

مشكلات البرمجة الخطية الضبابية "FLPP"

Fuzzy Linear Programming problems

م. مروان عبد الحميد عاشور العبيدي

جامعة بغداد - كلية الإدارة والاقتصاد

المستخلص

ان الغرض من هذا البحث هو المزج بين القيود الضبابية والاحتمالية. كما يهدف الى مناقشة اكثر حالات مشكلات البرمجة الضبابية شيوعا وهي عندما تكون المشكلة الضبابية تتبع دالة الانتماء مرة دالة الانتماء المثلثية مرة اخرى، من خلال التطبيق العملي والتجريبي. فضلا عن توظيف البرمجة الخطية الضبابية في معالجة مشكلات تخطيط وجدولة الإنتاج لشركة العراق لصناعة الأثاث، وكذلك تم استخدام الطرائق الكمية للتنبؤ بالطلب واعتماده كقيود احتمالي في النموذج الرياضي.

1- المقدمة

تعد تطبيقات البرمجة الخطية محدودة في الجانب التطبيقي او الواقع العملي لانها تفترض حالة التأكد، في حين هنالك العديد من الحالات تكون غير مؤكدة او غير محددة خصوصا في ظل تطور والتعقيد التكنولوجي. لذلك فان البرمجة الضبابية تصبح المعالجة الاكثر تمثيلا للواقع العملي. واقترح مفهوم تحقيق الحد الأقصى في مشكلات عملية اتخاذ القرار، للقرار الضبابي من قبل Bellman and Zadeh. واعتمد هذا المفهوم في المشكلات البرمجة الخطية الضبابية من قبل Tanaka الذي قدم الأسلوب الضبابي في مشكلات البرمجة الخطية متعددة الأهداف، ودرس ايضا العلاقات الثنائية في مشاكل البرمجة الخطية الضبابية. وتم صياغة مشكلة البرمجة الخطية الضبابية بمعاملات ضبابية من قبل Nagoita وسميت بالبرمجة الحصينة Robust Programming. واقترح Tanaka and Asai صياغة البرمجة الخطية بالقيود الضبابية، التي تستند طريقة حلها على علاقات عدم المساواة بين الاعداد الضبابية. في هذا البحث تم تسليط الضوء على اكثر من حالة من حالات البرمجة الخطية الضبابية لإعطاء صورة شاملة عن البرمجة الخطية الضبابية وذلك لقلّة وندرة المصادر والبحوث العربية، حيث تم استخدام البرمجة الضبابية في تخطيط جدولة الإنتاج لمصنع بغداد لصناعة الأثاث بواسطة وكذلك التنبؤ بالطلب بواسطة طرائق التنبؤ. ومن الجدير بالذكر تم استخدام قيد الصدفة من خلال التنبؤ بالطلب بواسطة الطرائق الكمية في عملية نمذجة البرمجة الخطية الضبابية. وفي هذا البحث استخدمت البرمجة الخطية العددية في المعالجة. ان هيكلية او منهجية البحث كالآتي:

اولا: الجانب النظري يتضمن المفهوم النظري للبرمجة الخطية الضبابية وطرائق التنبؤ.

ثانيا: الجانب التطبيقي وينقسم الى قسمين. الأول: يتضمن جدولة الإنتاج لمصنع العراق لصناعة الأثاث احد تشكيلات وزارة الصناعة والمعادن باستخدام البرمجة الضبابية حيث يتضمن النموذج الرياضي على قيود ضبابية باستخدام دالة الانتماء فضلا عن قيود احتمالية التي تمثل التنبؤ بالطلب باستخدام طريقة بوكس-جينكز، وفي عملية المعالجة استخدمت البرمجة العددية. اما القسم الثاني يتضمن الجانب التجريبي في معالجة مشكلة البرمجة الخطية الضبابية عندما يتضمن النموذج الرياضي دالة الانتماء المثلثية. وذلك لاغناء فكرة البحث وتسلط الضوء اكثر على حالات البرمجة الخطية الضبابية.

ثالثا: يتضمن أهم الاستنتاجات والتوصيات التي تم التوصل اليها من خلال هذا البحث التي تفيد الباحثين والمهتمين في هذا مجال.



2. الجانب النظري

1-2 المقدمة عن الضبابية

منطق الضبابية أو الغموض هو أحد أشكال المنطق، يستخدم في بعض الأنظمة الخبيرة وتطبيقات الذكاء الاصطناعي، نشأ هذا المنطق عام 1965 على يد العالم الإيراني "لطفي زادة" في جامعة كاليفورنيا حيث طوره ليستخدمه كطريقة أفضل لمعالجة البيانات، لكن نظريته لم تلق اهتماماً حتى عام 1974 حيث استخدم منطق الغموض في تنظيم محرك بخاري، ثم تطورت تطبيقاته حتى وصلت لتصنيع شريحة منطق ضبابي fuzzy logic chip والتي استعملت في العديد من المنتجات كآلات التصوير. هناك العديد من الدوافع التي دفعت العلماء إلى تطوير علم المنطق الضبابي ومع تطور أنظمة حاسوب والبرامجيات نشأت الرغبة في برمجة أنظمة يمكنها التعامل مع المعلومات الغير الدقيقة على غرار الإنسان لكن هذا ولد مشكلة حيث أن الكمبيوتر لا يمكنه التعامل إلا مع معطيات دقيقة ومحددة. وقد نتج عن هذا التوجه ما يعرف بالأنظمة الخبيرة أو الذكاء الاصطناعي ويعتبر علم المنطق الضبابي أحد النظريات التي يمكن من خلالها بناء مثل هذه الأنظمة.

1-1-2 المجموعة التقليدية والمجموعة الضبابية

المجموعة التقليدية

في المجموعة الكلاسيكية أو التقليدية يمكن لعنصر ما إما أن ينتمي للمجموعة وإما أن لا ينتمي لها بتاتا. فإذا كان المجموعة A ومجموعة U. وتعرف الدالة μ_A درجة إنتماء كل عنصر من عناصر المجموعة U إلى المجموعة A. وذلك عبر إعطائها قيمة تساوي 1 في صورة إنتماء العنصر للمجموعة أي $\mu_A(x) = 1$ إذا كان عنصر المجموعة U أي العنصر x ينتمي للمجموعة A. أما إذا كان العنصر x لا ينتمي لـ A فإن الدالة μ_A تعطيه اقيمه تساوي 0. أي $\mu_A(x) = 0$ وعلى ذلك فإنه يمكن التعبير على الدالة μ_A كالآتي:

