

ское программирование. Уравнения Беллмана. Задачи календарного сетевого планирования. Критические работы. Задача о распределении ресурсов.

- Теория графов. Сети. Алгоритмы на графах. Графы. Основные понятия. Деревья. Остовы. Остов кратчайших расстояний и остов минимального веса. Помеченные графы. Код Прюффера. Изоморфизм графов. Фундаментальные циклы и разрезы. Эйлеровы и гамильтоновы циклы. Задача китайского почтальона. Алгоритмы Дейкстры и Краскала для нахождения кратчайших путей. Различные методы нахождения в сетях центров и медиан. Планарные графы.

- Потоки в сетях. Нахождение остова максимального веса в сети с помощью жадного алгоритма. Метод ветвей и границ. Потоки в сетях.

- Математические модели. Введение в теорию игр. Игра как модель конфликтной ситуации. Условия принятия решений. Задачи составления расписаний и правильная раскраска графов.

Разработчик:

Доцент кафедры ВМ-2, к.ф.-м.н., доцент И.В. Бардушкина