

# *Programowanie dynamiczne*

Tadeusz Trzaskalik

## 9.1. Wprowadzenie

### *Słowa kluczowe*

- **Wieloetapowe procesy decyzyjne**
- **Zmienne stanu**
- **Zmienne decyzyjne**
- **Funkcje przejścia**
- **Korzyści (straty etapowe)**
- **Funkcja kryterium**
- **Strategia**
- **Strategia optymalna**
- **Optymalna realizacja procesu**
- **Dekompozycja**
- **Zasada optymalności Bellmana**
- **Wektorowa wersja zasady optymalności Bellmana**

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### *Przykład 9.1*

#### *Zadanie sterowania zapasami*

Liczba etapów	$T = 3$
Stan magazynu na początku pierwszego etapu	$y_1 = 1$
Maksymalna możliwość uzupełniania zapasu w jednym etapie	$p_t = 4$
Maksymalne możliwości magazynowania	$h_t = 4$
Popyt (taki sam w każdym etapie)	$d_t = 3$
Koszty stałe uzupełniania zapasu	$k_t = 8$
Jednostkowe koszty zmienne uzupełniania zapasu	$c_t = 2$
Jednostkowe koszty magazynowania	$m_t = 3$
Pożądany stan magazynu na koniec ostatniego etapu	$y_{T+1} = 0$
Zminimalizować koszty zakupu i koszty magazynowania.	

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.1. Składowe wieloetapowego procesu decyzyjnego (1/3)

#### *Opis procesu*

$y_t$  - **stan procesu** na początku etapu  $t$ ,  
(stan magazynu na początku etapu  $t$ )

$x_t$  - **decyzja dla etapu  $t$** ,  
(wielkość zamówienia, związana z uzupełnieniem  
zapasu)

$y_{t+1} = y_t + x_t - d_t$  - **funkcja przejścia,**

$Y_t = \{y_t : 0 \leq y_t \leq h_t\}$  - **zbiory stanów  
dopuszczalnych dla etapu  $t$ .**

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.1. Składowe wieloetapowego procesu decyzyjnego (2/3)

#### *Zbiory decyzji dopuszczalnych*

1. Popyt w każdym etapie musi być zaspokojony

$$y_t + x_t \geq d_t$$

2. Zapasy na końcu etapu nie mogą przekraczać pojemności magazynu

$$y_t + x_t - d_t \leq h_t$$

3. Nie mogą zostać przekroczone możliwości uzupełniania zapasu

$$x_t \leq p_t$$

4. Wielkość, o którą uzupełniamy zapasy jest nieujemna

$$x_t \geq 0$$

$$X_t(y_t) = \{ x_t : 0 \leq y_t + x_t - d_t \leq h_t, 0 \leq x_t \leq p_t \}$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.1. Składowe wieloetapowego procesu decyzyjnego (3/3)

#### *Funkcje kosztów etapowych*

$\xi_t(x_t)$  - koszty uzupełniania zapasu w etapie  $t$ ,

$\mu_t(y_{t+1})$  - koszty magazynowania w etapie  $t$ ,

$$\lambda(r) = \begin{cases} 1 & \text{gdy } r > 0 \\ 0 & \text{gdy } r \leq 0 \end{cases}$$

$$\xi_t(x_t) = k_t \cdot \lambda(x_t) + c_t \cdot x_t$$

$$\mu_t(y_{t+1}) = m_t \cdot y_{t+1} = m_t \cdot (y_t + x_t - d_t)$$

$$f_t(y_t, x_t) = k_t \cdot \lambda(x_t) + c_t \cdot x_t + m_t \cdot (y_t + x_t - d_t)$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.2. Zbiory stanów i decyzji dopuszczalnych (1/9)

*Etap 1*

$$Y_1 = \{ 1 \}$$

$$X_1(1) = \{ x_1: 0 \leq 1 + x_1 - 3 \leq 4, 0 \leq x_1 \leq 4 \}$$

**dla**

$$x_1 = 0 \quad 0 \not\leq 1 + 0 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 0 \notin X_1(1)$$

$$x_1 = 1 \quad 0 \not\leq 1 + 1 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 1 \notin X_1(1)$$

$$x_1 = 2 \quad 0 \leq 1 + 2 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 2 \in X_1(1)$$

$$x_1 = 3 \quad 0 \leq 1 + 3 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 3 \in X_1(1)$$

$$x_1 = 4 \quad 0 \leq 1 + 4 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 4 \in X_1(1)$$

**czyli**

$$X_1(1) = \{ 2, 3, 4 \}$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.2. Zbiory stanów i decyzji dopuszczalnych (2/9)

*Etap 1 (c.d.)*

$$y_2 = y_1 + x_1 - 3$$

**dla**

$$x_1 = 2 \qquad y_2 = 1 + 2 - 3 = 0$$

$$x_1 = 3 \qquad y_2 = 1 + 3 - 3 = 1$$

$$x_1 = 4 \qquad y_2 = 1 + 4 - 3 = 2$$

**czyli**

$$Y_2 = \{ 0, 1, 2 \}$$



## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.2. Zbiory stanów i decyzji dopuszczalnych (3/9)

#### Etap 2

$$Y_2 = \{ 0, 1, 2 \}$$

$$X_2(0) = \{ x_2: 0 \leq 0 + x_2 - 3 \leq 4, 0 \leq x_2 \leq 4 \}$$

dla

$$x_2 = 0 \quad 0 \not\leq 0 + 0 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 0 \notin X_2(0)$$

$$x_2 = 1 \quad 0 \not\leq 0 + 1 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 1 \notin X_2(0)$$

$$x_2 = 2 \quad 0 \not\leq 0 + 2 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 2 \notin X_2(0)$$

$$x_2 = 3 \quad 0 \leq 0 + 3 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 3 \in X_2(0)$$

$$x_2 = 4 \quad 0 \leq 0 + 4 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 4 \in X_2(0)$$

czyli

$$X_2(0) = \{ 3, 4 \}$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.2. Zbiory stanów i decyzji dopuszczalnych (4/9)

*Etap 2 (c.d.)*

$$Y_2 = \{ 0, 1, 2 \}$$

$$X_2(1) = \{ x_2: 0 \leq 1 + x_2 - 3 \leq 4, 0 \leq x_2 \leq 4 \}$$

**dla**

$$x_2 = 0 \quad 0 \not\leq 1 + 0 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 0 \notin X_2(1)$$

$$x_2 = 1 \quad 0 \not\leq 1 + 1 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 1 \notin X_2(1)$$

$$x_2 = 2 \quad 0 \leq 1 + 2 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 2 \in X_2(1)$$

$$x_2 = 3 \quad 0 \leq 1 + 3 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 3 \in X_2(1)$$

$$x_2 = 4 \quad 0 \leq 1 + 4 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 4 \in X_2(1)$$

**czyli**

$$X_2(1) = \{ 2, 3, 4 \}$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.2. Zbiory stanów i decyzji dopuszczalnych (5/9)

#### Etap 3

$$Y_2 = \{ 0, 1, 2 \}$$

$$X_2(2) = \{ x_2: 0 \leq 2 + x_2 - 3 \leq 4, 0 \leq x_2 \leq 4 \}$$

dla

$$x_2 = 0 \quad 0 \not\leq 2 + 0 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 0 \notin X_2(2)$$

$$x_2 = 1 \quad 0 \leq 2 + 1 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 1 \in X_2(2)$$

$$x_2 = 2 \quad 0 \leq 2 + 2 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 2 \in X_2(2)$$

$$x_2 = 3 \quad 0 \leq 2 + 3 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 3 \in X_2(2)$$

$$x_2 = 4 \quad 0 \leq 2 + 4 - 3 \leq 4 \quad \text{czyli} \quad 4 \in X_2(2)$$

czyli

$$X_2(2) = \{ 1, 2, 3, 4 \}$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

## 9.2.2. Zbiory stanów i decyzji dopuszczalnych (6/9)

Etap 3 (c.d.)

$$y_3 = y_2 + x_2 - 3$$

$y_2 = 0$	$x_2 = 3$	$y_3 = 0 + 3 - 3 = 0$
	$x_2 = 4$	$y_3 = 0 + 4 - 3 = 1$
$y_2 = 1$	$x_2 = 2$	$y_3 = 1 + 2 - 3 = 0$
	$x_2 = 3$	$y_3 = 1 + 3 - 3 = 1$
	$x_2 = 4$	$y_3 = 1 + 4 - 3 = 2$
$y_2 = 2$	$x_2 = 1$	$y_3 = 2 + 1 - 3 = 0$
	$x_2 = 2$	$y_3 = 2 + 2 - 3 = 1$
	$x_2 = 3$	$y_3 = 2 + 3 - 3 = 2$
	$x_2 = 4$	$y_3 = 2 + 4 - 3 = 3$

czyli

$$Y_3 = \{ 0, 1, 2, 3 \}$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.2. Zbiory stanów i decyzji dopuszczalnych (7/9)

#### *Etap 3 (c.d.)*

Stan końcowy procesu jest ustalony i wynosi 0, stąd:

---

$$X_3(0) = \{ x_3 : 0 \leq 0 + x_3 - 3 = 0 \}$$
$$x_3 - 3 = 0 ; x_3 = 3$$

---

$$X_3(1) = \{ x_3 : 0 \leq 1 + x_3 - 3 = 0 \}$$
$$x_3 - 2 = 0 ; x_3 = 2$$

---

$$X_3(2) = \{ x_3 : 0 \leq 2 + x_3 - 3 = 0 \}$$
$$x_3 - 1 = 0 ; x_3 = 1$$

---

$$X_3(3) = \{ x_3 : 0 \leq 3 + x_3 - 3 = 0 \}$$
$$x_3 = 0$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.2. Zbiory stanów i decyzji dopuszczalnych (8/9)