$$\mu_A : U \rightarrow \{0, 1\}$$

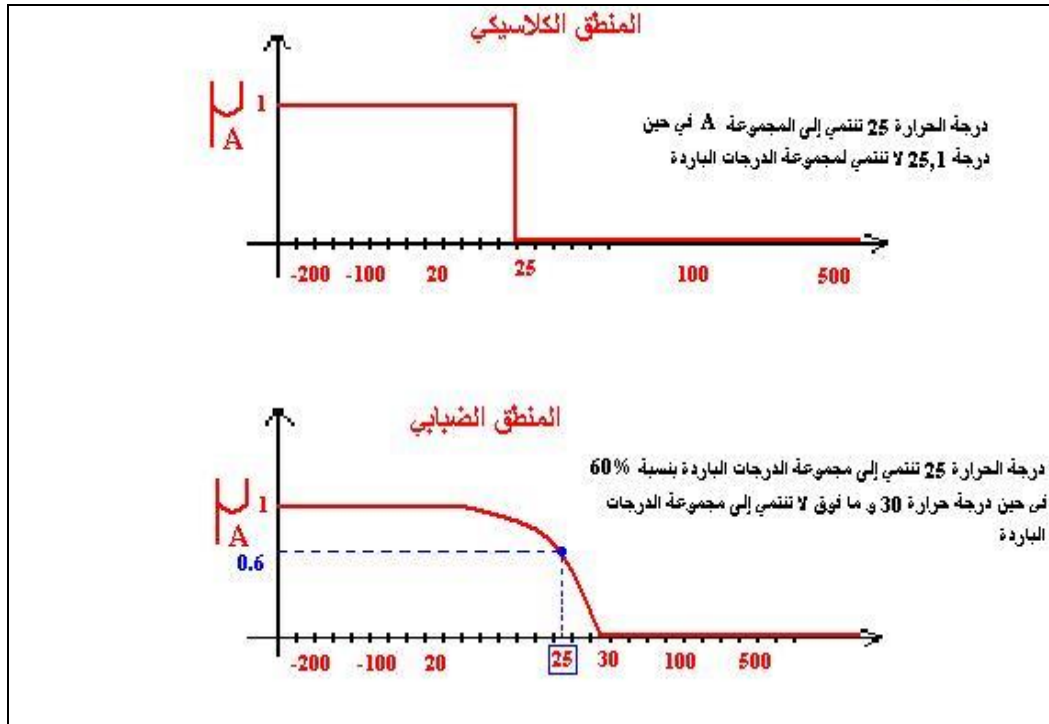
$$x \mapsto \mu_A(x)$$

المجموعة الضبابية

في المجموعة الضبابية يمكن لعنصر ما أن يكون منتمي إلى حد معين للمجموعة. لنأخذ مثالا: لنعتبر المجموعة A مجموعة درجات الحرارة التي تصنف كأنخفاض درجة الحرارة (باردة بالنسبة للإنسان) ولنعتبر المجموعة U هي كل درجات الحرارة التي يمكن أن توجد في الكون مثلا ولنأخذ من المجموعة U العنصر $x = -100$ هذه درجة حرارة باردة جدا ولذلك فهي تنتمي تماما للمجموعة A أي $\mu_A(x) = 1$ أما إذا أخذنا درجة $x = +500$ فإن هذه الدرجة من الحرارة حارة جدا ولذلك العنصر x لا ينتمي أبدا إلى A. إلى الآن لم نخرج عن إستعمالات المنطق الكلاسيكي أو التقليدي كما هو مبين أعلاه ولكن لنأخذ الآن درجة الحرارة 12 درجة أي $x = 12$. في المنطق التقليدي ليس لدينا إلا احتمالين إما أن x ينتمي أو أنه لا ينتمي لـ A. اما في المنطق الضبابي يمكن أن نقول أن x ينتمي مثلا إلى A باحتمال أو بنسبة 50% مثلا أي $\mu_A(x) = 0.5$ و هنا نرى الاختلاف في تعريف الدالة μ_A حيث تعرف رياضيا كالآتي:

$$\mu_A : U \rightarrow [0, 1]$$

$$x \mapsto \mu_A(x)$$



شكل (1) يبين الفرق بين المنطق الكلاسيكي والمنطق الضبابي

حيث يمكن للدالة أن تعطي نتائج بين 0 و 1 على عكس الأمر في المنطق الكلاسيكي حيث لا تعطي الدالة إلا رقم 1 أو رقم 0

2-2-2 تعريف المجموعة الضبابية

هنالك عدة تعاريف للمجموعات الضبابية "Fuzzy Set" ومن ابرز تلك التعاريف، تعريف Zadeh في عام 1965 الذي يعرف المجموعة الضبابية بأنها أصناف من العناصر مع درجة انتماء مستمرة وان هذه المجموعة ميزت بدالة الانتماء "المميزة" التي خصصت لكل عنصر درجة انتماء مداه بين الصفر والواحد. وتمثل دالة الانتماء اهمية في نظرية المجموعات الضبابية وهي تمثل احد افراد الزوج المرتب الممثل الضبابية وتعتبر عن درجة انتماء العنصر الى المجموعة الضبابية. واقترح Zadeh دالتين قياسيتين لتحديد الانتماء ويرتبط بناء دالة الانتماء بطبيعية المجموعة وبذاتها.

3-2 البرمجة الخطية الضبابية Fuzzy Linear Programming

ان غاية مشاكل البرمجة الخطية LPPS في السيناريو الهش هو تعظيم او تقليل دالة الهدف الخطية تحت قيود خطية. لكن في العديد من الحالات العملية قد لا يكون صانع القرار قادرا على تحديد الهدف او دالة القيود بتحديد لكن بالاحرى يمكن ان تحدها بـ "إحساس ضبابي" في مثل هذه الحالات يتم استخدام البرمجة الخطية الضبابية لكي تتوفر لدى صانع القرار مرونة أكثر. تظهر الضبابية في البرمجة الخطية في العديد من الحالات منها، المعادلات قد تكون ضبابية، الهدف قد يكون ضبابي او معاملات المشكلة قد تكون أعداد ضبابية.



1-3-2 الأنموذج الرياضي

مشكلة البرمجة الخطية الكلاسيكية هي إيجاد القيم الصغرى أو العظمى لدالة الهدف خطية تحت قيود تمثل بواسطة معادلات خطية. ان معظم نماذج مشكلة البرمجة الخطية يأخذ الشكل الرياضي الاتي:

$$\begin{aligned} & \text{Optimize } [\max \text{ or } \min] Z = c_1x_1 + c_2x_2 + c_3x_3 + \dots + c_nx_n \\ & \text{Subject to:} \\ & a_{11}x_{11} + a_{12}x_{12} + a_{13}x_{13} + \dots + a_{1n}x_{1n} (\leq, =, \geq) b_1 \\ & a_{21}x_{21} + a_{22}x_{22} + a_{23}x_{23} + \dots + a_{2n}x_{2n} (\leq, =, \geq) b_2 \\ & a_{31}x_{31} + a_{32}x_{32} + a_{33}x_{33} + \dots + a_{3n}x_{3n} (\leq, =, \geq) b_3 \\ & \dots \dots \dots \\ & a_{m1}x_{m1} + a_{m2}x_{m2} + a_{m3}x_{m3} + \dots + a_{mn}x_{mn} (\leq, =, \geq) b_m \end{aligned} \quad \dots \dots \dots (1)$$

فضلاً عن $x_j \geq 0$ و $1 \leq j \leq n$ اي أن كل من a_{ij} , b_i , c_j عدد حقيقي ثابت

$i = 1, 2, \dots, m$

$j = 1, 2, \dots, n$

حيث يطلق على معاملات c_j بدالة الهدف (أذ تمثل c_j ربح أو كلفة) وعلى المعادلة Z اسم دالة الهدف كما يطلق على المتباينات اسم الضوابط أو القيود .

وتمثل b_i كمية الموارد المتاحة المطلوب برمجتها لتحقيق الهدف المطلوب وتمثل a_{ij} كمية الموارد المتاحة من i والمطلوب تخصيصها لكل وحدة واحدة من النشاط أو الفعالية j . ويلاحظ من الصياغة أن إشارة المتغير x_j مقيدة بشرط عدم السالبية (non-negative) وهذا الشرط مهم وضروري في أنموذج البرمجة الخطية.

وفي العديد من الحالات العملية لا تكون دالة الهدف أو القيود محددة بشكل واضح بل تكون في حدود ضبابية، وفي مثل هذه الحالة يستخدم بعض انواع البرمجة الضبابية FLP وعلى الأغلب يمكن صياغة الأنموذج الرياضي لمشكلة البرمجة الخطية الضبابية بشكل الاتي:

$$\begin{aligned} & \text{MAX } \sum C_j X_j \\ & \text{S.T } \sum A_{ij} X_i \leq B_i \quad (i \in N_m) \\ & X_j \geq 0 \quad (j \in N_n) \end{aligned} \quad \dots \dots \dots (2)$$

حيث ان $A_{i,j}, B_i, C_j$ هي اعداد ضبابية (Fuzzy number) و X_j تمثل المتغيرات التي حالتها هي اعداد ضبابية.

2-3-2 الحالات الضبابية

ان عمليات الجمع والضرب هي عمليات الحساب الضبابي والعلامة $<$ تمثل الاعداد الضبابية بدلاً من مناقشة هذا النوع العام، يمكن تمثيل الحالات من خلال حالتين خاصتين من البرمجة الخطية الضبابية، هما:

الحالة 1: مشكلة البرمجة الضبابية التي يكون فيها الطرف الايمن B_i ضبابي فقط.

$$\begin{aligned} & \text{MAX } \sum C_j X_j \\ & \text{S.T } \sum a_{ij} X_i \leq B_i \quad (i \in N_m) \\ & X_j \geq 0 \quad (j \in N_n) \end{aligned} \quad \dots \dots \dots (3)$$



الحالة 2: مشكلات البرمجة الضبابية التي يكون فيه اعداد الطرف الايمن B_i والمعاملات A_{ij} للقيود المصفوفة هي اعداد ضبابية.

$$\left. \begin{array}{l} \text{MAX } \sum C_j X_j \\ \text{S.T } \sum A_{ij} X_j \leq B_i \quad (i \in N_m) \\ X_j \geq 0 \quad (j \in N_n) \end{array} \right\} \dots\dots\dots(4)$$

عموماً، مشاكل البرمجة الخطية الضبابية تحول اولاً الى مشاكل خطية او غير الخطية، ثم تحل بواسطة الطريقة القياسية. ان النتائج النهائية لمشكلة البرمجة الخطية الضبابية هي الأعداد الحقيقية، التي تمثل الحل الوسط من ناحية تضمنها الأعداد الضبابية. سنناقش مشاكل الخطية الخطية الضبابية من النوع في المعادلة (3)، في هذه الحالة، ان الأعداد الضبابية تأخذ دالة الانتماء الآتية:

$$B_i(x) = \left\{ \begin{array}{ll} 1 & \text{when } x \leq b_i \\ \frac{b_i + p_i - x}{p_i} & \text{when } b_i < x < b_i + p_i \\ 0 & \text{when } b_i + p_i \leq x, \end{array} \right\} \dots(5)$$

حيث ان

$X = (X_1, X_2, \dots, X_n) \in R$ لكل صف

B_i : الطرف الايمن من مشكلة البرمجة الخطية او الموارد المتاحة.

