

Algoritmická teorie her – příklady na 2. cvičení*

24. října 2022

1 Lineární programování z rychlíku

Spousta praktických úloh i čistě kombinatorických lze naformulovat jako úloha lineárního programování (LP). Na úlohu LP můžeme použít známé metody a efektivně ji vyřešit. Každá úloha lineárního programování se dá převést do *kanonického tvaru* daného maticí $A \in \mathbb{R}^{n \times m}$ a vektory $\mathbf{b} \in \mathbb{R}^n$ a $\mathbf{c} \in \mathbb{R}^m$:

$$\begin{aligned} & \max \mathbf{c}^\top \mathbf{x} \\ & \text{pro } \mathbf{x} \in \mathbb{R}^m \\ & \text{za podmínek } \mathbf{Ax} \leq \mathbf{b}. \end{aligned}$$

Příklad 1. *Pekárna peče chleby, housky, bagety a koblíhy.*

- *K upečení jednoho chleba potřebuje půl kila mouky, 10 vajec a 50 g soli.*
- *Na jednu housku je zapotřebí 150 g mouky, 2 vejce a 10 g soli.*
- *Na bagetu potřebuje 230 g mouky, 7 vajec a 15 g soli.*
- *Na jednu koblíhu je třeba 100 g mouky a 1 vejce.*

Pekárna má k dispozici 5 kilo mouky, 125 vajec a půl kila soli. Za jeden chleba získá pekárna 20 korun, za housku 2 koruny, za bagetu 10 korun a za koblíhu 7 korun.

Pekárna se snaží vydělat co nejvíce. Jak ale zjistí kolik chlebů, housek, baget a koblíh má upéci? Zformulujte příslušnou úlohu LP.

Příklad 2. *Ukažte, jak lze:*

1. *Převést maximalizační úlohu LP na minimalizační a naopak.*
2. *Převést úlohu LP, která má všechny proměnné $\mathbf{x} \geq \mathbf{0}$, na úlohu LP s proměnnými $\mathbf{x}' \in \mathbb{R}^m$ a naopak.*
3. *Převést úlohu LP s podmínkami ve tvaru nerovností na úlohu LP, jejíž podmínky jsou pouze rovnosti a naopak.*

Vyžadujeme-li celočíselnost proměnných, dají se lineárním programováním vyjádřit i NP-těžké úlohy. Bez této podmínky je vyřešení lineárního programování vyřešitelné v polynomiálním čase. V praxi se používá *simplexová metoda*, která v praxi funguje rychle, ale na umělých vstupech může běžet exponenciálně dlouho.

Příklad 3. *Zformulujte Problém batohu pomocí celočíselného lineárního programování. Tedy pro n předmětů, kde i -tý má nějakou váhu v_i a cenu c_i , máme batoh s danou nosností V a my se do něj snažíme naskládat předměty tak, abychom maximalizovali celkovou cenu předmětů v batohu.*

*Informace o cvičení naleznete na <http://kam.mff.cuni.cz/~balko/>

2 Dualita

Mějme následující úlohu lineárního programování P s m proměnnými a n podmínkami:

$$\max \mathbf{c}^\top \mathbf{x} \text{ za podmíněk } A\mathbf{x} \leq \mathbf{b} \text{ a } \mathbf{x} \geq \mathbf{0}. \quad (\text{P})$$

Té budeme říkat *primární lineární program* (neboli *primár*). Jeho *duálním lineárním programem* (neboli *duálem*) nazveme následující lineární program D s n proměnnými a m podmínkami:

$$\min \mathbf{b}^\top \mathbf{y} \text{ za podmíněk } A^\top \mathbf{y} \geq \mathbf{c} \text{ a } \mathbf{y} \geq \mathbf{0}. \quad (\text{D})$$

Vysvětlení: při řešení P se snažíme najít lineární kombinaci n podmínek soustavy $A\mathbf{x} \leq \mathbf{b}$ s nějakými koeficienty $y_1, \dots, y_n \geq 0$ takovými, aby výsledná nerovnost měla j -tý koeficient aspoň c_j pro každé $j \in \{1, \dots, m\}$ a pravá strana přitom byla co nejmenší.

Příklad 4. Vytvořte duální program D pro následující primární lineární program P :

$$\begin{aligned} \max & 6x_1 + 4x_2 + 2x_3 \\ & 5x_1 + 2x_2 + x_3 \leq 5 \\ & x_1 + x_2 \leq 2 \\ & x_2 + x_3 \leq 2 \\ & x_1, x_2, x_3 \geq 0 \end{aligned}$$

Následující věta je asi nejdůležitějším teoretickým výsledkem o lineárních programech.

Věta 1 (Silná věta o dualitě). *Pro úlohy P a D nastane právě jedna z následujících čtyř možností:*

- (a) Ani P ani D nemá přípustné řešení.
- (b) Úloha P je neomezená a D nemá přípustné řešení.
- (c) Úloha P nemá přípustné řešení a D je neomezená.
- (d) Úlohy P i D mají přípustné řešení. Pak mají i optimální řešení \mathbf{x}^* a \mathbf{y}^* a platí $\mathbf{c}^\top \mathbf{x}^* = \mathbf{b}^\top \mathbf{y}^*$.

Příklad 5. Vytvořte duální program D pro následující primární lineární program P :

$$\begin{aligned} \max & x_1 - 2x_2 + 3x_4 \\ & x_2 - 6x_3 + x_4 \leq 4 \\ & -x_1 + 3x_2 - 3x_3 = 0 \\ & 6x_1 - 2x_2 + 2x_3 - 4x_4 \geq 5 \\ & x_2 \leq 0 \\ & x_4 \geq 0 \end{aligned}$$