#### Zestawienie

$$Y_1 = \{ 1 \}$$

$$X_1(1) = \{ 2, 3, 4 \}$$

$$Y_2 = \{ 0, 1, 2 \}$$

$$X_2(0) = \{ 3, 4 \}$$

$$X_2(1) = \{ 2, 3, 4 \}$$

$$X_2(2) = \{ 1, 2, 3, 4 \}$$

$$Y_3 = \{ 0, 1, 2, 3 \}$$

$$X_3(0) = \{ 3 \}$$

$$X_3(1) = \{ 2 \}$$

$$X_3(2) = \{ 1 \}$$

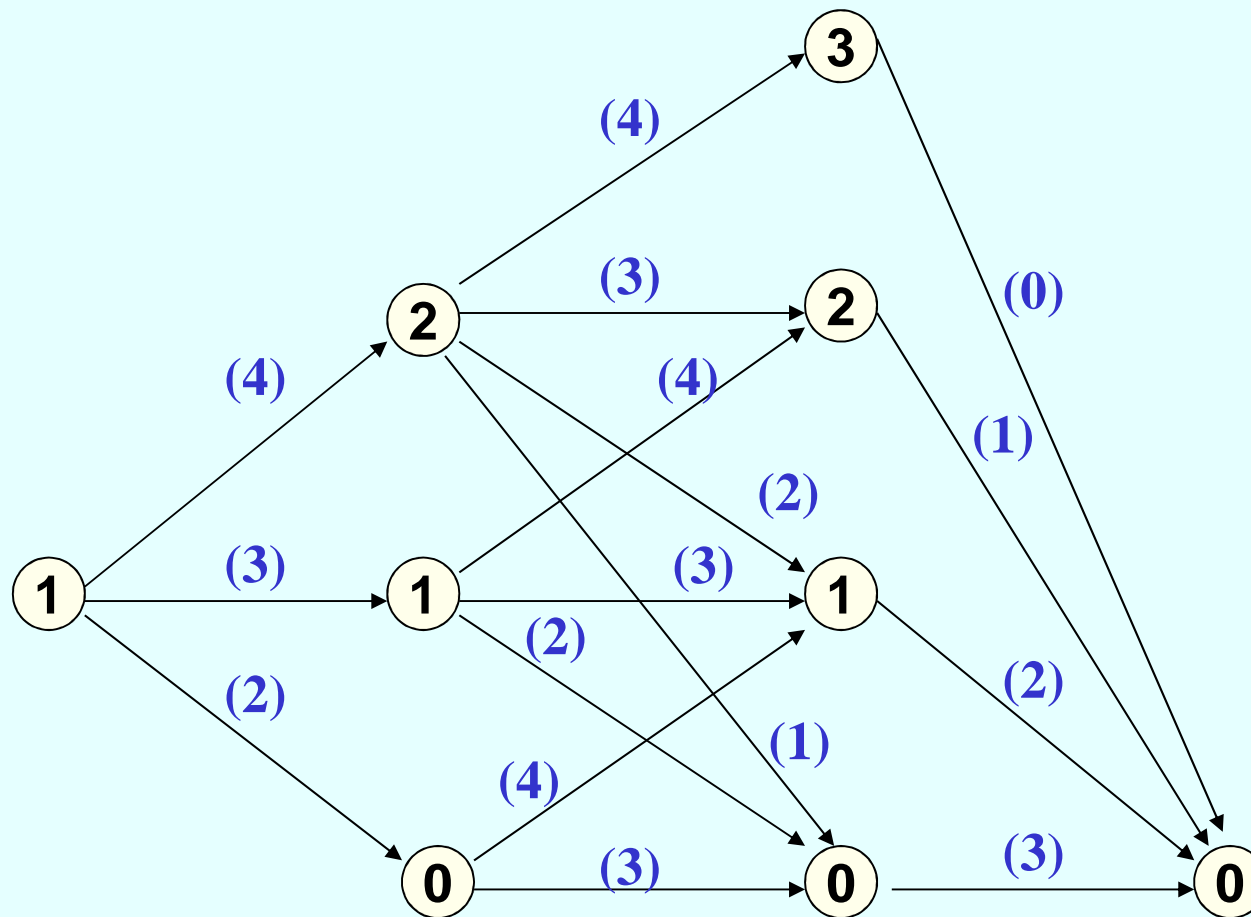
$$X_3(3) = \{ 0 \}$$

$$Y_4 = \{ 0 \}$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.2. Zbiory stanów i decyzji dopuszczalnych (9/9)

*Graf procesu*



## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.3. Wartości funkcji kosztów etapowych (1/2)

#### Wartości liczbowe

$$f_t(y_t, x_t) = k_t \cdot \lambda(x_t) + c_t \cdot x_t + m_t \cdot (y_t + x_t - d_t)$$

$$f_t(0,3) = 8 \cdot 1 + 2 \cdot 3 + 3 \cdot (0 + 3 - 3) = 14$$

$$f_t(0,4) = 8 \cdot 1 + 2 \cdot 4 + 3 \cdot (0 + 4 - 3) = 19$$

$$f_t(1,2) = 8 \cdot 1 + 2 \cdot 2 + 3 \cdot (1 + 2 - 3) = 12$$

$$f_t(1,3) = 8 \cdot 1 + 2 \cdot 3 + 3 \cdot (1 + 3 - 3) = 17$$

$$f_t(1,4) = 8 \cdot 1 + 2 \cdot 4 + 3 \cdot (1 + 4 - 3) = 22$$

$$f_t(2,1) = 8 \cdot 1 + 2 \cdot 1 + 3 \cdot (2 + 1 - 3) = 10$$

$$f_t(2,2) = 8 \cdot 1 + 2 \cdot 2 + 3 \cdot (2 + 2 - 3) = 15$$

$$f_t(2,3) = 8 \cdot 1 + 2 \cdot 3 + 3 \cdot (2 + 3 - 3) = 20$$

$$f_t(2,4) = 8 \cdot 1 + 2 \cdot 4 + 3 \cdot (2 + 4 - 3) = 25$$

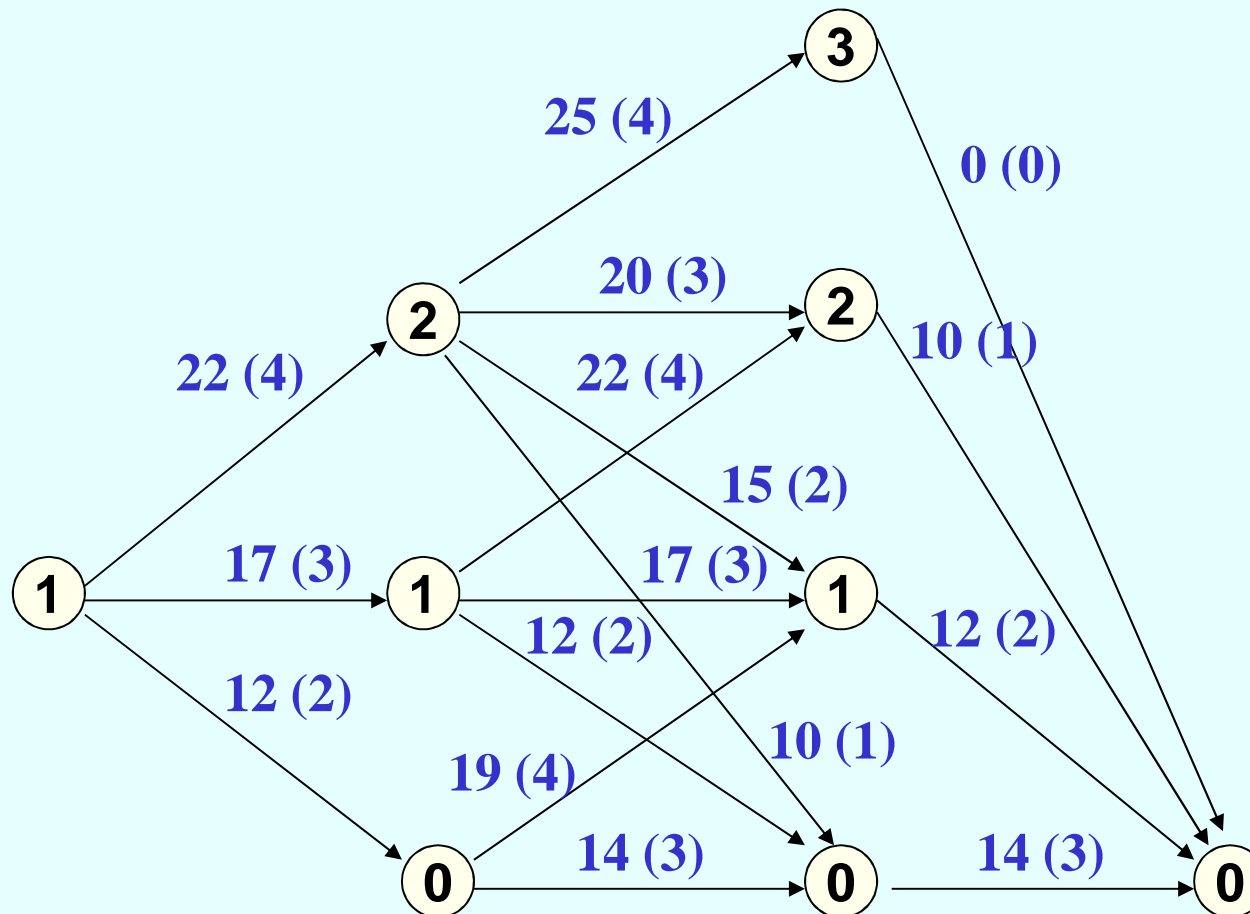
$$f_t(3,0) = 8 \cdot 1 + 2 \cdot 0 + 3 \cdot (3 + 0 - 3) = 0$$



## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.3. Wartości funkcji kosztów etapowych (2/2)

*Graf procesu z kosztami etapowymi*



## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (1/11)

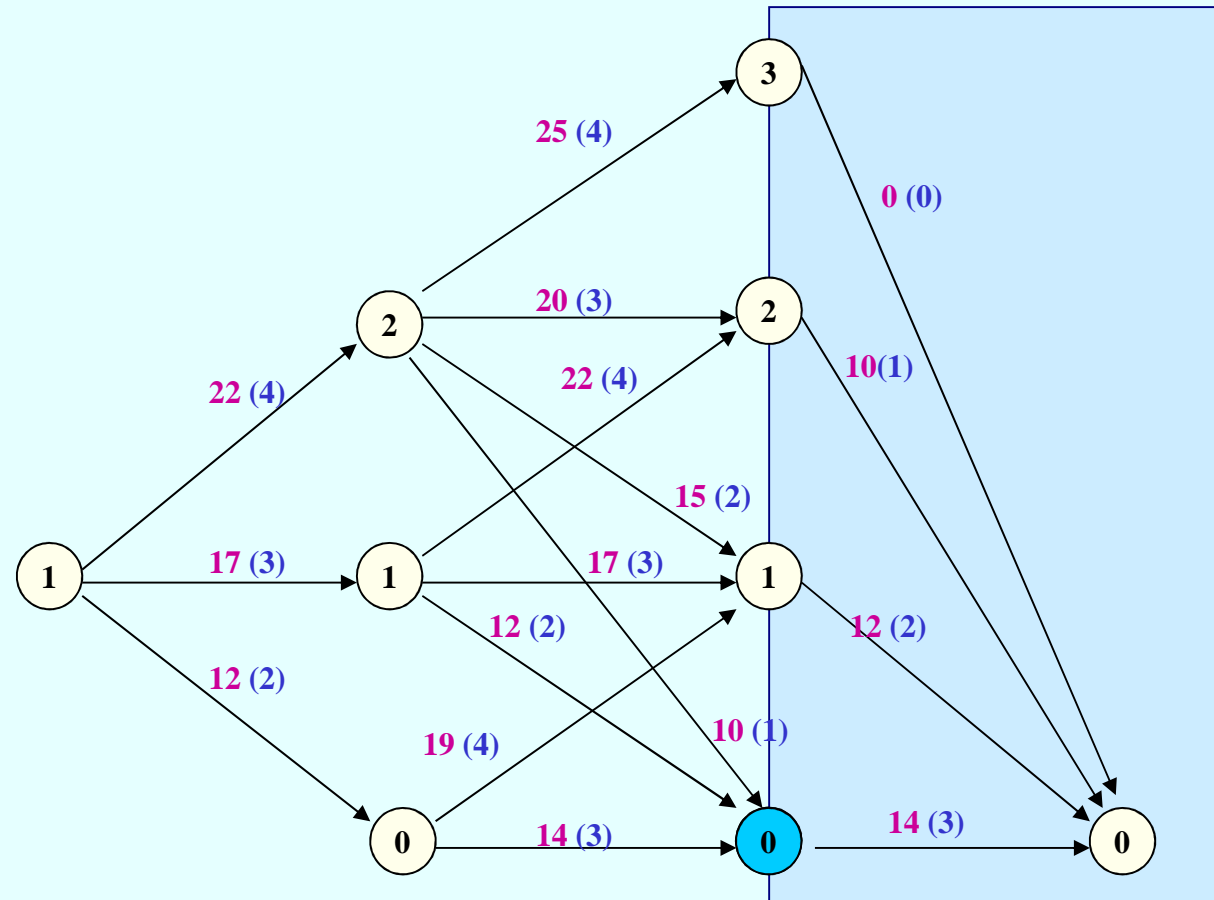
#### *Zasada optymalności*

Strategia optymalna ma tę własność, że niezależnie od początkowego stanu i początkowej decyzji, pozostałe decyzje muszą stanowić ciąg optymalny ze względu na stan wynikający z pierwszej decyzji.