P_i : يمثل معلمة التي تلاحظ او تقيس اتجاة الذي يكون P فيه يتناقص.

اول حساب نقوم به هو درجة $D_i(X)$ الذي يحقق X i th قيد ($i \in N_m$) وتحسب من خلال الصيغة الرياضية الآتية:

$$D_i(x) = B_i \left(\sum_{j=1}^n a_{ij} x_j \right)$$

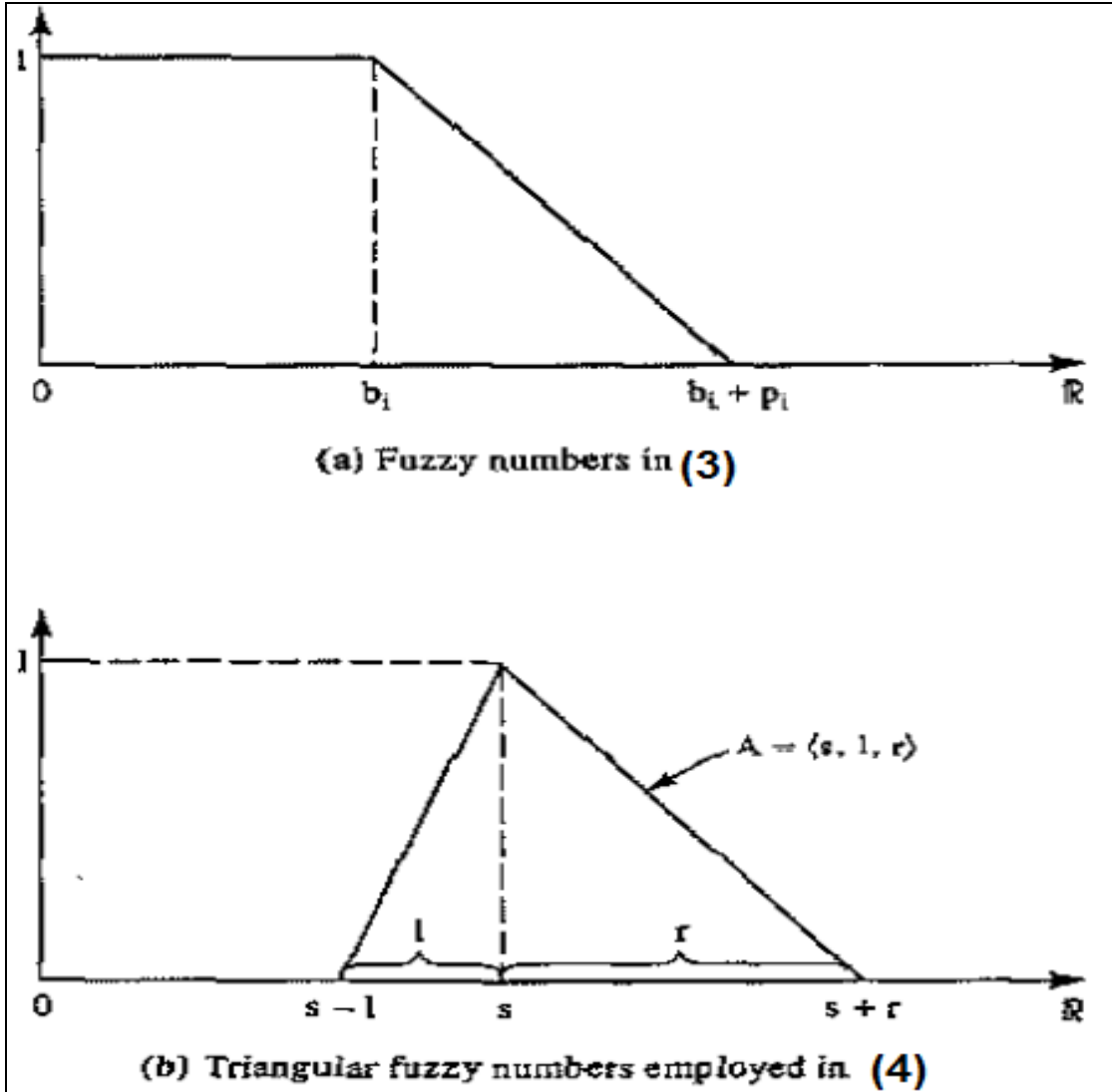
هذه الدرجات هي مجموعة ضبابية في R^n وتقاطع D_i ، هو مجموعة ضبابية ملانمة.

بعد ذلك نجد القيم المثالية للمجموعة الضبابية من خلال حساب الحدود العليا والدنيا للقيم المثالية. الحدود الدنيا للقيم المثالية Z_i ، يتم الحصول عليها بواسطة مشكلة البرمجة الخطية القياسية.

MaX $\sum CX$

$$\text{S.T } \sum a_{ij} X_j \leq b_i \quad (i \in N_m)$$

$$X_j \geq 0 \quad (j \in N_n)$$



شكل (2) يبين انواع الاعداد الضبابية المستخدمة في البرمجة الخطية الضبابية
 الحد الاعلى للقيم المثالية Z_u ، يتم الحصول عليها بواسطة نفس مشكلة البرمجة الضبابية بعد استبدال كل b_i
 $\rightarrow b_i + p_i$.

$$\begin{aligned} \max' \quad & z = \mathbf{c}\mathbf{x} \\ \text{s.t.} \quad & \sum_{j=1}^n a_{ij}x_j \leq b_i + p_i \quad (i \in N_m). \\ & x_j \geq 0 \quad (j \in N_n). \end{aligned} \quad \left. \vphantom{\begin{aligned} \max' \quad & z = \mathbf{c}\mathbf{x} \\ \text{s.t.} \quad & \sum_{j=1}^n a_{ij}x_j \leq b_i + p_i \quad (i \in N_m). \\ & x_j \geq 0 \quad (j \in N_n). \end{aligned}} \right\} \dots\dots\dots(6)$$

لذلك، فان دالة الانتماء للمجموعة الضبابية للقيم المثالية G التي هي مجموعة جزئية ضبابية لـ R^n ، تعرف
 باستخدام الصيغة الآتية.

$$G(\mathbf{x}) = \begin{cases} 1 & \text{when } z_u \leq \mathbf{c}\mathbf{x} \\ \frac{\mathbf{c}\mathbf{x} - z_l}{z_u - z_l} & \text{when } z_l \leq \mathbf{c}\mathbf{x} \leq z_u \\ 0 & \text{when } \mathbf{c}\mathbf{x} \leq z_l. \end{cases}$$

الان المشكلة المبينة في المعادلة (3) تصبح مشكلة أمثلية كلاسيكية الآتية:



$$\begin{aligned} \max \quad & \lambda \\ \text{s.t.} \quad & \lambda(z_u - z_l) - cx \leq -z_l \\ & \lambda p_l + \sum_{i=1}^n a_{ij} x_j \leq b_i + p_i \quad (i \in N_m) \\ & \lambda, x_j \geq 0 \quad (j \in N_n). \end{aligned} \quad \dots\dots(7)$$

المشكلة اعلاه في الحقيقية هي مشكلة إيجاد $X \in \mathbb{R}^n$ ، بحيث

$$\left[\left(\bigcap_{i=1}^m D_i \right) \cap G \right] (x)$$

مشكلة الوصول للقيم القصوى هو إيجاد النقطة التي تحقق القيود والهدف بأعلى درجة، هذه الفكرة قدمت من قبل **Zadeh و Bellman** عام 1970. الطريقة المستخدمة هنا تسمى بالطريقة المتماثلة "هذا يعني ان القيود ودالة الهدف الخطية هو معالج متماثل **treated symmetrically**". وهناك أيضا غير متماثل.

