

U.C. 21076

Investigação Operacional

27 de junho de 2016

-- INSTRUÇÕES --

- O tempo de duração da prova de exame é de 2 horas, acrescida de 30 minutos de tolerância.
- Deverá responder a todas as questões na folha de ponto, preencher todos os cabeçalhos e todos os espaços reservados à sua identificação, com letra legível. Após a prova, o enunciado pode ficar na posse do estudante.
- Verifique no momento da entrega da(s) folha(s) de ponto se todas as páginas estão rubricadas pelo vigilante. Caso necessite de mais do que uma folha de ponto, deverá numerá-las no canto superior direito.
- Em hipótese alguma serão aceites folhas de ponto dobradas ou danificadas.
- Exclui-se, para efeitos de classificação, toda e qualquer resposta apresentada em folhas de rascunho.
- Utilize unicamente tinta de cor azul ou preta.
- Os telemóveis deverão ser desligados durante toda a prova e os objectos pessoais deixados em local próprio da sala de exame.
- A prova é constituída por **4 páginas** (incluindo formulário e tabela da distribuição normal padrão) e termina com a palavra **FIM**. O exame contém **4 grupos** de questões.
- Verifique o seu exemplar e, caso encontre alguma anomalia, dirija-se ao professor vigilante nos primeiros 15 minutos da mesma, pois qualquer reclamação sobre defeito(s) de formatação e/ou de impressão que dificultem a leitura não será aceite depois deste período.
- **É permitida** a utilização de máquina de calcular.
- Nas questões que envolvam cálculos ou demonstrações o estudante deve explicitar e justificar todos os passos necessários.
- Em anexo são fornecidos formulário e tabela da distribuição normal padrão.
- Os grupos de questões terão as seguintes cotações:

1.	2.	3.	4.
5 val.	5 val.	5 val.	5 val.

1. Considere o seguinte problema de Programação Linear:

$$\max F = 4X_A + 2X_B$$

$$\text{sujeito a: } 2X_A + X_B \leq 10$$

$$X_A \leq 4$$

$$X_B \leq 8$$

$$X_A, X_B \geq 0$$

- a) Transforme as restrições em igualdades através da introdução de variáveis de folga.
- b) Escreva o problema na “forma standard”.
- c) Obtenha a solução óptima usando o Algoritmo Simplex.
- d) A solução que encontrou na alínea anterior é única? De que forma é que o último quadro do simplex pode auxiliar a identificar esta questão?
- e) Confirme os resultados anteriores através do método gráfico.

2. Numa loja de uma operadora de comunicações, o atendimento ao público é feito por três funcionários e, apesar dos serviços por eles prestados serem muito diversificados, pode considerar-se que o tempo de atendimento segue uma distribuição exponencial negativa com uma média de 8 minutos. Sabendo-se que a chegada de clientes constituem um processo de Poisson com uma taxa de 12 clientes por hora:

- a) Qual a probabilidade de não haver clientes à espera de serem atendidos?
- b) Qual o comprimento médio da fila de espera?
- c) Qual o tempo médio de espera na fila?
- d) Qual a probabilidade de que um cliente esteja mais do que 5 minutos na loja?

3. Considere um empreendimento caracterizado pelas atividades, precedências e durações indicadas no seguinte quadro:

Atividades	Precedências	Duração (dias)	
		μ	σ
A	-	6	2
B	-	10	3
C	A,B	8	1
D	B	x	1
E	C,D	5	2
F	E	7	1

- a) Trace a rede que representa o empreendimento.
- b) Determine o caminho crítico do empreendimento em função da duração (x) da atividade D. Justifique.
- c) Admita agora que a duração da atividade D é de 3 dias. Recorrendo à técnica PERT, calcule a probabilidade da duração total ser superior a 28 dias.
4. Considere o seguinte jogo aleatório:

Em cada jogada, duas rodas giratórias constituídas por várias cores são postas a girar pelo custo de 40 u.m.. O jogo termina quando as cores saídas nas duas rodas forem iguais, recebendo o jogador um prémio de acordo com o indicado na tabela seguinte:

Cor	Branco	Azul	Vermelho
Prémio (u.m.)	150	400	250

As cores distribuem-se nas duas rodas da seguinte maneira:

Roda 1: 10 partes brancas, 30 partes azuis, 40 partes verdes e 20 partes vermelhas.

Roda 2: 50 partes brancas, 20 partes azuis, 20 partes vermelhas e 10 partes pretas.

Admita que à invocação da rotina **RANDOM** é afectado um NPA Unif [0,1] à variável **U**

- a) Elabore uma rotina que proceda à geração da cor que sai na Roda 2.
- b) Elabore uma rotina que proceda à geração de uma jogada.
- c) Elabore um modelo simplificado de simulação que permita estudar a distribuição do ganho associado a este jogo.

Formulário de Filas de Espera

Sistema M/M/S, População = ∞ ; Fila máxima = ∞

Processo de **chegadas** Poissoniano com uma taxa de chegadas de λ clientes por unidade de tempo.

Duração do **serviço** com distribuição Exponencial Negativa com taxa média de μ clientes por unidade de tempo por cada um dos **S servidores**.

$$\mu_n = \begin{cases} n\mu & ; n = 0, 1, \dots, S \\ S\mu & ; n \geq S + 1 \end{cases}$$

Disciplina da fila: FIFO (atendimento por ordem de chegada)

Taxa de **ocupação** $\rho = \lambda / (S \mu)$ ($\rho < 1$)

Taxa de **desocupação** = $1 - \rho$

$$L = L_q + \lambda / \mu$$

$$L_q = \frac{S^S \rho^{S+1} P_0}{S!(1-\rho)^2}$$

$$W = W_q + 1 / \mu = L / \lambda$$

$$W_q = L_q / \lambda$$

$$P_0 = \left[\frac{S^S \rho^{S+1}}{S!(1-\rho)} + \sum_{n=0}^S \frac{(S\rho)^n}{n!} \right]^{-1}$$

$$P_n = \begin{cases} \frac{(S\rho)^n}{n!} P_0 & ; n = 1, \dots, S \\ \frac{S^S \rho^n}{S!} P_0 & ; n \geq S + 1, \end{cases}$$

$$P(W > t) = e^{-\mu t} \left[1 + \frac{(S\rho)^S P_0 (1 - e^{-\mu t(S-1-S\rho)})}{S!(1-\rho)(S-1-S\rho)} \right] \quad \text{para } t \geq 0$$

$$P(W_q > t) = \frac{(S\rho)^S P_0}{S!(1-\rho)} e^{-S\mu t(1-\rho)} \quad \text{para } t \geq 0$$

$$P(W_q = 0) = 1 - \frac{(S\rho)^S P_0}{S!(1-\rho)}$$