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (2/11)

*Etap 3*



$$g_3^*(0) = \min \{ 14 \}$$

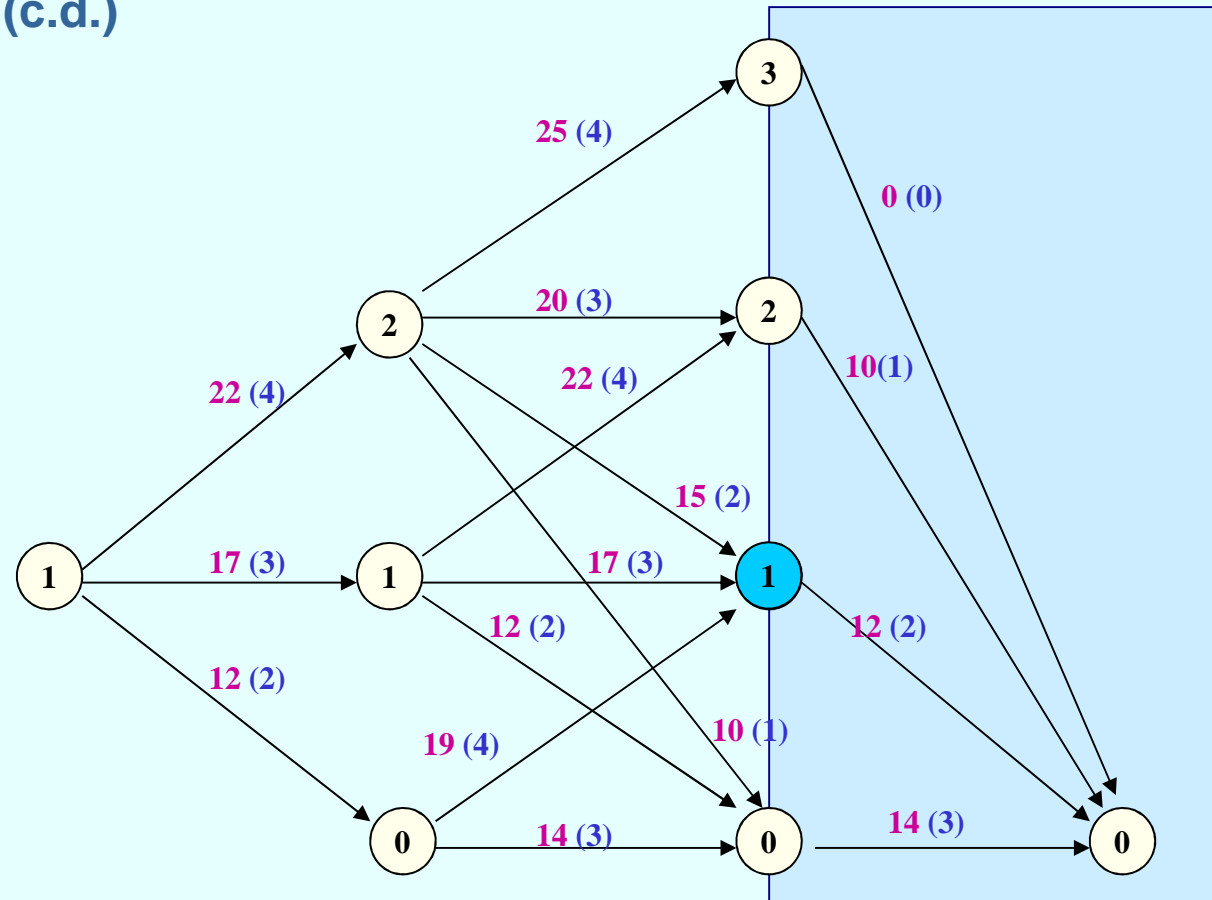
$$x_3^*(0) = 3$$

$$g_3^*(0) = 14$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (3/11)

Etap 3 (c.d.)



$$g^*_3(1) = \min \{ 12 \}$$

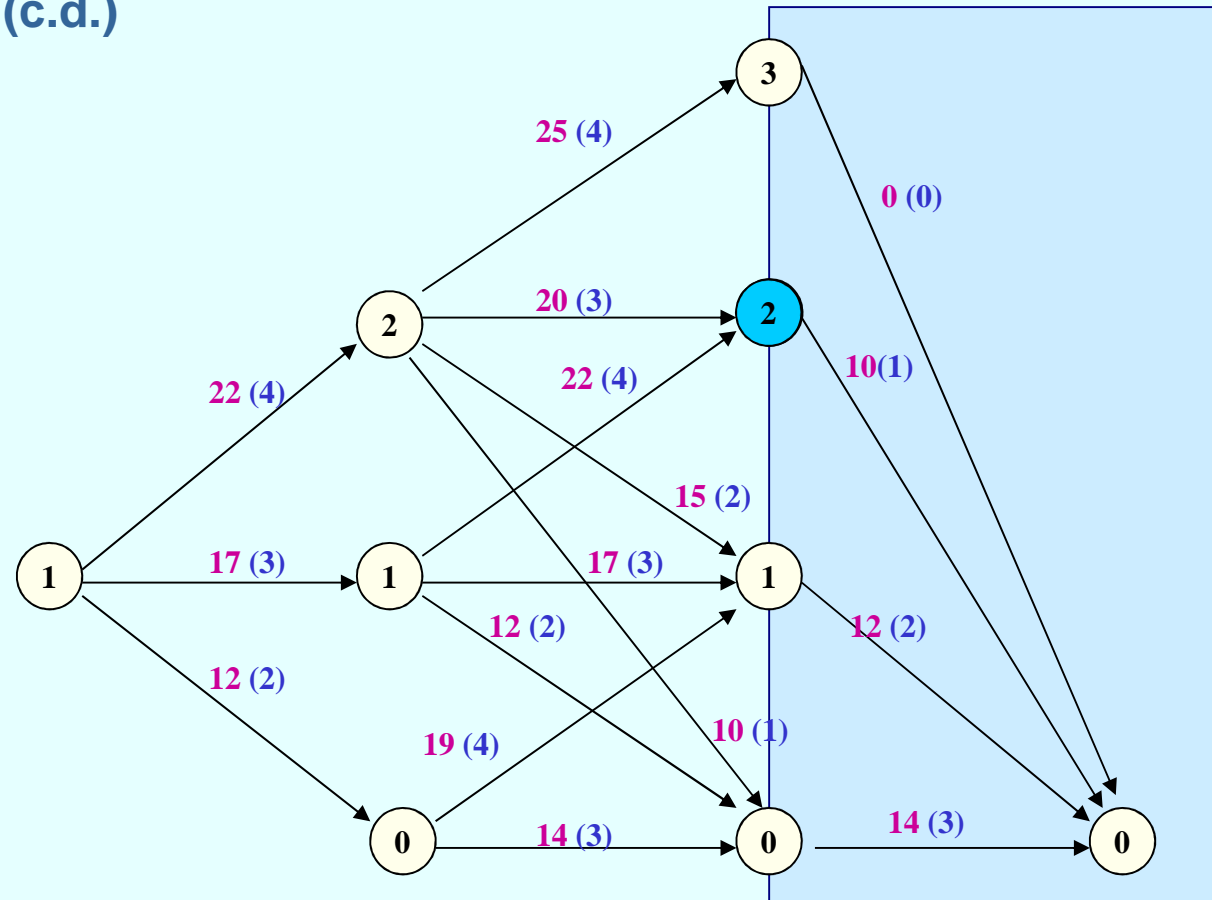
$$x^*_3(1) = 2$$

$$g^*_3(1) = 12$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (4/11)

Etap 3 (c.d.)



$$g^*_3(2) = \min \{ 10 \}$$

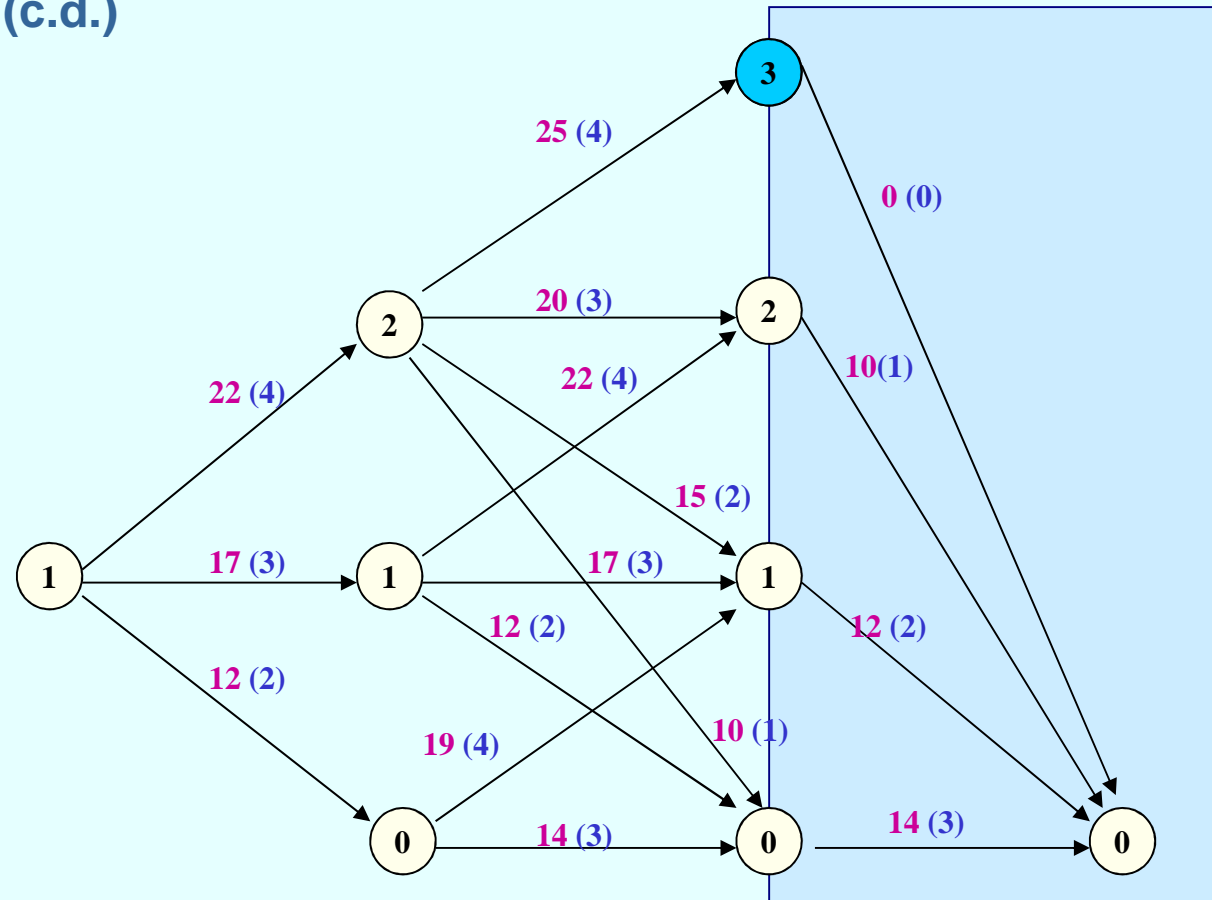
$$x^*_3(2) = 1$$

$$g^*_3(2) = 10$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (5/11)

Etap 3 (c.d.)