3-3-2 الضبابية المتثلثة:

هنالك حالة أخرى لمشكلة البرمجة الخطية الضبابية، عندما تكون الاعداد الضبابية المتثلثة. اي عدد ضبابي ثلاثي يمكن تمثيله بواسطة ثلاثة اعداد حقيقية s, i, r ، وهي معرفة في الشكل (1) الحالة b. وباستخدام هذا التمثيل يمكن كتابة $A=(s, I, r)$. وكذلك يمكن الكتابة للمشكلة (4) كالآتي:

$$\begin{aligned} \max \quad & \sum_{j=1}^n c_j x_j \\ \text{s.t.} \quad & \sum_{j=1}^n (s_{ij}, l_{ij}, r_{ij}) x_{ij} \leq (t_i, u_i, v_i) \quad (i \in N_m) \\ & x_j \geq 0 \quad (j \in N_n), \end{aligned} \quad \dots\dots(8)$$

حيث ان $A_{ij}=(s_{ij}, l_{ij}, r_{ij})$ و $B_i=(t_i, u_i, v_i)$ يمثلون اعداد ضبابية. الجمع وان الضرب هي عمليات للاعداد الضبابية والترتيب الجزئي \geq يعرف بواسطة $A \leq B$ اذا كان $\text{Max}(A, B)=B$. من السهل اثبات ان أي اعداد ضبابية متثلثة $A=(s_1, l_1, r_1)$ و $B=(s_2, l_2, r_2)$ اذا كان $S_1 \leq S_2, S_1 - L_1 \leq S_2 - L_2$ و $S_1 + r_1 \leq S_2 + r_2$. علاوة على ذلك $(s_1, l_1, r_1) + (s_2, l_2, r_2) = (s_1 + s_2, l_1 + l_2, r_1 + r_2)$ و $(s_1, l_1, r_1) X = (s_1 x, l_1 x, r_1 x)$ لاي عدد حقيقي X غير سلبى. لذلك يمكن كتابة المشكلة كالآتي:



$$\begin{aligned}
 \text{MAX} \quad & \sum_{j=1}^n c_j x_j \\
 \text{s.t.} \quad & \sum_{j=1}^n s_{ij} x_j \leq t_i \\
 & \sum_{j=1}^n (s_{ij} - l_{ij}) x_j \leq t_i - u_i \\
 & \sum_{j=1}^n (s_{ij} + r_{ij}) x_j \leq t_i + v_i \quad (i \in N_m) \\
 & x_j \geq 0 \quad (j \in N_n).
 \end{aligned}
 \tag{9}$$

بما ان كل الأعداد تتضمن إعداد حقيقية، لذلك فان المشكلة اعلاه (معادلة 9) هي مشكلة برمجة خطية كلاسيكية او تقليدية.

4-2 طرائق التنبؤ بالطلب:

لا يمكن الاستغناء عن عملية التنبؤ بأي شكل من اشكال التخطيط واتخاذ القرار. وبما ان سلوك المستهلك على السلعة للمشكلة قيد البحث غير موسمي، لذلك سيتم عرض الطرائق المخصصة لهذا النوع من التنبؤ في الجانب النظري، وهذه الطرائق هي:

• طريقة التمهيد الآسي:

تعد أساليب التمهيد الآسي من الأساليب الشائعة الاستخدام في عملية التنبؤ لمعالجة بيانات السلسلة الزمنية، وذلك بسبب كفاءتها وبساطتها وتكيفها للتغيرات المستقبلية فضلاً عن عدم حاجتها الاحتفاظ بعدد كبير من البيانات، وإذا كان سلوكك يمتلك اتجاه تعتمد طريقة التمهيد الآسي المزدوج "طريقة هولت Holt's Method". وتستند هذه الطريقة على المعادلات الآتية:

$$s_t = \alpha z_t + (1 - \alpha)(s_{t-1} + b_{t-1}), \quad t = 1, 2, \dots, n \tag{10}$$

$$b_t = \gamma (s_t - s_{t-1}) + (1 - \gamma)b_{t-1}, \quad t = 1, 2, \dots, n \tag{11}$$

$$\hat{z}_t = s_t + b_t t, \quad t = 1, 2, \dots, n \tag{12}$$

$$z_n(\ell) = s_n + b_n \ell, \quad \ell > 0 \tag{13}$$

Where:

$$S_0 = Z_1 \text{ \& } b_0 = Z_2 - Z_1$$

Where $0 < \alpha, \beta, \gamma < 1$

حيث أن α, β, γ تمثل معاملات التمهيد.



• السلاسل الزمنية ونماذج بوكس وجينكنز (BJ) المختلطة الموسمية

تعرف السلسلة الزمنية على انها متتابعة من القيم المشاهدة لظاهرة عشوائية معينة مرتبطة بالزمن. وتتوفر بعض المعايير الإحصائية التي تُستخدم في وصف نوعية السلسلة الزمنية موضوع البحث وبالتالي تسهيل نمذجتها، تتمثل هذه المعايير في:

دالة الارتباط الذاتي ACF: تبين مدى العلاقة أو ارتباط قيم السلسلة المتجاورة وتتراوح قيمة معامل الارتباط الذاتي بين -1 و1.

دالة الارتباط الذاتي الجزئي PACF: تقيس دالة الارتباط الذاتي الجزئي الأثر الجزئي لإضافة القيم المتأخرة لمتغير ما ، ويمكن الحصول على معاملات PACF من معادلة الانحدار الذاتي للسلسلة موضوع البحث. إن أفضل تنبؤ مستقبلي لقيمة الظاهرة X_t في الزمن $t+L$ والتي تتبع النموذج المختلط العام :

$$\Phi_p(B^s) \Phi_p(B)(1-B)^d (1-B^s)^D X_t = \Theta_q(B^s) \theta_q(B) a_t \dots\dots\dots (14)$$

حيث s طول الفترة الموسمية حيث :

$$X_t^{\wedge}(L) = E [X_{t+L} | X_t, X_{t+1}, \dots\dots\dots] \dots\dots\dots (15)$$

عند جعل النموذج (9) مستقرا يمكن إعادة كتابة بدلالة الأخطاء العشوائية بالصيغة :

$$X_t = \Psi(B) a_t = a_t + \Psi_1 a_{t-1} + \Psi_2 a_{t-2} + \dots\dots\dots \\ = \sum \Psi_j a_{t-j}, \Psi_0 = 1 \dots\dots\dots (16)$$

وعليه فإن خطأ التنبؤ المستقبلي "forecast error" يمكن كتابته بالصيغة :

$$\Psi_j a_{t+L-j} \dots\dots\dots (3.4) e_t(L) = X_{t+L} - X_t^{\wedge}(L) =$$

$$E[e_t(L)] = 0$$

ولكون :

فإن معدل مربعات الخطأ التنبؤ المستقبلي هو :

$$F MSE [X_t^{\wedge}(L)] = E[X_t^{\wedge}(L) - X_{t+L}]^2 = E[e_t^2(L)] \\ = \sigma_a^2 \sum \Psi_j^2 \dots\dots\dots (17)$$

ولبيان كفاءة طرائق التنبؤ، ولإغراض المقارنة بين النتائج الطرائق يمكن اعتماد المعايير الإحصائية الآتية:

أولاً: معدل القيم المطلقة للأخطاء (Mean absolute error)

$$MAE = (1/M) \sum e_t(L) \dots\dots\dots (18)$$

حيث:

ثانياً: معدل مربعات الخطأ (Mean square error)

$$MSE = (1/M) \sum e_t^2(L) \dots\dots\dots (19)$$

حيث:

ثالثاً: معدل القيم المطلقة لنسب الأخطاء (Mean absolute percentage)

$$MASP = \{ (1/M) \sum e_t(L)/X_{t+L} \} \dots\dots\dots (20)$$

حيث:

رابعاً: معامل التحديد "Coefficient of determination"

$$R^2 = SSR/SST \dots\dots\dots (21)$$

Where:

SST = Total sum of square

$$= \sum (y(i) - \mu(y))^2 \quad ; \text{for } i=1,2, \dots, n$$

SSR = Regression sum of square

$$= \sum (\hat{Y}(i) - \mu(y))^2 \quad ; \text{for } i=1,2, \dots, n$$

وأية طريقة تعطي الأصغر قيمة للمعايير الإحصائية في أعلاه والأكبر للمعامل التحديد فهي الطريقة الأفضل.



