

Contenido

- 1 Programación lineal 1**
 - 1.1 Conjuntos convexos y desigualdades lineales 1
 - 1.2 Programación lineal: método del punto de esquina 18
 - 1.3 Variables de holgura 35
 - 1.4 Método símplex I: problema estándar de maximización 41
 - 1.5 Método símplex II: problema de mínimo dual 64
Reseña sobre . . . George Dantzig y la historia (y el futuro)
de la programación lineal 72
 - 1.6 Método símplex III: búsqueda de una solución factible 78
Resumen 84
Ejercicios de repaso 89

- 2 Cadenas de Markov y teoría de juegos 93**
 - 2.1 Juegos de dos participantes: estrategias puras 93
 - 2.2 Juegos de dos participantes: estrategias mixtas 107
 - 2.3 Juegos matriciales y programación lineal (optativo) 119
 - 2.4 Cadenas de Markov 125
 - 2.5 Cadenas de Markov absorbentes 149
 - 2.6 Dos aplicaciones de cadenas de Markov: teoría de colas
y un modelo en psicología (optativo) 159
Resumen 173
Ejercicios de repaso 175

Respuestas de los problemas con número impar A-1

Índice I-1