$$g^*_3(3) = \min \{ 0 \}$$

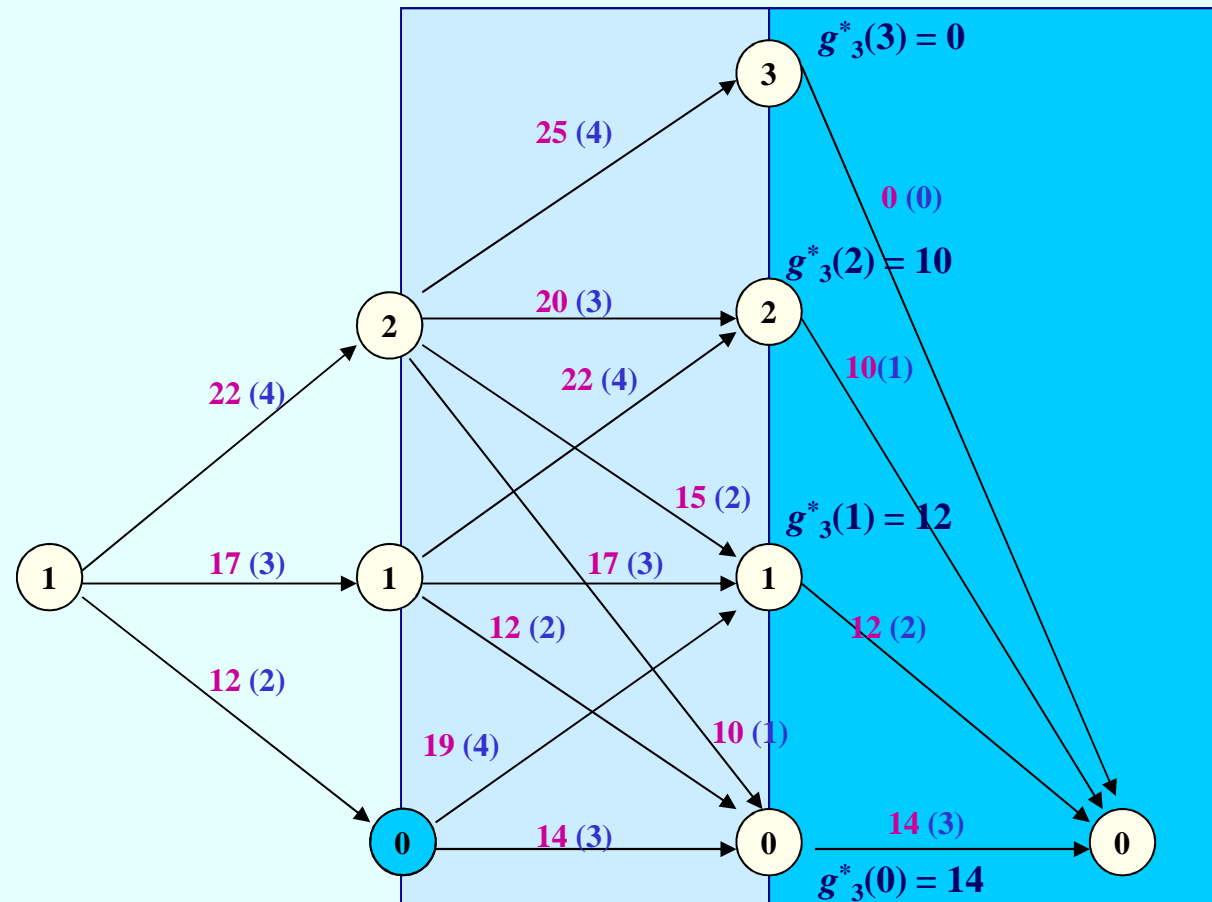
$$x^*_3(3) = 0$$

$$g^*_3(3) = 0$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (6/11)

Etap 2



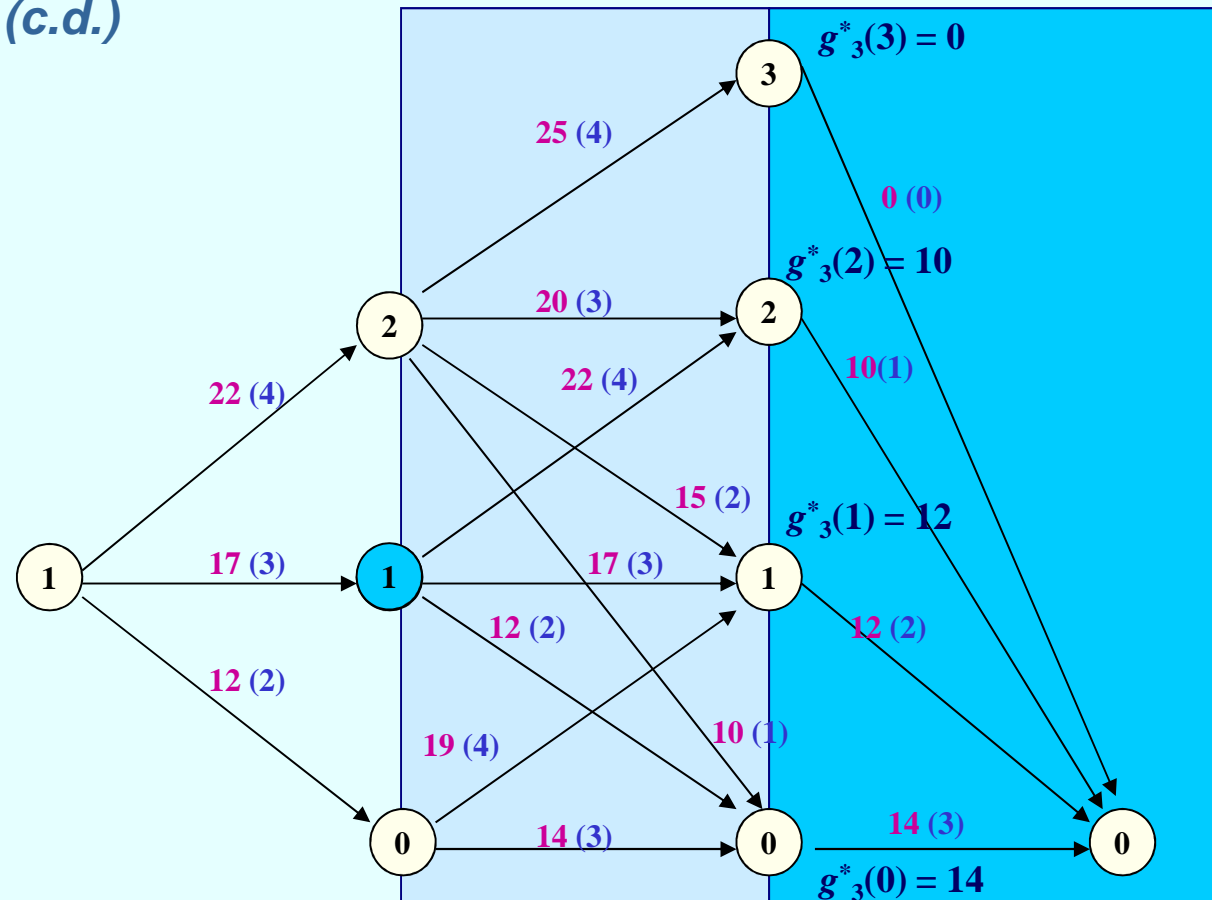
$$g_2^*(0) = \min \{ 14 + 14, 19 + 12 \} \quad x_2^*(0) = 3$$

$$g_2^*(0) = 28$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (7/11)

Etap 2 (c.d.)



$$g_2^*(1) = \min \{ 12 + 14, 17 + 12, 22 + 10 \} \quad x_2^*(1) = 2$$

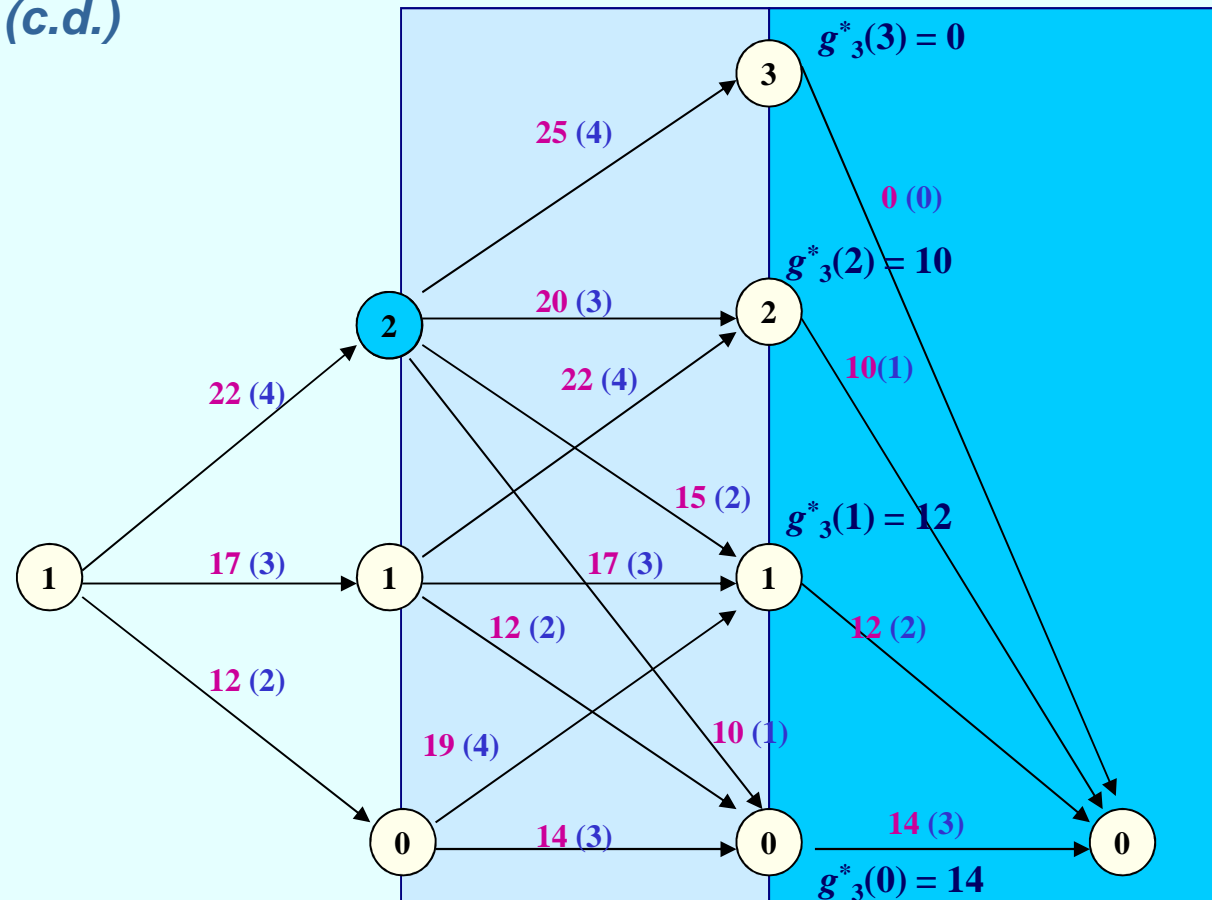
$$g_2^*(1) = 26$$



## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (8/11)

Etap 2 (c.d.)



