

Հարցաշար

**«Համակարգային վերլուծություն և գործույթների հետազոտում»
առարկայից**

1. Համակարգային վերլուծության հիմունքներ: Գործողությունների հետազոտման մեթոդաբանություն:
2. Մոդելավորումը, որպես համակագերի վերլուծության մեթոդաբանական հիմք:
3. Տնտեսամաթեմատիկական մոդելների դասակարգումը:
4. Մոդելավորման անհրաժեշտությունը և կիրառումը:
5. Մոդելավորումը, որպես գիտական ճանաչողության մեթոդ:
6. Գործողությունների հետազոտման մեթոդաբանություն, սկզբունքներ և միջոցներ:
7. Գործողությունների մոդելներ և նրանց տեսակները:
8. Գործողությունների դետերմինացված մոդելներ:
9. Գծային ծրագրավորումը և նրա առանձնահատկությունները:
10. ԳԾ խնդրի հատկությունները և լուծման մեթոդները:
11. Գծային ծրագրավորման մաթեմատիկական մոդելի կանոնական տեսքը: Գծային ծրագրավորման մաթեմատիկական մոդելի լուծումների բազմության հատկությունը:
12. Պաշարների բաշխման խնդիր:
13. Երկչափ գծային ծրագրավորման մաթեմատիկական մոդելի լուծումը երկրաչափորեն:
14. Դիետայի խնդիրը:
15. Թափոնների նվազեցման խնդիրը:
16. Գծային ծրագրավորման խնդիր բազիսային լուծումներում:
17. Գծային ծրագրավորման խնդրի երկակի խնդիրը:
18. Սիմպլեքս մեթոդը և նրա ալգորիթմը:
19. Նախնական բազիսի ընտրություն:
20. Նախնական բազիսի ընտրության M մեթոդը:
21. Նախնական բազիսի ընտրության երկփուլային մեթոդը:
22. Գծային ծրագրավորման խնդրի լուծման հատուկ դեպքեր: Վերաորված եզրային կետ:
23. Գծային ծրագրավորման խնդրի լուծման հատուկ դեպքեր: Այլընտրանքային լուծումներ:
24. Գծային ծրագրավորման խնդրի լուծման հատուկ դեպքեր: Փոփոխականի անվերջ աճ:
25. Գծային ծրագրավորման խնդրի լուծման հատուկ դեպքեր: Նախնական բազիսի ընտրության բացակայություն:
26. Գծային ծրագրավորման տրանսպորտային խնդրի ձևակերպումը:
27. Գծային ծրագրավորման տրանսպորտային խնդրի հատկությունները
28. Տրանսպորտային խնդրի բազիսային պլանի կառուցումը
29. Տրանսպորտային խնդրի օպտիմալ պլանի որոնումը
30. Տրանսպորտային խնդրի լուծումը պոտենցիալների մեթոդով

31. Խաղերի տեսության հիմնական հասկացությունները և սահմանումները, խաղի օրինակներ
32. Խաղի վերին և ստորին արժեքներ: Մինիմաքսի սկզբունքը
33. Խաղի լուծումը խառը ստրատեգիաներում: 2x2 խաղի լուծումը
34. 2xn, mx2 խաղերի լուծման երկրաչափական մեկնաբանությունը
35. mxn խաղի լուծումը:

Գրականություն

1. ԻՀ.Լ.Սարգսյան, Ա.Հ.Առաքելյան, Մ.Ա.Սահակյան և ուրիշ. «Տնտեսական իրավիճակների մոդելավորում» ուս. ձեռնարկ, ԵՊՀ հրատ., Երևան, 2009թ.
2. Կ. Սաղաթելյան «Օպտիմալացման մեթոդներ և խաղերի տեսություն» ԵՊՀ հրատ., Երևան, 2013
3. Ռ.Ա.Խաչատրյան «Օպտիմիզացիայի մեթոդներ» ուս. ձեռնարկ, ԵՊՀ հրատարակչություն, Երևան, 2014
4. В.А. Колемаев ЭКОНОМИКО-МАТЕМАТИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ, Москва 2005
5. Таха Х. Введение в исследование операций, Москва, Санкт-Петербург, Киев 2005
6. Вагнер, Г. Основы исследования операций. Т,1-3 / Г.Вагнер.-М.:Мир, 1973.
7. И. Л. Акулич, Математическое программирование в примерах и задачах, Высшая школа, М., 1986.
8. Е.С. Половинкин Е.С., М. В.Балашов, Элементы выпуклого и сильно выпуклого анализа, физматлит, М., 2004.
9. Костюкова, О.И. Исследование операций. Учебное пособие для студентов специальности 31.03.04 <<Информатика>> всех форм обучения / О.И. Костюкова.- Мн.: БГУИР, 2003.
10. Черников, Ю.Г. Системный анализ и исследование операций / Ю.Г. Черников.- М.:Изд-во МГГУ, 2006.
11. Хемди А. Таха. Введение в исследование операций = Operations Research: An Introduction. — М.: Вильямс, 2007. — 912 с. — ISBN 0-13-032374-8.

Դասախոս՝ Ռուզան Հենրիկի Զախարյան

Էլ. փոստ: arevnanar@gmail.com

Ֆեյսբուքյան հասցե: <https://www.facebook.com/ruzan.zakaryan.1>