TẮC BIẾN ĐỔI BT QHTT

- ❑ Phương trình hóa các bất PT ở hệ ràng buộc
- ❖ Khi ràng buộc $A.x \leq b$ ta thêm vào các biến phụ
- Khi đó ta có thể viết là: $A.x \leq b \Leftrightarrow A.x + E.w = b$
 - Trong đó $E = +1$; $w = (x_{n+1} \dots x_{n+m})$ với ĐK $w \geq 0$
- Đặc điểm của ẩn phụ: Có hệ số $= +1$; Chỉ xuất hiện 1 lần trong PT ràng buộc; Độc lập tuyến tính với hàm mục tiêu (Hệ số ẩn phụ trong hàm mục tiêu bằng 0)

3. QUY TẮC BIẾN ĐỔI BT QHTT

- ❖ Khi ràng buộc $A.x \geq b$ ta thêm vào các biến phụ
- Khi đó ta có thể viết là: $A.x \geq b \Leftrightarrow A.x - E.w = b$
 - Trong đó $E = +1$; $w = (x_{n+1} \dots x_{n+m})$ với ĐK $w \geq 0$
- Đặc điểm của ẩn phụ: Có hệ số $= +1$; Chỉ xuất hiện 1 lần trong PT ràng buộc; Độc lập tuyến tính với hàm mục tiêu (Hệ số ẩn phụ trong hàm mục tiêu bằng 0)

3. QUY TẮC BIẾN ĐỔI BT QHTT

❖ Ví dụ: Chuyển bài toán về dạng chính tắc:

$$\begin{aligned} \langle 1 \rangle \quad & f(x) = 4x_1 + 6x_2 \rightarrow \min \\ \langle 2 \rangle \quad & \begin{cases} x_1 + x_2 \leq 18 \\ 5x_1 + x_2 \geq 12 \\ x_1 \leq 12 \\ x_2 \geq 9 \end{cases} \\ \langle 3 \rangle \quad & x_j \geq 0, j = 1 : 2 \end{aligned}$$

❖ Bài làm:

Đặt ẩn phụ: $w = x_{n+1}$, với ĐK $w \geq 0$

$$\begin{aligned} \langle 1 \rangle \quad & f(x) = 4x_1 + 6x_2 + 0.x_3 - 0.x_4 + 0.x_5 - 0.x_6 \rightarrow \min \\ \langle 2 \rangle \quad & \begin{cases} x_1 + x_2 + 1x_3 = 18 \\ 5x_1 + x_2 - 1x_4 = 12 \\ x_1 + 1x_5 = 12 \\ x_2 - 1x_6 = 9 \end{cases} \\ \langle 3 \rangle \quad & x_j \geq 0, j = 1 \div 6 \end{aligned}$$

3. QUY TẮC BIẾN ĐỔI BT QHTT

□ Khử $x_j \leq 0$ và x_j tùy ý

- Với các ẩn $x_j \leq 0$: ta đặt $x_j = -x'_j$ với điều kiện $x'_j \geq 0$. khi đó chỗ nào có x_j ta thay bằng $-x'_j$. Sau khi giải bài toán theo x'_j ta căn cứ vào điều kiện để tìm x_j ban đầu
- Với các ẩn x_j tùy ý: ta đặt bằng hai ẩn $x_j = x'_j - x''_j$ với điều kiện $(x'_j, x''_j) \geq 0$. Sau khi giải bài toán theo x'_j, x''_j ta căn cứ vào điều kiện để tìm x_j ban đầu

3. QUY TẮC BIẾN ĐỔI BT QHTT

Ví dụ: chuyển bài toán QHTT sau về dạng chính tắc

□ Đặt $w = x_{n+1}$, với ĐK $x_{n+1} \geq 0$; $x_2 = x'_2 - x''_2$ với ĐK $(x'_2, x''_2) \geq 0$

$$\begin{aligned} \langle 1 \rangle & f(x) = 0,8x_1 + 0,3x_2 + 0,5x_3 + 0,4x_4 \rightarrow \min \\ \langle 2 \rangle & \begin{cases} 0,5x_1 + 0,2x_2 + 0,3x_3 + 0,6x_4 \leq 600 \\ 0,1x_1 + 0,4x_2 + 0,2x_3 + 0,5x_4 \leq 800 \\ x_1 + x_2 \geq 1000 \end{cases} \\ \langle 3 \rangle & x_1 \geq 0, x_2 \text{ tự ý}, (x_3, x_4) \geq 0 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} \langle 1 \rangle & f(x) = 0,8x_1 + 0,3(x'_2 - x''_2) + 0,5x_3 + 0,4x_4 + 0x_5 + 0x_6 + 0x_7 \rightarrow \min \\ \langle 2 \rangle & \begin{cases} 0,5x_1 + 0,2(x'_2 - x''_2) + 0,3x_3 + 0,6x_4 + 1x_5 = 600 \\ 0,1x_1 + 0,4(x'_2 - x''_2) + 0,2x_3 + 0,5x_4 + 1x_6 = 800 \\ x_1 + (x'_2 - x''_2) - 1x_7 = 1000 \end{cases} \\ \langle 3 \rangle & x_1, x'_2, x''_2, x_3, x_4, x_5, x_6, x_7 \geq 0; i = 1 : 7 \end{aligned}$$