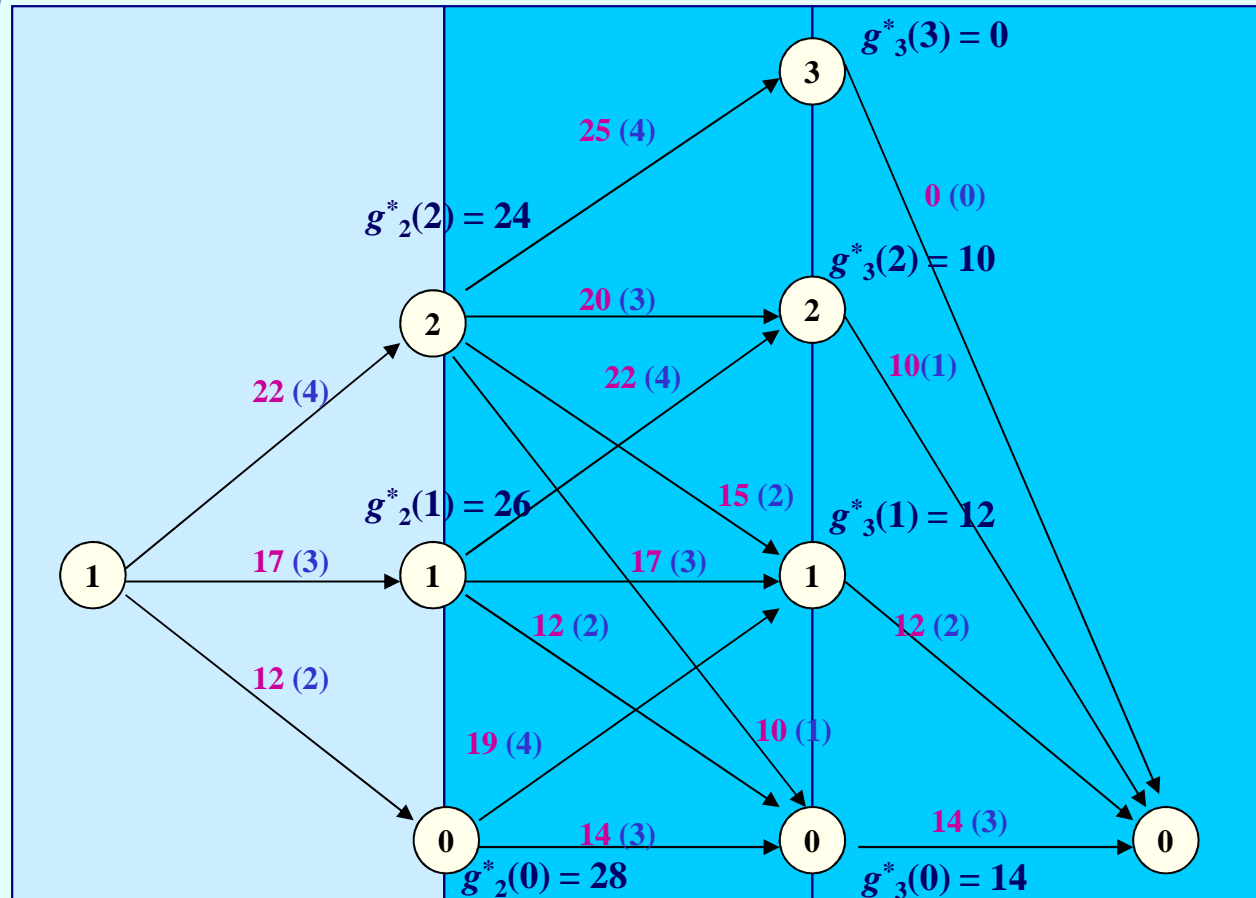
$$g_2^*(2) = \min \{ 10 + 14, 15 + 12, 20 + 10, 25 + 0 \} \quad x_2^*(2) = 1$$

$$g_2^*(2) = 24$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (9/11)

Etap 1



$$g^*_1(1) = \min \{ 12 + 28, 17 + 26, 22 + 24 \} \quad x^*_1(1) = 2$$

$$g^*_1(1) = 40$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (10/11)

Stan początkowy  $y^*_1 = 1$

$$y^*_1 = 1$$

$$x^*_1(1) = 2$$

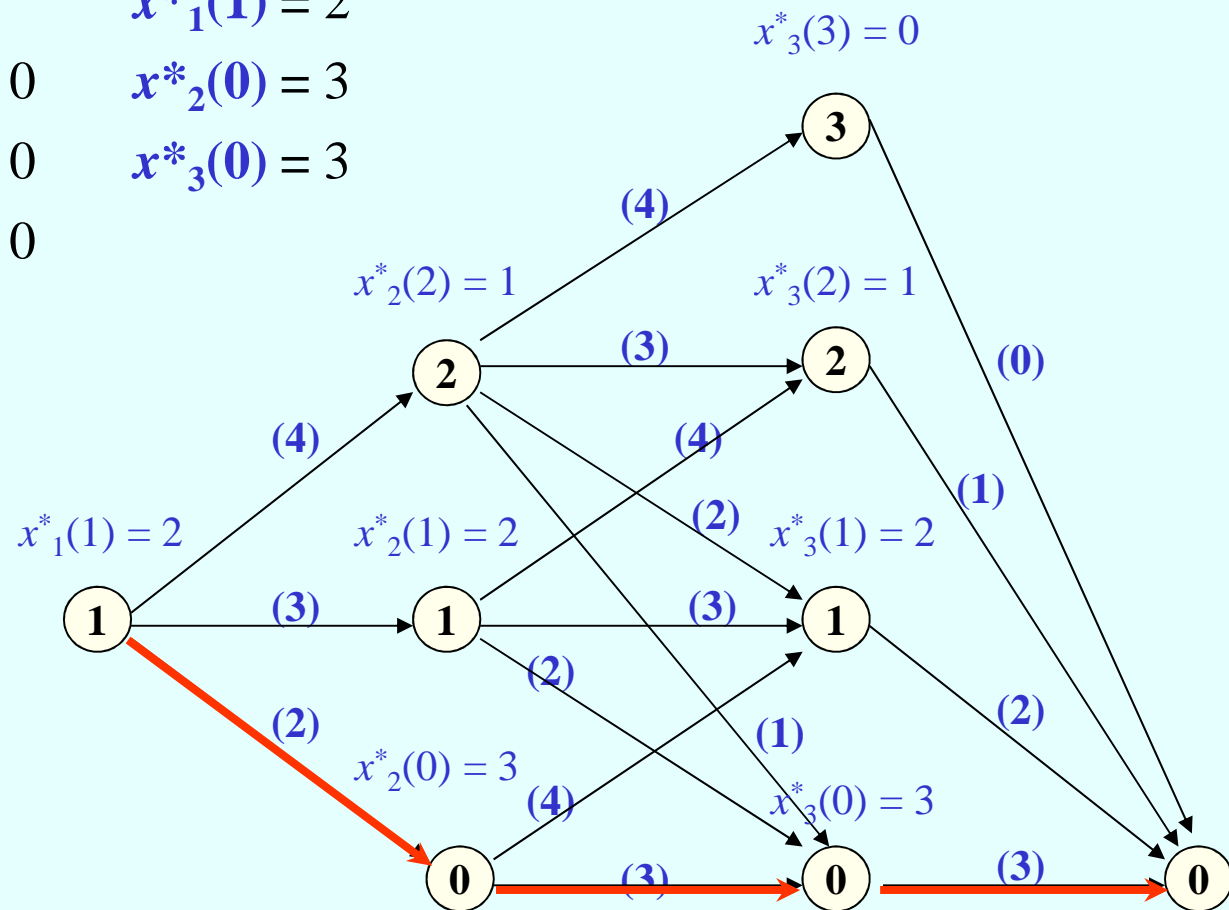
$$y^*_2 = 1 + 2 - 3 = 0$$

$$x^*_2(0) = 3$$

$$y^*_3 = 0 + 3 - 3 = 0$$

$$x^*_3(0) = 3$$

$$y^*_4 = 0 + 3 - 3 = 0$$



## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.4. Zasada optymalności Bellmana i równania optymalności (11/11)

#### Zestawienie

**dla  $t = 3$**

$$g_3^*(y_3) = \min\{f_3(y_3, x_3) : x_3 \in X_3(y_3)\}$$

**dla  $t = 2$**

$$g_2^*(y_2) = \min\{f_2(y_2, x_2) + g_3^*(y_2 + x_2 - d_2) : x_2 \in X_2(y_2)\}$$

**dla  $t = 1$**

$$g_1^*(y_1) = \min\{f_1(y_1, x_1) + g_2^*(y_1 + x_1 - d_1) : x_1 \in X_1(y_1)\}$$

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.5. Reguły postępowania przy rozwiązywaniu zadań programowania dynamicznego (1/3)

#### Algorytm

1. Ustalamy liczbę etapów  $T$  rozpatrywanego procesu.
2. Definiujemy zmienne stanu  $y_t$  (dla  $t = 1, \dots, T+1$ ) i zmienne decyzyjne  $x_t$  (dla  $t = 1, \dots, T$ ).

3. Określamy postać funkcji przejścia

$$y_{t+1} = \Omega_t(y_t, x_t).$$

4. Identyfikujemy zbiór stanów początkowych  $Y_1$  i zbiór stanów końcowych  $Y_{T+1}$ .

5. Dla etapu  $t$  ( $t = 1, \dots, T$ ):

a) określamy zbiór stanów dopuszczalnych  $Y_t$ ,

b) dla każdego stanu  $y_t \in Y_t$  określamy zbiór decyzji dopuszczalnych  $X_t(y_t)$ .

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.5. Reguły postępowania przy rozwiązywaniu zadań programowania dynamicznego (2/3)

#### Algorytm (c.d.)

6. Korzystając z zasady optymalności Bellmana konstruujemy równania optymalności i rozwiązujemy je.

a) Etap  $T$ :

$$g_T^*(y_T) = \min\{f_T(y_T, x_T) : x_T \in X_T(y_T)\} \rightarrow x_T^*(y_T)$$

b) Etap  $t$  ( $t = T-1, \dots, 1$ ):

$$g_t^*(y_t) = \min\{f_t(y_t, x_t) + g_{t+1}^*(y_{t+1}) : x_t \in X_t(y_t)\} \rightarrow x_t^*(y_t)$$

przy czym  $y_{t+1} = \Omega_t(y_t, x_t)$ .

7. Ciąg:

$$\{x_t^*(y_t) : y_t \in Y_t, t = 1, \dots, T\}$$

decyzji optymalnych, wyznaczonych w kroku 6 stanowi strategię optymalną.

## 9.2. Metoda programowania dynamicznego

### 9.2.5. Reguły postępowania przy rozwiązywaniu zadań programowania dynamicznego (3/3)

#### Algorytm (c.d.)

8. Znajdujemy optymalny stan początkowy  $y_1^*$  porównując ze sobą wartości  $g_1^*(y_1)$  następująco:

$$g_1^*(y_1^*) = \max\{g_1^*(y_1) : y_1 \in Y_1\}$$

9. Konstruujemy optymalną realizację procesu:

$$\begin{array}{ll} y_1^* \text{ optymalny stan początkowy} & x_1^* = x_1^*(y_1^*) \\ y_2^* = \Omega_1(y_2^*, x_2^*) & x_2^* = x_2^*(y_2^*) \\ \dots\dots\dots & \dots\dots\dots \\ y_T^* = \Omega_{T-1}(y_{T-1}^*, x_{T-1}^*) & x_T^* = x_T^*(y_T^*) \\ y_{T+1}^* = \Omega_T(y_T^*, x_T^*) & \end{array}$$

$(y_1^*, x_1^*, y_2^*, x_2^*, \dots, y_T^*, x_T^*)$  - optymalna realizacja procesu.

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.1. Zagadnienie rozdziału środka (1/8)

#### Przykład 9.2

	Projekt I	Projekt II
<b>Przydzielona ilość środka</b>	$a$	$b$
<b>Dochód</b>	$2a^2$	$3b^2$
<b>Do wykorzystania w następnym okresie</b>	$0,7a$	$0,3b$
<b>Początkowa ilość środka</b>	100 jednostek	
<b>Liczba okresów</b>	3	

Dokonać takiego rozdziału środka, by zmaksymalizować łączny dochód z realizacji projektów I i II



## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.1. Zagadnienie rozdziału środka (2/8)

#### *Opis wieloetapowego procesu decyzyjnego*

**Stan procesu  $y_t$**  - ilość środka, jaka pozostała do dyspozycji na początku tego okresu

**Decyzja  $x_t$**  - ilość środka przydzielona na początku okresu  $t$  na realizację projektu I

**Funkcja przejścia -** 
$$y_{t+1} = 0,7x_t + 0,3(y_t - x_t) = 0,4x_t + 0,3y_t$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.1. Zagadnienie rozdziału środka (3/8)

*Zbiory stanów dopuszczalnych*

$$Y_1 = \{ 100 \}$$

$$y_{t+1} = 0,4x_t + 0,3y_t$$

$$Y_2 = [ 30; 70 ]$$

$$Y_3 = [ 9; 49 ]$$

$$Y_4 = [ 2,7; 34,3 ]$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.1. Zagadnienie rozdziału środka (4/8)

#### *Decyzje dopuszczalne*

$$X_t(y_t) = [0; y_t]$$

- przydzielić cały zasób środka na realizację projektu I (czyli  $x_t = y_t$ ),
- przydzielić cały zasób środka na realizację projektu II (czyli  $x_t = 0$ ),
- dokonać takiego rozdziału środka pomiędzy projekty, przy którym ilości środka przydzielone poszczególnym projektom są różne od zera (czyli  $x_t \in (0; y_t)$ ).