3. الجانب التطبيقي

3-1- المقدمة

قسم هذا الجانب الى مرحلتين رئيسيتين، الاولى تبين الحالة التطبيقية وتمثل تخطيط الانتاج لمصنع بغداد لانتاج الاثاث التابع لوزارة الصناعة والمعادن فضلا عن تعظيم إيرادات المصنع بواسطة جدولة إنتاجه فضلا عن التنبؤ بالطلب من خلال قيد الطلب احتمالي، واعتمدت دالة الانتماء في عملية النمذجة. والحالة الاخرى هي الحالة التجريبية حيث تم اعتماد الاعداد الضبابية المثلثية في عملية النمذجة وتم استخدام المحاكاة لتوليد مشكلة البرمجة الخطية الضبابية المثلثية الإعداد، لغرض توضيح تطبيقات وحالات البرمجة الخطية الضبابية.

(I) الحالة الأولى

3-2- مشكلة البحث

يسعى مصنع بغداد لإنتاج الأثاث الخشبي في وزارة الصناعة الى تحقيق أقصى الأرباح من خلال تخطيط إنتاجه من غرف المنام. وأدناه تعريفاً لمحددات المعضلة التي تم تحديدها "دراستها" مع المختصين في المصنع.

ينتج المصنع نوعين رئيسيين من غرف المنام هما P1 "غرف المنام ذات الطابقين" وP2 "غرف المنام ذات الطابق الواحد". ويحقق المنتج P1 أرباحاً قدرها 45 دولار والمنتج أرباحاً قدرها 60 يحقق دولار. كل وحدة من المنتج P1 تستلزم ضعف ساعات العمل لكل وحدة من المنتج الثاني. وتتطلب كل وحدة من المنتج P1 وP2 عدد من ساعات العمل، لا يقل مجموع ساعات العمل المتاحة عن 650 ساعة بالشهر، بسبب ترتيبات خاصة بالعمل الإضافي. ان تجهيز كافي لمواد الخام "الخشب" يجب ان لا يقل عن 550 وحدة بالشهر لكلا المنتجين لكن من المحتمل ان يمدد الى 650 وحدة بالشهر وفقاً الى الخبرة السابقة. ان الطلب على المنتجين احتمالي، استناداً على مبيعات المصنع للمدة 2001-2008.

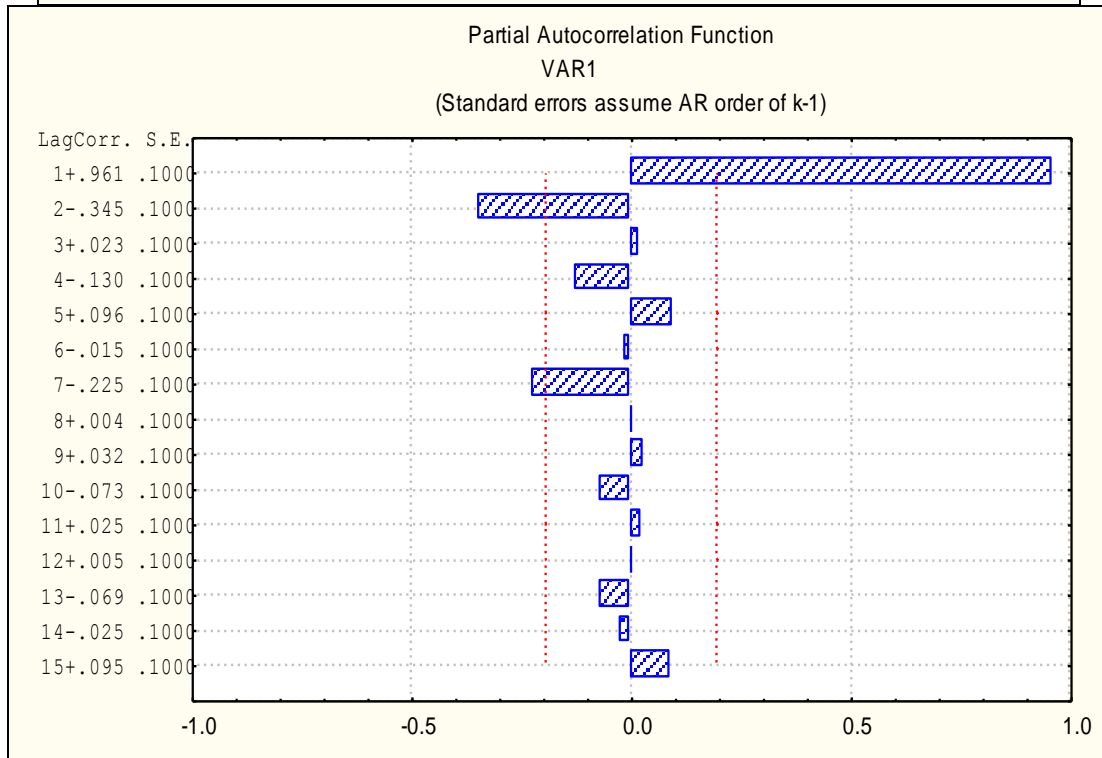
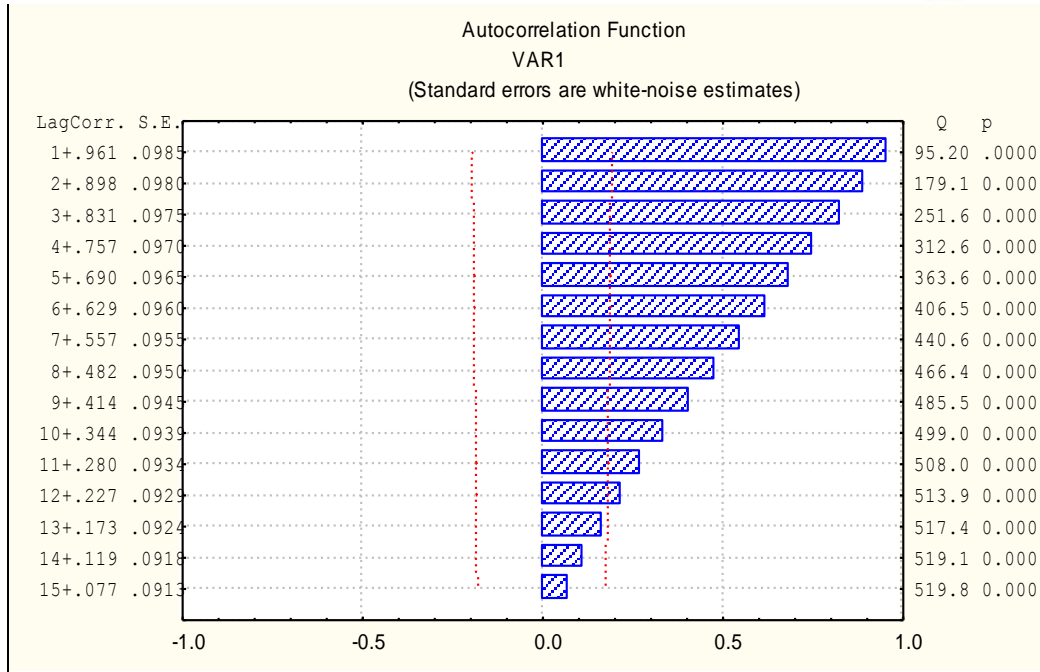
3-2-1 تعريف متغيرات القرار

- X_1 : الاعداد المنتجة من المنتج P1.
- X_2 : الاعداد المنتجة من المنتج P2
- B_1 : الموارد المتاحة "المواد الأولية/الخشب".
- B_2 : الموارد المتاحة "عدد ساعات العمل".
- D_1 : الطلب على المنتج P1.
- D_2 : الطلب على المنتج P2.

3-2-2 التنبؤ بالطلب

ان بيانات الطلب¹ "المبيعات" المتوفرة هي للمدة 2001-2008. والشكل الاتي يبين سلوك دالة الارتباط الذاتي والارتباط الذاتي الجزئي للمبيعات.

¹ لم يتم عرض بيانات المبيعات الخام وكذلك منحى التوفيق وذلك لاسباب ادارية حسب طلب ادارة المصنع.



