

# Spis treści

<b>Wykaz stosowanych skrótów</b> . . . . .	7
<b>Wstęp</b> . . . . .	8
<b>Rozdział 1. Programowanie liniowe</b> . . . . .	11
1.1. Modelowanie problemów decyzyjnych . . . . .	11
1.2. Rozwiązywanie zadań programowania liniowego metodą geometryczną . . . . .	14
1.3. Rozwiązywanie zadań programowania liniowego metodą simpleks . . . . .	33
1.4. Rozwiązywanie zadań programowania liniowego całkowitoliczbowego . . . . .	85
<b>Rozdział 2. Zagadnienia transportowe</b> . . . . .	98
2.1. Sformułowanie i własności zadań transportowych . . . . .	98
2.2. Metody wyznaczania rozwiązań wstępnych . . . . .	101
2.3. Poszukiwanie rozwiązania optymalnego metodą potencjałów . . . . .	101
2.4. Zbilansowane zadanie transportowe . . . . .	103
2.5. Niezbilansowane zadanie transportowe . . . . .	112
2.6. Zadanie transportowe z trasami niedopuszczalnymi . . . . .	118
2.7. Modelowanie sieciowe . . . . .	124
2.7.1. Zadanie najkrótszej ścieżki . . . . .	124
2.7.2. Zadanie maksymalnego przepływu . . . . .	131
<b>Rozdział 3. Modele gospodarowania zapasami</b> . . . . .	140
3.1. Uwagi ogólne . . . . .	140
3.2. Model Wilsona . . . . .	141
3.3. Model z uwzględnieniem rabatu . . . . .	152
3.4. Model przy dopuszczalnym niedoborze zapasu . . . . .	157
<b>Rozdział 4. Gry decyzyjne i analiza decyzji</b> . . . . .	166
4.1. Gry dwuosobowe o sumie zero . . . . .	166
4.2. Gry dwuosobowe o sumie niezerowej . . . . .	181
4.3. Gry z naturą . . . . .	189
4.4. Drzewa decyzyjne . . . . .	204
4.5. Wieloetapowe procesy decyzyjne . . . . .	209
<b>Rozdział 5. Łańcuchy Markowa</b> . . . . .	217
5.1. Prawdopodobieństwa przejść łańcucha Markowa w poszczególnych okresach . . . . .	219
5.2. Stałe prawdopodobieństwa przejść łańcucha . . . . .	219
5.3. Oczekiwany czas powrotu łańcucha . . . . .	220
5.4. Przykłady zastosowań łańcuchów Markowa . . . . .	220
<b>Zakończenie</b> . . . . .	233
<b>Bibliografia</b> . . . . .	235
<b>Indeks rzeczowy</b> . . . . .	237