#### *Funkcja korzyści*

$$f_t(y_t, x_t) = 2x_t^2 + 3(y_t - x_t)^2$$

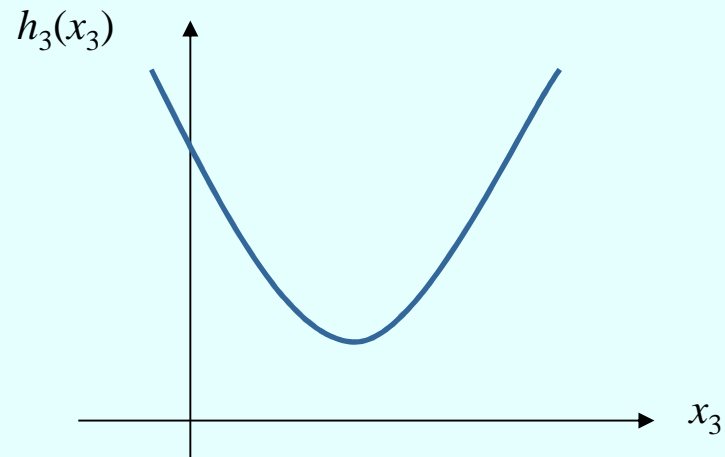
## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.1. Zagadnienie rozdziału środka (5/8)

#### Etap 3

$$\begin{aligned} g_3^*(y_3) &= \max\{f_3(y_3, x_3 : x_3 \in X_3(y_3))\} = \\ &= \max\{ \underbrace{2x_3^2 + 3(y_3 - x_3)^2}_{h_3(x_3)} : x_3 \in X_3(y_3) \} \end{aligned}$$

$h_3(x_3)$  jest parabolą o ramionach skierowanych do góry



$$\begin{array}{ll} \text{Mamy:} & h_3(y_3) = 2y_3^2 & h_3(0) = 3y_3^2 \\ \text{czyli:} & g_3^*(y_3) = 3y_3^2 & x_3^*(y_3) = 0 \end{array}$$

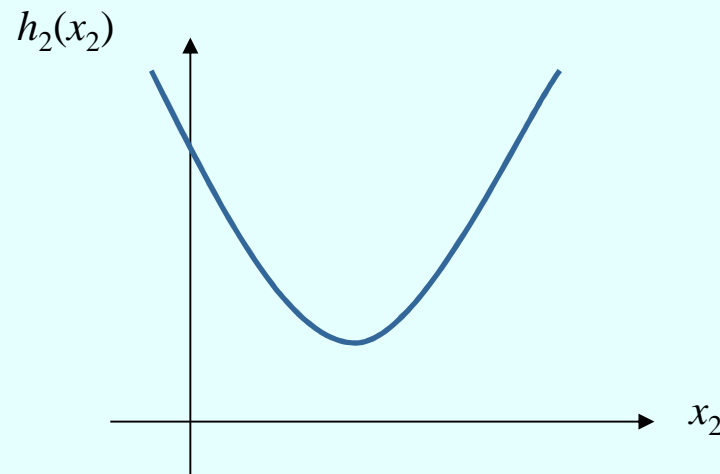
## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.1. Zagadnienie rozdziału środka (6/8)

#### Etap 2

$$\begin{aligned} g_2^*(y_2) &= \max \{ f_2(y_2, x_2) + g_3^*(0,4x_2 + 0,3y_2) : x_2 \in X_2(y_2) \} \\ &= \max \{ \underbrace{2x_2^2 + 3(y_2 - x_2)^2 + 3(0,4x_2 + 0,3y_2)^2}_{h_2(x_2)} : x_2 \in X_2(y_2) \} \end{aligned}$$

$h_2(x_2)$  jest parabolą o ramionach skierowanych do góry



Mamy:  $h_2(y_2) = 3,47 y_2^2$                        $h_2(0) = 3,27 y_2^2$

czyli:  $g_2^*(y_2) = 3,47 y_2^2$                        $x_2^*(y_2) = y_2$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

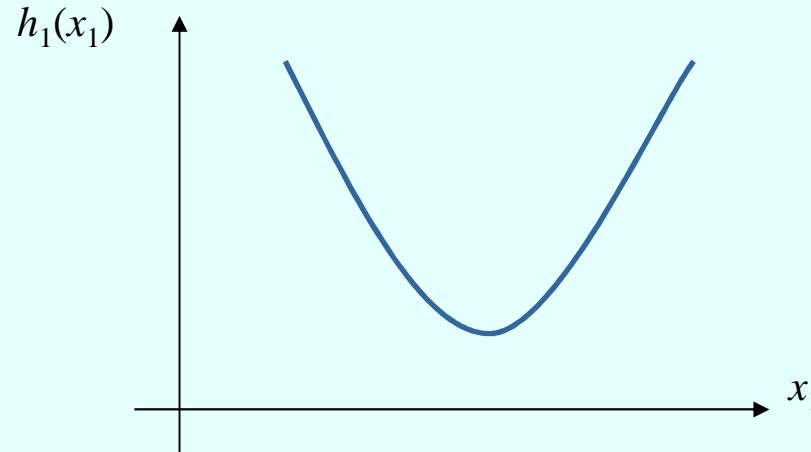
## 9.3.1. Zagadnienie rozdziału środka (7/8)

## Etap 1

$$g_1^*(y_1) = \max\{f_1(y_1, x_1) + g_2^*(0,4x_1 + 0,3y_1) : x_1 \in X_1(y_1)\} =$$

$$= \max\{\underbrace{2x_1^2 + 3(y_1 - x_1)^2 + 3,47(0,4x_1 + 0,3y_1)^2}_{h_1(x_1)} : x_1 \in X_1(y_1)\}$$

$h_1(x_1)$  jest parabolą o ramionach skierowanych do góry



Mamy:  $h_1(y_1) = 3,70y_1^2$        $h_1(0) = 3,31y_1^2$

czyli:  $g_1^*(y_1) = 3,70y_1^2$        $x_1^*(y_1) = y_1$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.1. Zagadnienie rozdziału środka (8/8)

*Optymalne realizacje procesu*

dla  $y_1^* = 100$

$$y_1^* = 100$$

$$x_1^* = x_1^*(100) = 100$$

$$y_2^* = 70$$

$$x_2^* = x_2^*(70) = 70$$

$$y_3^* = 49$$

$$x_3^* = x_3^*(49) = 0$$

$$y_4^* = 14,7$$

$$\text{Dochód} = 37\ 003$$

dla  $y_1^* = 80$

$$y_1^* = 80$$

$$x_1^* = x_1^*(80) = 80$$

$$y_2^* = 56$$

$$x_2^* = x_2^*(56) = 56$$

$$y_3^* = 39,2$$

$$x_3^* = x_3^*(39,2) = 0$$

$$y_4^* = 11,76$$

$$\text{Dochód} = 23\ 681,92$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (1/13)

#### Przykład 9.3

Wielkość przydzielonej kwoty	Projekt		
	I	II	III
0	0	0	0
1	1,5	2,5	2,8
2	2,5	4,1	4,5
3	4,0	5,5	6,5
4	5,0	6,5	7,8
5	6,2	7,5	9,0
6	7,3	8	10,2

Rozdzielić fundusz pomiędzy projekty tak, by zmaksymalizować łączną wartość zysku



## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (2/13)

#### *Opis wieloetapowego procesu decyzyjnego*

**Stan procesu  $y_t$**  - kwota do dyspozycji na początku etapu  $t$ ,

**Decyzja  $x_t$**  - wielkość funduszu przekazana na realizację projektu

**Funkcja przejścia**

$$y_{t+1} = y_t - x_t$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (3/13)

#### Zbiory stanów i decyzji dopuszczalnych

$$Y_1 = \{ 6 \}$$

$$X_1(6) = \{ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 \}$$

$$y_2 = y_1 - x_1$$

$$Y_2 = \{ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 \}$$

$$X_2(0) = \{ 0 \}$$

$$X_2(1) = \{ 0, 1 \}$$

$$X_2(2) = \{ 0, 1, 2 \}$$

$$X_2(3) = \{ 0, 1, 2, 3 \}$$

$$X_2(4) = \{ 0, 1, 2, 3, 4 \}$$

$$X_2(5) = \{ 0, 1, 2, 3, 4, 5 \}$$

$$X_2(6) = \{ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 \}$$

$$y_3 = y_2 - x_2$$

$$Y_3 = \{ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 \}$$

$$X_3(0) = \{ 0 \}$$

$$X_3(1) = \{ 1 \}$$

$$X_3(2) = \{ 2 \}$$

$$X_3(3) = \{ 3 \}$$

$$X_3(4) = \{ 4 \}$$

$$X_3(5) = \{ 5 \}$$

$$X_3(6) = \{ 6 \}$$

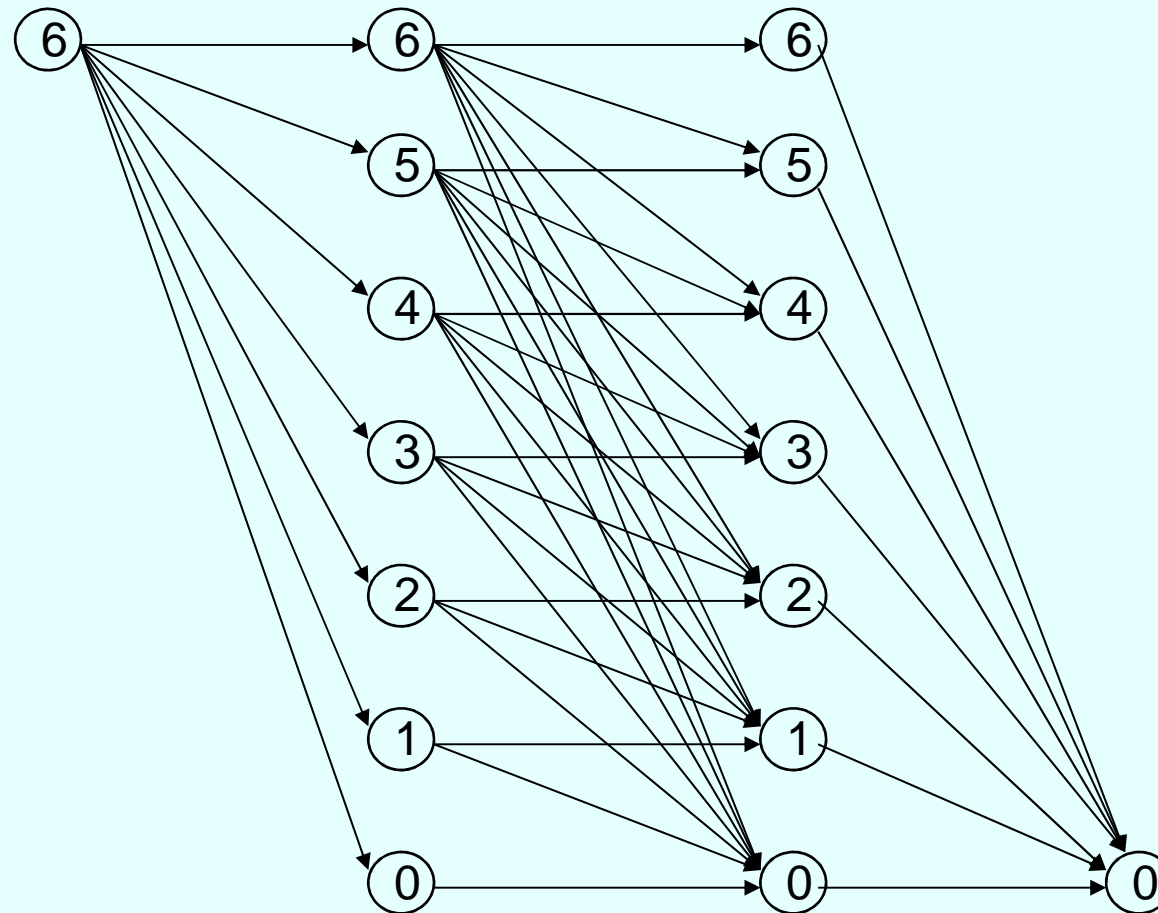
$$y_4 = y_3 - x_3$$

$$Y_4 = \{ 0 \}$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (4/13)