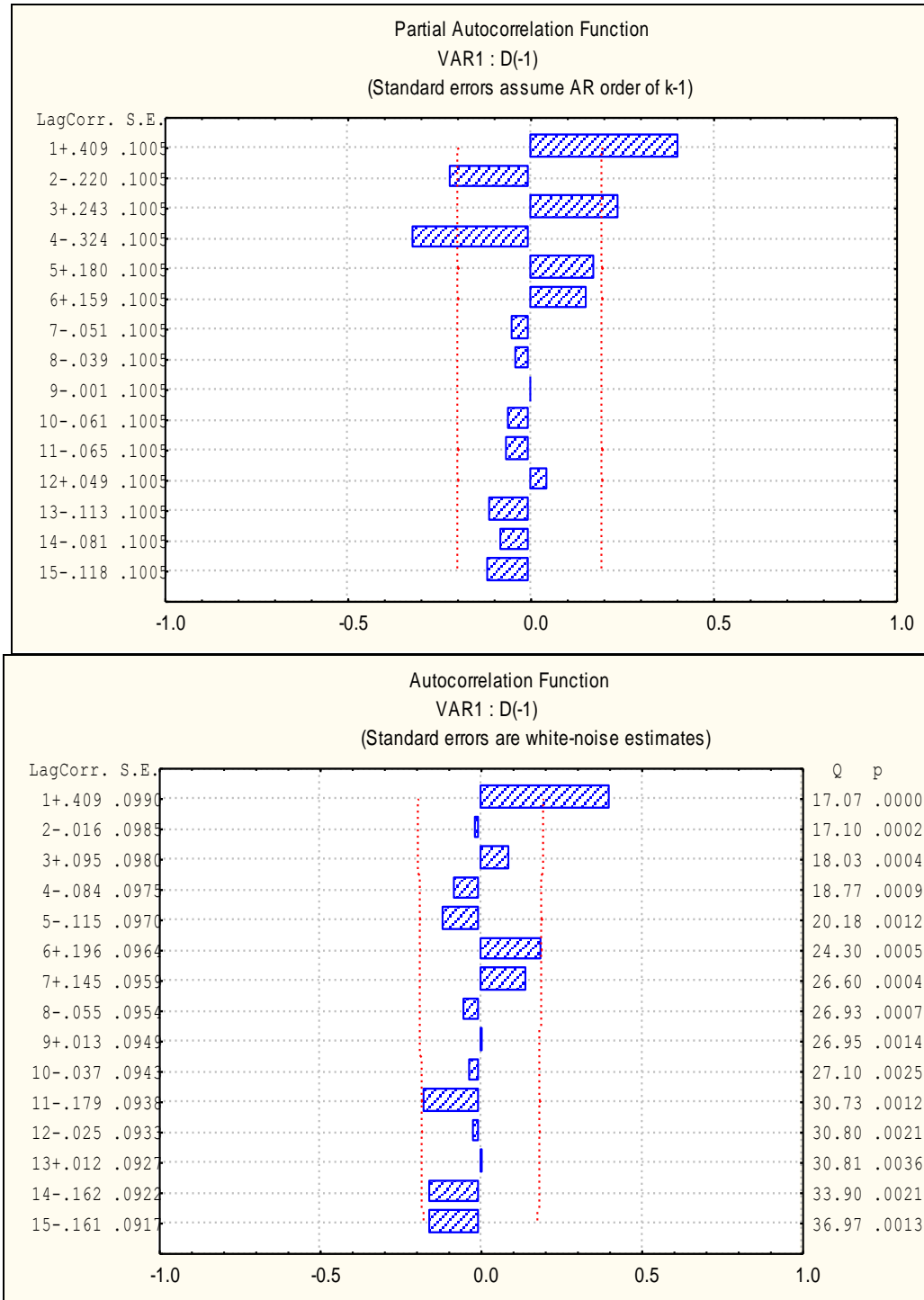
شكل (3) يمثل سلوك دالة الارتباط الذاتي والارتباط الذاتي الجزئي للمبيعات

يتضح من شكل دالة الارتباط الذاتي ان البيانات غير مستقرة لان سلوك الدالة يتناقص بشكل بطيء جدا وكذلك يتضح انها غير موسمية. لذلك سيتم الاعتماد على طرائق التنبؤ غير الموسمية وهي طريقة التمهيد الاسي وطريقة بوكس-جينكز، وكانت النتائج كالآتي:



(i) طريقة التمهيد الاسي: ان أفضل أنموذج أسّي غير موسي هو أنموذج هلوت ذو معلمتين لان سلوك البيانات غير مستقر في المتوسط اي سلوك البيانات يتضمن اتجاه، وكانت قيم المعلمات المثالية هي $\alpha=0.5$ و $\beta=0.072$ التي تحقق اقل MSE (MSE=194.78) التي الحصول على النتائج بواسطة برنامج Statistica الإصدار السادس.

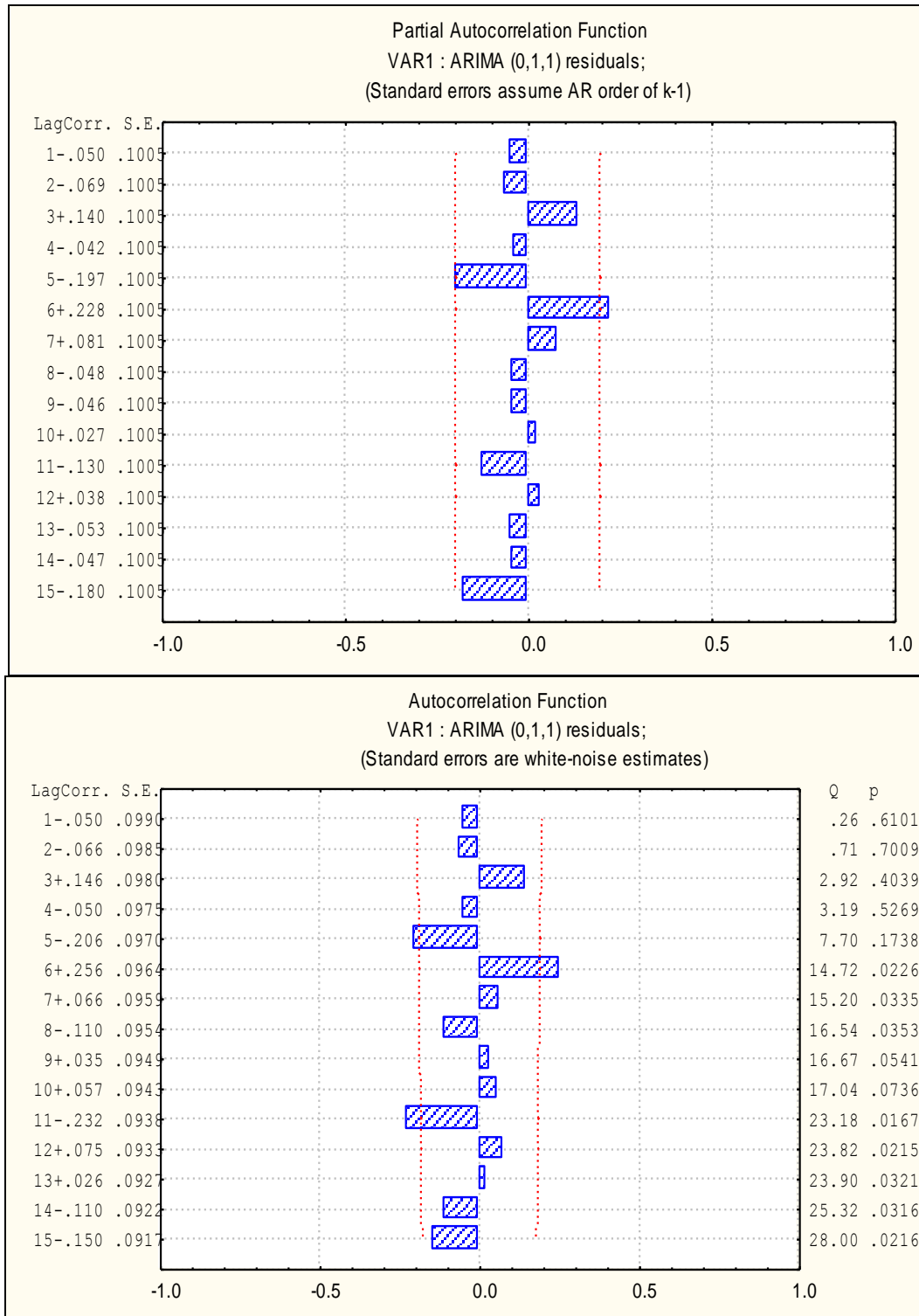
(ii) طريقة بوكس-جينكيز: يتضح من شكل (2) ان البيانات غير مستقرة، لذلك تم اخذ الاختلاف (Difference) من الدرجة الاولى. والشكل الاتي يوضح سلوك دالة الارتباط الذاتي ودالة الارتباط الذاتي الجزئي بعد اخذ الاختلاف من الدرجة الاولى لكي يتم تشخيص درجة انموذج بوكس-جينكيز.



