

Problem: Ein 2D- System soll optimiert werden. Bekannt sind die quasioptimalen Punkte in Bezug zum Nadir- und Utopiapunkt. Die gefundenen Punkte fallen nicht zusammen.

Ziel: Gesucht ist das System, welche beide Punkte vereint.

Strategie: Der gefundene optimale Punkt liegt auf einer linearen Funktion, welcher auch den Utopia- und Nadirpunkt beinhalte.

Modell:

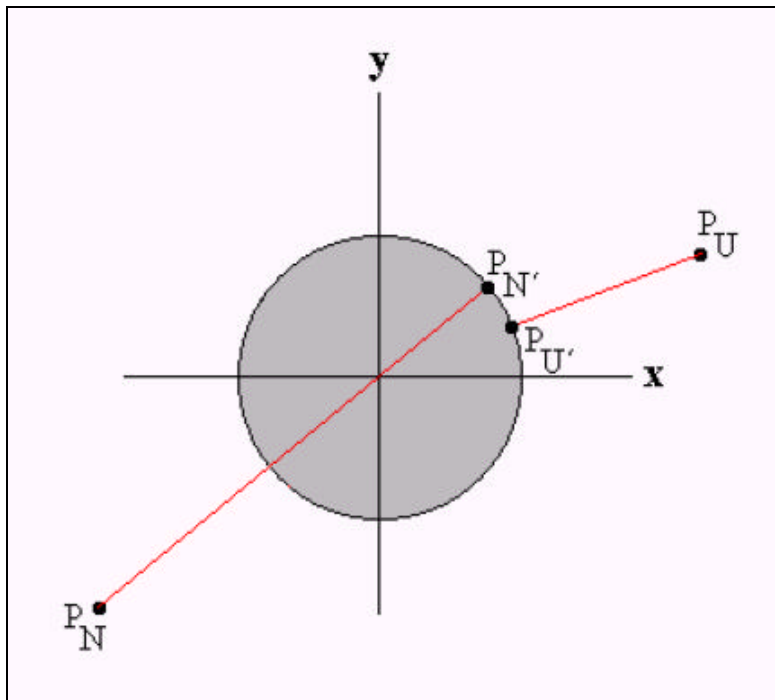


Abb.1: Das Beispielproblem.

Lösung: Die Funktion zwischen dem Nadir-, Utopiapunkt:

$$y = \frac{3}{4}x - \frac{1}{2}$$

Schnittpunkt mit der Zustandsraumgrenze „Z“:

$$\sqrt{1-x^2} = \frac{3}{4}x - \frac{1}{2}$$

⇒

$$x_1 = +0,973 \rightarrow y_1 = +0,23$$

$$x_2 = -0,493 \rightarrow y_2 = -0,87$$

⇒

$$\boxed{P_k = (+0,973; +0,23)}$$

$$\boxed{P_{k'} = (-0,493; -0,87)}$$

Der neue Anstieg ist bestimmt über:

$$y' = -\frac{1}{m} = -\frac{4}{3} \quad \text{an: } P_k = (0,973; 0,23)$$

Allgemeine Annahme:

$$y = a + \sqrt{1 - (x+b)^2}$$

⇒

$$y' = -\frac{x-b}{\sqrt{1-(x+b)^2}} = -\frac{4}{3}$$

⇒

$$b = -0,173$$

⇒

$$a = -0,37$$

⇒

$$y_{Z'} = \pm \sqrt{1 - (x - 0,173)^2} - 0,37$$

Ergebnis: Das System „Z“, welche die quasioptimalen Punkte vereint, folgt der Berechnungsgrundlage „y_Z“.

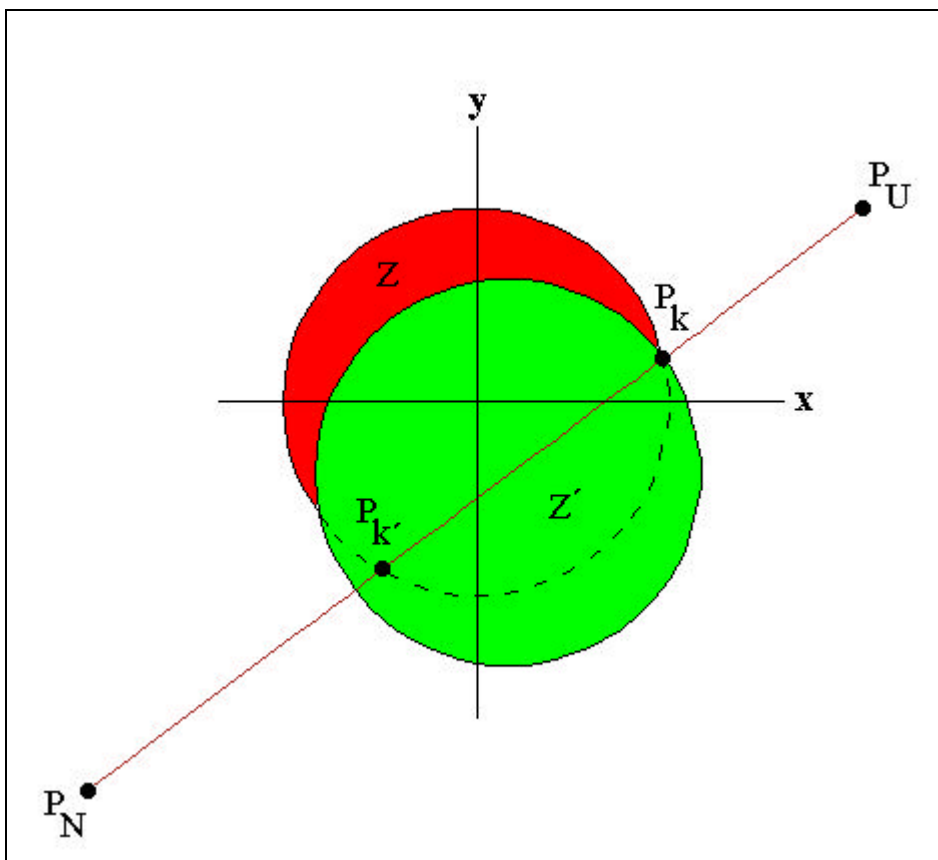


Abb.2: Das Ergebnis zum Beispielproblem.