*Graf procesu*



## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (5/13)

#### *Wartość funkcji korzyści etapowych*

$$f_1(6; 0) = 0 \quad f_1(6; 1) = 1,5 \quad f_1(6; 2) = 2,5 \quad f_1(6; 3) = 4$$

$$f_1(6; 4) = 5 \quad f_1(6; 5) = 6,2 \quad f_1(6; 6) = 7,3$$

$$f_2(y_2; 0) = 0 \quad f_2(y_2; 1) = 2,5 \quad f_2(y_2; 2) = 4,1 \quad f_2(y_2; 3) = 5,5$$

$$f_2(y_2; 4) = 6,5 \quad f_2(y_2; 5) = 5,5 \quad f_2(y_2; 6) = 8$$

$$f_3(0; 0) = 0 \quad f_3(1; 1) = 2,8 \quad f_3(2; 2) = 4,5 \quad f_3(3; 3) = 6,5$$

$$f_3(4; 4) = 7,8 \quad f_3(5; 5) = 9 \quad f_3(6; 6) = 10,2$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (6/13)

#### *Równania optymalności etap 3*

$$g_3^*(y_3) = \max\{f_3(y_3, x_3) : x_3 \in X_3(y_3)\}$$

---

$$g_3^*(0) = f_3(0,0) = 0 \qquad x_3^*(0) = 0$$

$$g_3^*(1) = f_3(1,1) = 2,8 \qquad x_3^*(1) = 1$$

$$g_3^*(2) = f_3(2,2) = 4,5 \qquad x_3^*(2) = 2$$

$$g_3^*(3) = f_3(3,3) = 6,5 \qquad x_3^*(3) = 3$$

$$g_3^*(4) = f_3(4,4) = 7,8 \qquad x_3^*(4) = 4$$

$$g_3^*(5) = f_3(5,5) = 9,0 \qquad x_3^*(5) = 5$$

$$g_3^*(6) = f_3(6,6) = 10,2 \qquad x_3^*(6) = 6$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (7/13)

#### Równania optymalności etap 2

$$g_2^*(y_2) = \max \left\{ f_2(y_2, x_2) + g_3^*(y_2 - x_2) : x_2 \in X_2(y_2) \right\}$$

$$g_2^*(0) = 0 \quad \text{oraz} \quad x_2^*(0) = 0$$

$$g_2^*(1) = \max \left\{ \begin{array}{l} f_2(1;0) + g_3^*(1) \\ f_2(1;1) + g_3^*(0) \end{array} \right\} = \max \left\{ \begin{array}{l} 0 + 2,8 \\ 2,5 + 0 \end{array} \right\} = \max \left\{ \begin{array}{l} 2,8 \\ 2,5 \end{array} \right\} = 2,8 \quad \text{oraz} \quad x_2^*(1) = 0$$

$$g_2^*(2) = \max \left\{ \begin{array}{l} f_2(2;0) + g_3^*(2) \\ f_2(2;1) + g_3^*(1) \\ f_2(2;2) + g_3^*(0) \end{array} \right\} = \max \left\{ \begin{array}{l} 0 + 4,5 \\ 2,5 + 2,8 \\ 4,1 + 0 \end{array} \right\} = \max \left\{ \begin{array}{l} 4,5 \\ 5,3 \\ 4,4 \end{array} \right\} = 5,3 \quad \text{oraz} \quad x_2^*(2) = 1$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (8/13)

#### Równania optymalności etap 2 (c.d.)

$$g_2^*(y_2) = \max \left\{ f_2(y_2, x_2) + g_3^*(y_2 - x_2) : x_2 \in X_2(y_2) \right\}$$

$$g_2^*(3) = \max \begin{Bmatrix} f_2(3;0) + g_3^*(3) \\ f_2(3;1) + g_3^*(2) \\ f_2(3;2) + g_3^*(1) \\ f_2(3;3) + g_3^*(0) \end{Bmatrix} = \max \begin{Bmatrix} 0 + 6,5 \\ 2,5 + 4,5 \\ 4,1 + 2,8 \\ 5,5 + 0 \end{Bmatrix} = \max \begin{Bmatrix} 6,5 \\ 7 \\ 6,9 \\ 5,5 \end{Bmatrix} = 7 \quad \text{oraz} \quad x_2^*(3) = 1$$

$$g_2^*(4) = \max \begin{Bmatrix} f_2(4;0) + g_3^*(4) \\ f_2(4;1) + g_3^*(3) \\ f_2(4;2) + g_3^*(2) \\ f_2(4;3) + g_3^*(1) \\ f_2(4;4) + g_3^*(0) \end{Bmatrix} = \max \begin{Bmatrix} 0 + 7,8 \\ 2,5 + 6,5 \\ 4,1 + 4,5 \\ 5,5 + 2,8 \\ 6,5 + 0 \end{Bmatrix} = \max \begin{Bmatrix} 7,8 \\ 9 \\ 8,6 \\ 8,3 \\ 6,5 \end{Bmatrix} = 9 \quad \text{oraz} \quad x_2^*(4) = 1$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (9/13)

#### Równania optymalności etap 2 (c.d.)

$$g_2^*(y_2) = \max \left\{ f_2(y_2, x_2) + g_3^*(y_2 - x_2) : x_2 \in X_2(y_2) \right\}$$

$$g_2^*(5) = \max \begin{Bmatrix} f_2(5;0) + g_3^*(5) \\ f_2(5;1) + g_3^*(4) \\ f_2(5;2) + g_3^*(3) \\ f_2(5;3) + g_3^*(2) \\ f_2(5;4) + g_3^*(1) \\ f_2(5;5) + g_3^*(0) \end{Bmatrix} = \max \begin{Bmatrix} 0 + 9 \\ 2,5 + 7,8 \\ 4,1 + 6,5 \\ 5,5 + 4,5 \\ 6,5 + 2,8 \\ 7,5 + 0 \end{Bmatrix} = \max \begin{Bmatrix} 9 \\ 10,3 \\ 10,6 \\ 10 \\ 9,3 \\ 7,5 \end{Bmatrix} = 10,6 \quad \text{oraz} \quad x_2^*(5) = 2$$



## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (10/13)

#### Równania optymalności etap 2 (c.d.)

$$g_2^*(y_2) = \max \left\{ f_2(y_2, x_2) + g_3^*(y_2 - x_2) : x_2 \in X_2(y_2) \right\}$$

$$g_2^*(6) = \max \left\{ \begin{array}{l} f_2(6;0) + g_3^*(6) \\ f_2(6;1) + g_3^*(5) \\ f_2(6;2) + g_3^*(4) \\ f_2(6;3) + g_3^*(3) \\ f_2(6;4) + g_3^*(2) \\ f_2(6;5) + g_3^*(1) \\ f_2(6;6) + g_3^*(0) \end{array} \right\} = \max \left\{ \begin{array}{l} 0 + 10,2 \\ 2,5 + 9 \\ 4,1 + 7,8 \\ 5,5 + 6,5 \\ 6,5 + 4,5 \\ 7,5 + 2,8 \\ 8 + 0 \end{array} \right\} = \max \left\{ \begin{array}{l} 10,2 \\ 11,5 \\ 11,9 \\ 12 \\ 11 \\ 10,3 \\ 8 \end{array} \right\} = 12 \text{ oraz } x_2^*(6) = 3$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (11/13)

#### Równania optymalności etap 1

$$g_1^*(y_1) = \max \left\{ f_1(y_1, x_1) + g_2^*(y_1 - x_1) : x_1 \in X_1(y_1) \right\}$$

$$g_1^*(6) = \max \left\{ \begin{array}{l} f_1(6;0) + g_2^*(6) \\ f_1(6;1) + g_2^*(5) \\ f_1(6;2) + g_2^*(4) \\ f_1(6;3) + g_2^*(3) \\ f_1(6;4) + g_2^*(2) \\ f_1(6;5) + g_2^*(1) \\ f_1(6;6) + g_2^*(0) \end{array} \right\} = \max \left\{ \begin{array}{l} 0+12 \\ 1,5+10,6 \\ 2,5+9 \\ 4+7 \\ 5+5,3 \\ 6,2+2,8 \\ 7,3+0 \end{array} \right\} = \max \left\{ \begin{array}{l} 12 \\ 12,1 \\ 11,5 \\ 11 \\ 10,3 \\ 9 \\ 7,3 \end{array} \right\} = 12,1 \text{ oraz } x_1^*(6) = 1$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (12/13)

#### *Optymalna realizacja procesu*

$$y_1^* = 6$$

$$x_1^* = x_1^*(6) = 1$$

$$y_2^* = y_1^* - x_1^* = 6 - 1 = 5$$

$$x_2^* = x_2^*(5) = 2$$

$$y_3^* = y_2^* - x_2^* = 5 - 2 = 3$$

$$x_3^* = x_3^*(3) = 3$$

$$y_4^* = y_3^* - x_3^* = 3 - 3 = 0$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.2. Zagadnienie alokacji (13/13)

*Analiza rozwiązania optymalnego w zależności od wielkości funduszu*

Wielkość funduszu $y_1^*$	$g_1^*(y_1^*)$	Optymalny ciąg decyzji		
		$x_1^*$	$x_2^*$	$x_3^*$
1	2,8	0	0	1
2	5,3	0	1	1
3	7,0	0	1	2
4	9,0	0	1	3
5	10,6	0	2	3
6	12,1	1	2	3

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (1/12)

#### Przykład 9.4

Wielkość przydzielonej kwoty	Moduł 1		Moduł 2		Moduł 3	
	Zysk	Niezawodność	Zysk	Niezawodność	Zysk	Niezawodność
0	0	0,9	0	0,9	0	0,9
1	1,5	0,97	2,5	0,94	2,8	0,96
2	2,5	0,991	4,1	0,964	4,5	0,984
3	4,0	0,9973	5,5	0,9784	6,5	0,9936
4	5,0	0,9992	6,5	0,987	7,8	0,9974
5	6,2	0,9998	7,5	0,9922	9,0	0,999
6	7,3	0,9999	8	0,9953	10,2	0,9994

Rozdzielić posiadany zasób środka w taki sposób, by zmaksymalizować łączną korzyść z działalności systemu i zmaksymalizować jego niezawodność.