شكل (4) يمثل سلوك دالة الارتباط الذاتي والارتباط الذاتي الجزئي بعد اخذ الاختلاف



يتبين من شكل اعلاه ان سلوك دالة الارتباط الذاتي يتناقص اسيا وسلوك دالة الارتباط الذاتي الجزئي يتضمن على قطع من درجة 1، لذلك فان أفضل أنموذج لطريقة بوكس-جينكز غير موسمي الذي يحقق تحقق أقل MSE، هو ARMA(0,1,1). اما قيمة معلمة الانموذج كانت $\theta = -0.6604$ و $MSE = 174.52$. اما شكل دالة الارتباط الذاتي ودالة الارتباط الذاتي الجزئي للاخطاء، كان بالشكل الاتي:



شكل (5) يمثل سلوك دالة الارتباط الذاتي والارتباط الذاتي الجزئي للاخطاء

يلاحظ من سلوك الدالتين في شكل اعلاه وكذلك قيمة Q، ان سلوك الاخطاء عشوائي اي الاخطاء عشوائية.



وكانت النتائج المعايير الإحصائية بالاعتماد على المعدلات (9-15) لتلك الطرائق كالتالي:

المعايير الإحصائية	MSE	MAPE	R ²
طرائق التنبؤ			
التمهيد الآسي/هلوت	194.78	5.45	86
بوكس-جينكيز	174.52	3.2	89.9

الجدول (1) يبين نتائج معايير طرائق التنبؤ

تتضح من نتائج جدول المعايير الإحصائية ان أفضل أنموذج تنبؤ هو بوكس-جينكيز، لذلك تم الاعتماد على أنموذج بوكس-جينكيز ARMA(0,1,1) وكان معدل قيم التنبؤ للفترة القادمة للمنتج الأول 250 والمنتج الثاني 260.

3-3 الأنموذج الرياضي للمشكلة

استنادا على المعطيات أعلاه، فإن المشكلة لا يمكن حلها بواسطة البرمجة الخطية الاعتيادية لان قيم المورد المتاحة احتمالية وغير ثابتة او واضحة لذا تلجأ الى البرمجة الخطية الضبابية باستخدام المعادلات (7 و8)، وعليه فإن الأنموذج الرياضي بالشكل الاتي:

$$\text{Max } z = 60X_1 + 45X_2$$

S.T.

$$X_1 + X_2 \leq B_1 \dots \{22\} \quad \text{المواد الأولية}$$

$$2X_1 + X_2 \leq B_2 \dots \{23\} \quad \text{عدد ساعات العمل}$$

$$X_1 \leq D_1 \dots \{24\} \quad \text{الطلب الاحتمالي على المنتج الأول}$$

$$X_2 \leq D_2 \dots \{25\} \quad \text{الطلب الاحتمالي على المنتج الثاني}$$

$$X_1, X_2 \geq 0 \dots \{26\} \quad \text{عدم السلبية}$$

Where:

$$B_1 = \left\{ \begin{array}{ll} 1 & X \leq 550 \\ \frac{550 - X}{150} & 550 < X < 700 \\ 0 & X \geq 700 \end{array} \right.$$



$$B_2 = \left\{ \begin{array}{ll} 1 & X \leq 650 \\ \frac{650 - X}{150} & 650 < X < 800 \\ 0 & X \geq 800 \end{array} \right\}$$

& $D_1, D_2 = \text{Probabilistic demand "finding by forecasting methods"}$

بما أن الطلب احتمالي، لذلك تسمى أو تعد القيود (25-26) ،
"Chance Constraint"

لمعالجة مشكلة البرمجة الخطية الضبابية FLP، نحسب أولا الحدود الدنيا والعليا لدالة الهدف من خلال حل مسانلتي البرمجة الخطية الكلاسيكية الآتيتين، نحصل على $Z_u = 26.700$ و $Z_l = 23.400$

$$A: \text{Max } z = 60X_1 + 45X_2$$

S.T.

$$X_1 + X_2 \leq 550 \dots \{27\}$$

$$2X_1 + X_2 \leq 650 \dots \{28\}$$

$$X_1 \leq 250 \dots \{29\}$$

$$X_2 \leq 260 \dots \{30\}$$

$$\& X_1, X_2 \geq 0 \dots \{31\}$$

$$B: \text{Max } z = 60X_1 + 45X_2$$

S.T.

$$X_1 + X_2 \leq 700 \dots \{32\}$$

$$2X_1 + X_2 \leq 800 \dots \{33\}$$

$$X_1 \leq 250 \dots \{34\}$$

$$X_2 \leq 260 \dots \{35\}$$

$$\& X_1, X_2 \geq 0 \dots \{36\}$$

لذلك فان مشكلة البرمجة الخطية الضبابية وباستخدام المعادلة (7) تصبح بالشكل الآتي:

$$\text{Max } \lambda$$

S.T.

$$\lambda 3.3 - 60X_1 + 45X_2 \leq 23.4 \dots \{37\}$$

$$\lambda 150 + X_1 + X_2 \leq 700 \dots \{38\}$$

$$\lambda 150 + 2X_1 + X_2 \leq 800 \dots \{39\}$$

$$X_1 \leq 250 \dots \{40\}$$

$$X_2 \leq 260 \dots \{41\}$$

$$\& \lambda, X_1, X_2 \geq 0 \dots \{42\}$$

4-3 حل المشكلة وتحليل النتائج:



لغرض الإفادة من استخدام البرامجيات الجاهزة في معالجة مشكلات البرمجة الخطية، فقد تم استخدام برنامج QSB لحل المشكلة أعلاه وكانت كالآتي:

Decision Variable	Solution Value	Unit Cost or Profit c(j)	Total Contribution	Reduced Cost	Basis Status	Allowable Min. c(j)	Allowable Max. c(j)
Lamda	4.6667	1.0000	4.6667	0	basic	0	M
X2	0	0	0	-0.0067	at bound	-M	0.0067
X3	0	0	0	-0.0067	at bound	-M	0.0067
Objective Function		(Max.) =	4.6667				
Constraint	Left Hand Side	Direction	Right Hand Side	Slack or Surplus	Shadow Price	Allowable Min. RHS	Allowable Max. RHS
C1	15.4000	<=	23.4000	8.0000	0	15.4000	M
C2	700.0000	<=	700.0000	0	0.0067	0	800.0000
C3	700.0000	<=	800.0000	100.0000	0	700.0000	M
C4	0	<=	250.0000	250.0000	0	0	M
C5	0	<=	260.0000	260.0000	0	0	M

جدول (2) يبين نتائج الحل الأمثل

وبحل الامثلية الكلاسيكية لهذه المشكلة، تم الحصول على التعظيم $\lambda=0.47$.

وبالتعويض عن قيمة λ المثالية في النموذج أعلاه وحله، من خلال البرمجة الخطية العددية باستخدام برنامج الاكسل، وتم التوصل الى النتائج الآتية:

	A	B	C	D	E	F	G
1	Microsoft Excel 10.0 Answer Report						
2	Worksheet: [LP2.xls] ورقة1						
3	Report Created: 7/17/2008 1:05:50 PM						
4							
5							
6	Target Cell (Max)						
7							
8							
9							
10	Adjustable Cells						
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17	Constraints						
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							

جدول (3) يبين نتائج الحل الأمثل

ينتضح من جدول الحل الأمثل أعلاه، ان خطة الإنتاج المثالية للشركة هي كالآتي:

تنتج الشركة من منتج الاول "غرفة ذو الطابقين" عدد يبلغ 235 غرفة ومن منتج الثاني "غرفة ذو الطابق الواحد" عدد يبلغ 259 غرفة، بحيث يحقق إجمالي أرباح او إيرادات تبلغ 25.755 وحدة نقدية "دولار".



