

Inhalt

<i>Vorwort des Übersetzers</i>	9
<i>Einführung</i>	11
1. <i>Lineare Programmierung – I</i>	15
<i>Die Transportmethode</i>	15
Literatur zu Kapitel 1	37
2. <i>Lineare Programmierung – II</i>	38
<i>Die Simplexmethode</i>	38
Das Simplextableau	43
Literatur zu Kapitel 2	59
3. <i>Netzwerkmethoden</i>	61
Definitionen	62
Der kürzeste Weg durch ein Netzwerk	63
Die Markierungsmethode	68
Das Problem des Handlungsreisenden	72
Das Lastwagen-Einsatz-Problem	74
Literatur zu Kapitel 3	80
4. <i>Projektplanung und -überwachung (PERT)</i>	81
<i>Verfahren des kritischen Weges</i>	81
Literatur zu Kapitel 4	91
5. <i>Lagerhaltung</i>	92
Die Kosten der Lagerhaltung	95
Die Bestellmenge	97

Abschließende Bemerkungen	109
Literatur zu Kapitel 5	110
6. <i>Vorhersagemethoden</i>	112
Zeitreihenanalyse.	114
Gleitende Durchschnitte	114
Regressionsanalyse	121
Literatur zu Kapitel 6	137
7. <i>Warteschlangentheorie</i>	138
„Unfaire“ Warteschlangendisziplinen	149
Erlang-Funktionen	151
Wahl des „Simulationsmodelles“	156
Die Bezeichnungsweise bei Kendall.	156
Abschließende Bemerkungen	157
Literatur zu Kapitel 7	159
8. <i>Simulation</i>	160
Die Anwendung der Simulation	160
Abschließende Bemerkungen	176
Literatur zu Kapitel 8	177
9. <i>Ersatztheorie</i>	179
Der Ersatz plötzlich ausfallender Faktoren bzw. Teile	179
Der Gegenwartswert von Vermögensteilen, die der Abnutzung unterliegen	189
Sterbekurven	193
Literatur zu Kapitel 9	197
10. <i>Dynamische Programmierung</i>	198
Bellmans Optimalitätsprinzip	198
Einige Anwendungsbeispiele	201
Das Verschnittproblem	215
Literatur zu Kapitel 10	220
11. <i>Die Theorie der Spiele</i>	221
Literatur zu Kapitel 11	239

<i>12. Weitere Verfahren und Probleme</i>	241
Quadratische Programmierung	241
Ganzzahliges Programmieren	249
Standortbestimmung für Auslieferungslager	252
Literatur zu Kapitel 12	260
 <i>Anhang: Elektronische Rechenanlagen und die Entwicklung von Datenverarbeitungszentren</i>	 262
Programmbibliotheken	265
Möglichkeiten und Bedingungen für die Benutzung von Rechenzentren	267
 <i>Stichworte</i>	 269