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (2/12)

#### *Kryterium zysku*

$$f_1^1(6; 0) = 0 \quad f_1^1(6; 1) = 1,5 \quad f_1^1(6; 2) = 2,5 \quad f_1^1(6; 3) = 4$$

$$f_1^1(6; 4) = 5 \quad f_1^1(6; 5) = 6,2 \quad f_1^1(6; 6) = 7,3$$

$$f_2^1(y_2; 0) = 0 \quad f_2^1(y_2; 1) = 2,5 \quad f_2^1(y_2; 2) = 4,1 \quad f_2^1(y_2; 3) = 5,5$$

$$f_2^1(y_2; 4) = 6,5 \quad f_2^1(y_2; 5) = 5,5 \quad f_2^1(y_2; 6) = 8$$

$$f_3^1(y_3; 0) = 0 \quad f_3^1(y_3; 1) = 2,8 \quad f_3^1(y_3; 2) = 4,5 \quad f_3^1(y_3; 3) = 6,5$$

$$f_3^1(y_3; 4) = 7,8 \quad f_3^1(y_3; 5) = 9 \quad f_3^1(y_3; 6) = 10,2$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (3/12)

#### *Kryterium niezawodności*

$$f_1^2(6; 0) = 0,9 \quad f_1^2(6; 1) = 0,97 \quad f_1^2(6; 2) = 0,991 \quad f_1^2(6; 3) = 0,9973$$

$$f_1^2(6; 4) = 0,9992 \quad f_1^2(6; 5) = 0,9998 \quad f_1^2(6; 6) = 0,9999$$

$$f_2^2(y_2; 0) = 0,9 \quad f_2^2(y_2; 1) = 0,94 \quad f_2^2(y_2; 2) = 0,964 \quad f_2^2(y_2; 3) = 0,9784$$

$$f_2^2(y_2; 4) = 0,9870 \quad f_2^2(y_2; 5) = 0,9922 \quad f_2^2(y_2; 6) = 0,9953$$

$$f_3^2(y_3; 0) = 0,9 \quad f_3^2(y_3; 1) = 0,96 \quad f_3^2(y_3; 2) = 0,984 \quad f_3^2(y_3; 3) = 0,9936$$

$$f_3^2(y_3; 4) = 0,9974 \quad f_3^2(y_3; 5) = 0,999 \quad f_3^2(y_3; 6) = 0,9994$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (4/12)

*Wektorowa funkcja kryterium*

**Składowa 1 - zysk**

$$f^1(y_1, x_1, y_2, x_2, y_3, x_3) = f_1^1(y_1, x_1) + f_2^1(y_2, x_2) + f_3^1(y_3, x_3)$$

**Składowa 2 - niezawodność**

$$f^2(y_1, x_1, y_2, x_2, y_3, x_3) = f_1^2(y_1, x_1) \cdot f_2^2(y_2, x_2) \cdot f_3^2(y_3, x_3)$$

$$F = [f^1, f^2]$$

**Dekompozycja etapowa**

$$F_t(y_t, x_t) = [f_t^1(y_t, x_t), f_t^2(y_t, x_t)]$$

**Ocena modułu drugiego i trzeciego**

$$F_2 \circ F_3 = [f_2^1 + f_3^1, f_2^2 \cdot f_3^2]$$

**Ocena modułu pierwszego łącznie z pozostałymi**

$$F_1 \circ (F_2 \circ F_3) = [f_1^1 + (f_2^1 + f_3^1), f_1^2 \cdot (f_2^2 \cdot f_3^2)]$$



## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (5/12)

#### *Wektorowa wersja zasady optymalności Bellmana*

Strategia sprawna ma tę własność, że niezależnie od początkowego stanu i początkowej decyzji, pozostałe decyzje muszą stanowić ciąg decyzji sprawnych ze względu na stan wynikający z pierwszej decyzji.

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (6/12)

#### *Wektorowe równania optymalności etap 3*

$$G_3^*(y_3) = \text{'max'} \{F_3(y_3, x_3) : x_3 \in X_3(y_3)\}$$

---

$G_3^*(0) = F_3(0,0) = \{[0;0,9]\}$	$x_3^*(0) = \{0\}$
$G_3^*(1) = F_3(1,1) = \{[2,8;0,96]\}$	$x_3^*(1) = \{1\}$
$G_3^*(2) = F_3(2,2) = \{[4,5;0,984]\}$	$x_3^*(2) = \{2\}$
$G_3^*(3) = F_3(3,3) = \{[6,5;0,9936]\}$	$x_3^*(3) = \{3\}$
$G_3^*(4) = F_3(4,4) = \{[7,8;0,9974]\}$	$x_3^*(4) = \{4\}$
$G_3^*(5) = F_3(5,5) = \{[9,0;0,999]\}$	$x_3^*(5) = \{5\}$
$G_3^*(6) = F_3(6,6) = \{[10,2;0,9994]\}$	$x_3^*(6) = \{6\}$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (7/12)

#### *Wektorowe równania optymalności etap 2*

$$G_2^*(y_2) = \text{'max'} \{ F_2(y_2, x_2) \circ G_3^*(y_2 - x_2) : x_2 \in X_2(y_2) \}$$

$$G_2^*(0) = \text{'max'} \{ [0; 0,9] \circ [0; 0,9] \} = \{ [0; 0,81] \} \quad \text{oraz } x_2^*(0) = \{0\}$$

$$G_2^*(1) = \text{'max'} \left\{ \begin{array}{l} [0; 0,9] \circ [2,8; 0,96] \\ [2,5; 0,94] \circ [0; 0,9] \end{array} \right\} = \text{'max'} \left\{ \begin{array}{l} [2,8; 0,864] \\ [2,5; 0,846] \end{array} \right\} = [2,8; 0,864] \\ \text{oraz } x_2^*(1) = \{1\}$$

$$G_2^*(2) = \text{'max'} \left\{ \begin{array}{l} [0; 0,9] \circ [4,5; 0,984] \\ [2,5; 0,94] \circ [2,8; 0,96] \\ [4,1; 0,964] \circ [0; 0,9] \end{array} \right\} = \text{max} \left\{ \begin{array}{l} [4,5; 0,8856] \\ [5,3; 0,9024] \\ [4,1; 0,8676] \end{array} \right\} = [5,3; 0,9024] \\ \text{oraz } x_2^*(2) = \{1\}$$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (8/12)

#### Wektorowe równania optymalności etap 2 (c.d.)

$$G_2^*(y_2) = \text{'max'} \left\{ F_2(y_2, x_2) \circ G_3^*(y_2 - x_2) : x_2 \in X_2(y_2) \right\}$$

$$G_2^*(3) = \text{'max'} \left\{ \begin{array}{l} [0; 0,9] \circ [6,5; 0,9936] \\ [2,5; 0,94] \circ [4,5; 0,984] \\ [4,1; 0,964] \circ [2,8; 0,9] \\ [5,5; 0,9784] \circ [0; 0,9] \end{array} \right\} = \text{'max'} \left\{ \begin{array}{l} [6,5; 0,8942] \\ [7; 0,925] \\ [6,9; 0,9254] \\ [5,5; 0,8805] \end{array} \right\} = \left\{ \begin{array}{l} [7; 0,925] \\ [6,9; 0,9254] \end{array} \right\}$$

oraz  $x_2^*(3) = \{1,2\}$

$$G_2^*(4) = \text{'max'} \left\{ \begin{array}{l} [0; 0,9] \circ [7,8; 0,9974] \\ [2,5; 0,94] \circ [6,5; 0,9936] \\ [4,1; 0,964] \circ [4,5; 0,984] \\ [5,5; 0,9784] \circ [2,8; 0,96] \\ [6,5; 0,987] \circ [0; 0,9] \end{array} \right\} = \text{'max'} \left\{ \begin{array}{l} [7,8; 0,8977] \\ [9; 0,934] \\ [8,6; 0,9486] \\ [8,3; 0,9393] \\ [6,5; 0,8883] \end{array} \right\} = \left\{ \begin{array}{l} [9; 0,934] \\ [8,6; 0,9486] \end{array} \right\}$$

oraz  $x_2^*(4) = \{1,2\}$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (9/12)

*Wektorowe równania optymalności etap 2 (c.d.)*

$$G_2^*(y_2) = \text{'max'} \left\{ F_2(y_2, x_2) \circ G_3^*(y_2 - x_2) : x_2 \in X_2(y_2) \right\}$$

$$G_2^*(5) = \text{'max'} \left\{ \begin{array}{l} [0; 0,9] \circ [9; 0,999] \\ [2,5; 0,94] \circ [7,8; 0,9974] \\ [4,1; 0,964] \circ [6,5; 0,9936] \\ [5,5; 0,9784] \circ [4,5; 0,984] \\ [6,5; 0,987] \circ [2,8; 0,96] \\ [7,5; 0,9922] \circ [0; 0,9] \end{array} \right\} = \text{max} \left\{ \begin{array}{l} [9; 0,899] \\ [10,3; 0,9376] \\ [10,6; 0,9578] \\ [10; 0,9627] \\ [9,3; 0,9475] \\ [7,5; 0,893] \end{array} \right\} = \left\{ \begin{array}{l} [10,6; 0,9578] \\ [10; 0,9627] \end{array} \right\}$$

oraz  $x_2^*(5) = \{2,3\}$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (10/12)

#### *Wektorowe równania optymalności etap 2 (c.d.)*

$$G_2^*(y_2) = \text{'max'} \left\{ F_2(y_2, x_2) \circ G_3^*(y_2 - x_2) : x_2 \in X_2(y_2) \right\}$$

$$G_2^*(6) = \text{'max'} \left\{ \begin{array}{l} [0; 0,9] \circ [10,2; 0,9994] \\ [2,5; 0,94] \circ [9; 0,999] \\ [4,1; 0,964] \circ [7,8; 0,9974] \\ [5,5; 0,9784] \circ [6,5; 0,9936] \\ [6,5; 0,987] \circ [4,5; 0,984] \\ [7,5; 0,9922] \circ [2,8; 0,96] \\ [8; 0,9953] \circ [0; 0,9] \end{array} \right\} = \text{max} \left\{ \begin{array}{l} [10,2; 0,8995] \\ [11,5; 0,9391] \\ [11,9; 0,9615] \\ [12; 0,9721] \\ [11; 0,9712] \\ [10,3; 0,9525] \\ [8; 0,8958] \end{array} \right\} = [12; 0,9721]$$

oraz  $x_2^*(6) = \{3\}$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (11/12)

#### *Wektorowe równania optymalności etap 1*

$$G_1^*(y_1) = \max \{ F_1(y_1, x_1) \circ G_2^*(y_1 - x_1) : x_1 \in X_1(y_1) \}$$

$$G_1^*(6) = \max \left\{ \begin{array}{l} [0; 0,9] \circ [12; 0,9721] \\ [1,5; 0,97] \circ [10,6; 0,9578] \\ [1,5; 0,97] \circ [10; 0,9627] \\ [2,5; 0,991] \circ [9; 0,934] \\ [2,5; 0,991] \circ [8,6; 0,9486] \\ [4; 0,9973] \circ [7; 0,925] \\ [4; 0,9973] \circ [6,9; 0,9254] \\ [5; 0,9992] \circ [5,3; 0,9024] \\ [6,2; 0,9998] \circ [2,8; 0,864] \\ [7,3; 0,9999] \circ [0; 0,81] \end{array} \right\} = \max \left\{ \begin{array}{l} [12; 0,8749] \\ [12,1; 0,9291] \\ [11,5; 0,9338] \\ [11,5; 0,9256] \\ [11,1; 0,9401] \\ [11; 0,9225] \\ [10,9; 0,9229] \\ [10,3; 0,9017] \\ [9,0; 0,8638] \\ [7,3; 0,8099] \end{array} \right\} = \left\{ \begin{array}{l} [12,1; 0,9291] \\ [11,5; 0,9338] \\ [11,1; 0,9401] \end{array} \right\}$$

oraz  $x_1^*(6) = \{1,2\}$

## 9.3. Przykłady zastosowania programowania dynamicznego

### 9.3.3. Dwukryterialne zagadnienie alokacji (12/12)

#### *Rozwiązanie optymalne wektorowo*

Niezdominowany wektor ocen	Rozwiązanie sprawne
[12,1; 0,9291]	$x_1 = 1, x_2 = 2, x_3 = 3$
[11,5; 0,9338]	$x_1 = 1, x_2 = 3, x_3 = 2$
[11,1; 0,9401]	$x_1 = 2, x_2 = 2, x_3 = 2$



## Pora na relaks