(ii) الحالة الثانية:

5-3 النمذجة:

تم اعتماد الحالة التجريبية "Numerical Case" لتمثيل حالة ضبابية أخرى عندما يكون الاعداد الضبابية مثلثية، حيث استخدمت المحاكاة لتوليد الاعداد الضبابية المثلثية لمشكلة برمجة خطية ضبابية بواسطة الارقام العشوائية وبشكل عشوائي باستناد على المشكلة قيد البحث بفرض ان عدد المتغيرات القرار اثنان والموارد المتاحة b_j ثلاثة "المواد الأولية وعدد ساعات العمل والطلب" وكمية الموارد المحدودة من النوع I المطلوب تخصيصها لكل وحدة واحدة من النشاط j "a_{ij}" تمثل عدد ضبابية ثلاثي بفرض ان المواد المنتجة تمل مواد كيميائية، لاستخدام البرمجة الخطية الاعتيادية في المعالجة وذلك لبيان اغلب التطبيقات او الحالات لغرض الإفادة أكثر. وكما مبين في الأنموذج الرياضي الآتي:

$$\text{Max } z = 90X_1 + 75X_2$$

S.T.

$$(8,4,2)X_1 + (10,6,2)X_2 \leq (700,500,600) \dots \{43\}$$

$$(8,2,4)X_1 + (2,1,2)X_2 \leq (800,700,600) \dots \{44\}$$

$$(1,0,0)X_1 \leq (260,240,220) \dots \{45\}$$

$$(1,0,0)X_2 \leq (270,250,230) \dots \{46\}$$

$$\&X_1, X_2 \geq 0 \dots \{47\}$$

واستنادا الى المعادلة (9)، فان المشكلة اعلاه تصبح بالشكل الآتي:

$$\text{Max } z = 90X_1 + 75X_2$$

S.T.

$$8X_1 + 10X_2 \leq 700 \dots \{48\}$$

$$8X_1 + 2X_2 \leq 800 \dots \{49\}$$

$$4X_1 + 4X_2 \leq 200 \dots \{50\}$$

$$6X_1 + 1X_2 \leq 100 \dots \{51\}$$

$$10X_1 + 12X_2 \leq 1300 \dots \{52\}$$

$$12X_1 + 4X_2 \leq 1400 \dots \{53\}$$

$$X_1 \leq 260 \dots \{54\}$$

$$X_1 \leq 20 \dots \{55\}$$

$$X_1 \leq 480 \dots \{56\}$$

$$X_2 \leq 270 \dots \{57\}$$

$$X_2 \leq 20 \dots \{58\}$$

$$X_2 \leq 500 \dots \{59\}$$

$$\&X_1, X_2 \geq 0 \dots \{60\}$$



6-3 حل المشكلة وتحليل النتائج

الجدول الاتي يبين نتائج الحل الامثل للأنموذج أعلاه باستخدام البرمجة الخطية بواسطة برنامج

:QSB

Decision Variable	Solution Value	Unit Cost or Profit c(j)	Total Contribution	Reduced Cost	Basis Status	Allowable Min. c(j)	Allowable Max. c(j)
X1	13.3333	90.0000	1,200.0000	0	basic	0	450.0000
X2	20.0000	75.0000	1,500.0000	0	basic	15.0000	M
Objective	Function	(Max.) =	2,700.0000				
Constraint	Left Hand Side	Direction	Right Hand Side	Slack or Surplus	Shadow Price	Allowable Min. RHS	Allowable Max. RHS
C1	306.6667	<=	700.0000	393.3333	0	306.6667	M
C2	146.6667	<=	800.0000	653.3333	0	146.6667	M
C3	133.3333	<=	200.0000	66.6667	0	133.3333	M
C4	100.0000	<=	100.0000	0	15.0000	20.0000	140.0000
C5	373.3333	<=	1,300.0000	926.6667	0	373.3333	M
C6	240.0000	<=	1,400.0000	1,160.0000	0	240.0000	M
C7	13.3333	<=	260.0000	246.6667	0	13.3333	M
C8	13.3333	<=	20.0000	6.6667	0	13.3333	M
C9	13.3333	<=	480.0000	466.6667	0	13.3333	M
C10	20.0000	<=	270.0000	250.0000	0	20.0000	M
C11	20.0000	<=	20.0000	0	60.0000	0	40.0000
C12	20.0000	<=	500.0000	480.0000	0	20.0000	M

جدول(4) يبين نتائج الحل الامثل

يتضح من جدول(4) الذي يمثل الحل الامثل الاتي:

تنتج الشركة 13.3 وحدة من المنتج الاول و20 وحدة من المنتج الثاني بحيث يحقق اجمالي ارباح او ايرادات تبلغ 2.700 دولار. أما اسعار الظل فكانت للقيود (4 و11) على التوالي هي (15 و60) أي عند زيادة المورد المتاح للقيود (4 و11) على التوالي وحدة واحدة فإن الأرباح اي دالة الهدف ستزداد بمقدار (15 و60) وحدة نقدية على التوالي.



4. الاستنتاجات: Conclusions:

- أن أهم الاستنتاجات التي تم التوصل إليها من خلال هذا البحث كالآتي :
- اعتماد البرمجة الخطية العددية الاحتمالية في معالجة المشكلات الضبابية "لان قيد الطلب احتمالي وتم تقديره بواسطة طرائق التنبؤ"، في حين معظم البحوث والمصادر تستخدم البرمجة الخطية الاعتيادية في المعالجة فضلا عن في عملية النمذجة للمشكلة قيد البحث تم المزج بين القيود الضبابية واحتمالية للوصول الى الحالة المثالية.
 - استخدام طرائق التنبؤ "بوكس- جينكيز والتمهيد الاسي" للتنبؤ بالطب، لتحديد قيد الطلب الاحتمالي في المشكلة البرمجة الخطية عموماً الذي يسمى بقيد الصدفة، لان الطلب دائما في الواقع العملي غير مؤكدة في حين الكثير يفترضه مؤكد او محدد.
 - ينضح من تحليل نتائج الحل الأمثل، أن أفضل خطة إنتاجية للشركة هي إنتاج تنتج الشركة 235 غرفة ذو الطابقين و259 غرفة ذو الطابق الواحد ويحقق اجمالي أرباح او إيرادات تبلغ 25.755 دولار. ونوصي باعتماد الطرائق الكمية للتنبؤ بالطلب للشركة بدلا عن تخمينه من قبل قسم المبيعات، وكانت طريقة التنبؤ المثالية او الأفضل هي طريقة بوكس- جينكيز التي تحقق اقل خطأ واكبر قيمة لمعامل التحديد R^2 .
 - اعتماد البرمجة الخطية الضبابية في معالجة مشكلات اتخاذ القرار بصورة عامة وتخطيط الإنتاج بصورة خاصة، لان معظم المشاكل العملية لا يتمكن صانع القرار من تحديد او معرفة القيود او دالة الهدف بشكل مؤكد بل بشكل ضبابي او هش. في حين البرمجة الخطية الاعتيادية تتعامل مع الحالات المؤكدة مما يصعب تطبيقها في الواقع العلمي وخصوصا في الظرف الحالي حيث المستجدات والتطورات تحدث بشكل متسارع. وفي هذا البحث تم تسليط الضوء على اكثر حالات البرمجة الضبابية شيوعا في جانب التطبيقي وتجربي حيث تم صياغة المشكلة بواسطة دالة انتماء متماثلة ودالة انتماء مثلثية، لغرض افادة الباحثين والمهتمين في هذا المجال.
 - اعتماد البرامجيات الجاهزة في استخراج الحل الامثل لمشكلة البرمجة الخطية لكونها تمتاز بالكفاءة والدقة والسرعة فضلا عن سهولة الاستخدام مثل هذه البرامجيات QSB والاكسل "Excel".



References

- 1) Cadenas, J.M., Verdegay, J.L., 1997. Using fuzzy numbers in linear programming. *IEEE Transactions on systems, Man and Cybernetics—Part B Cybernetics* 27 (6), 1016–1022.
- 2) Dubois, D., Kerre, E., Mesiar, R., Prade, H., 2000. Fuzzy interval analysis. In: Dubois, D., Prade, H. (Eds.), *Fundamentals of Fuzzy Sets*. Kluwer, Massachusetts, pp. 483–561.
- 3) Hillier and liberman, 2005 .Introduction to the operations research, (Published by McGraw –hill), Eighth Edition.
- 4) JiméÑez, M., RodrÍguez, M.V., Arenas, M., Bilbao, A, 2000. Solving a possibilistic linear program through compromise.
- 5) Foundation and Industrial Applications, 2000. *International Series in Intelligent Technologies*. Kluwer, Dordrecht, pp. 73–90.
- 6) Mariano Jimé´nez et al, 2005. Linear programming with fuzzy parameters. *European Journal of Operational Research* ARTICLE IN PRESS.
- 7) M. Hojati, C.R. Bector, K. Smimou, 2005. A simple method for of fuzzy linear regression, *European Journal of Operation Research* 166 172-184.
- 8) Hojati, C.R. Bector and K. Smimou, 2005. simple method for computation of fuzzy linear regression. *European Journal of Operation Research*. vol. 166, pp. 172-184.
- 9) M. Modarres, E. Nasrabadi, M.M. Nasrabadi, 2005. Fuzzy linear regression models with least square errors, *Appl. Math. Comput.* 163 .
- 10) M.M. Nasrabadi, E. Nasrabadi, 2004. A mathematical-programming approach to fuzzy linear regression analysis, *Appl. Math. Comput.* 155.
- 11) Taha, Hamdy ,2008 ,”Operation Research An Introduction “(8 th edition) prentice –hall, Inc, new jersey
- 12) Yuan, Y., 1991. Criteria for evaluating fuzzy ranking methods. *Fuzzy Sets and Systems* 44, 139–157.