

Aufgabe 1 (Allgemeine Thesen)**[30 Punkte]**

Beziehen Sie zu den folgenden Thesen Stellung. Eine unbegründete Antwort erhält keine Punkte.

- a) „Der duale Simplexalgorithmus macht die Anwendung der Zwei-Phasen-Methode überflüssig.“ (5 Punkte)
- b) „Zu jeder Basislösung gibt es nur eine signifikante Hyperebene, die die Basislösung zu einem Eckpunkt des Polyeders macht.“ (5 Punkte)
- c) „Im Fall einer primal degenerierten Basislösung gibt es immer eine Pivotspalte, die direkt zu einer weiteren Verbesserung des Zielfunktionswertes führt.“ (5 Punkte)
- d) „Anhand der Pivotspalten des Tableaus bei Ausführung des dualen Simplexalgorithmus lässt sich ablesen, ob die zugehörige primale Problemstellung lösbar ist.“ (5 Punkte)
- e) „Bei vollständiger Durchführung des Kürzeste-Wege-Algorithmus (es gilt am Ende also $W = V$) hat man nicht nur den kürzesten s-t-Pfad bestimmt, sondern auch die kürzesten i-t-Pfade für beliebige Knoten $i \in V$.“ (5 Punkte)
- f) „Die totale Unimodularität der Koeffizientenmatrix A schließt die Existenz einer fraktionellen optimalen Lösung der LP-Relaxation eines ganzzahligen Programms nicht aus.“ (5 Punkte)

Aufgabe 2 (Spieltheorie)**[20 Punkte]**

Wir betrachten das folgende Nullsummenspiel mit der Auszahlungsmatrix aus Sicht von Spieler 1:

$$A = \begin{pmatrix} 3 & -1 & 2 \\ -1 & 2 & -2 \end{pmatrix}.$$

- a) Bestimmen Sie die Werte a_0 und a^0 und geben Sie das lineare Programm zur Bestimmung der optimalen Strategien und des Erwartungswertes der Spieler an (zunächst ohne Verwendung einer Konstante)! (5 Punkte)
- b) Das Spiel ist zugunsten von Spieler 1 geschoben. Was können Sie mit diesem Wissen sofort über das lineare Programm aus Teilaufgabe a) aussagen? (5 Punkte)
- c) Bestimmen Sie die optimalen Strategien für beide Spieler sowie den Wert M_0 ! (10 Punkte)

Aufgabe 3 (Min-Cost-Network-Flow)**[40 Punkte]**

Gegeben ist ein gerichtetes Netzwerk, dessen Knoten mit Angeboten/Bedarfen $b_i \in \mathbb{Z}$ für jeden Knoten $i \in V$ versehen sind. Für jede Kante $(i, j) \in E$ liegen Kosten $c_{i,j}$ und Kapazitäten $u_{i,j}$ als Parameter vor. Im Min-Cost-Network-Flow-Problem (MCNF-Problem) wird nun ein kostenminimaler Fluss im Netzwerk gesucht, so dass die Angebote ($b_i > 0$) und Bedarfe ($b_i < 0$) an den Knoten genau erfüllt werden. Es gilt $\sum_{i \in V} b_i = 0$. Die Formulierung als lineares Programm sieht wie folgt aus:

$$\begin{aligned} & \text{Minimiere } c^T f \\ & \text{s. t.} \\ & A \cdot f = b \text{ (Flussbedingungen)} \\ & 0 \leq f \leq u \text{ (Kapazitätsrestriktionen)} \end{aligned}$$

Die Matrix A stellt dabei die Knoten-Kanten-Adjazenz-Matrix des Netzwerks dar.

- a) Wir betrachten das oben definierte MCNF-Problem. Wie viele Variablen $f_{i,j}$ mit $0 < f_{i,j} \leq u_{i,j}$ sind in einer Basislösung des MCNF-Problems höchstens enthalten? (5 Punkte)
- b) Beim kürzesten Wege Problem und beim ausbalancierten Transportproblem handelt es sich um spezielle MCNF-Probleme. Beschreiben Sie für beide Probleme, wie diese als MCNF-Problem dargestellt werden können und hinsichtlich welcher Aspekte eine Spezialisierung erfolgt. Gehen Sie dabei explizit auf die spezielle Struktur der Matrix A und den Vektor b sowie die Kapazitätsrestriktionen ein. (12 Punkte)
- c) Was können Sie hinsichtlich der Ganzzahligkeit über die mit einem Simplexalgorithmus erzeugten optimalen Lösungen für MCNF-Probleme aussagen? (5 Punkte)
- d) Gegeben ist die folgende spezielle Adjazenzliste für ein Netzwerk mit 5 Knoten:

Knoten i	Nachfolger j , Kapazität $u_{i,j}$, Kosten $c_{i,j}$; ...
1	3,5,4;4,1,2;
2	1,2,2;3,2,4;5,1,4;
3	4,3,2;5,2,2;
4	5,1,1;
5	

- i. Zeichnen Sie das Netzwerk, und geben Sie die Knoten-Kanten-Adjazenzmatrix A an. (8 Punkte)

- ii. Bestimmen Sie **eine zulässige Lösung** für das MCNF-Problem in diesem Netzwerk mit Bedarfsvektor $b^T = (3, 2, 0, -2, -3)$. Wenden Sie dazu einen Max-Flow-Algorithmus auf eine geeignet abgewandelte Problemstellung an! Geben Sie dann die Kosten des ermittelten Flusses an! *Hinweis:* Hier kann eine Anpassung des Max-Flow-Problems, das dem α - β -Algorithmus zugrunde liegt, weiterhelfen. (10 Punkte)