ਠੀਕ ਹੈ ਦੋਸਤੋ ਅੱਜ ਅਸੀਂ ਲੀਨੀਅਰ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮਿੰਗ ਸਮੱਸਿਆ ਬਾਰੇ ਚਰਚਾ ਕਰਨ ਜਾ ਰਹੇ ਹਾਂ ਜੋ ਕਿ lpp ਹੈ, ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਅਤੇ ਦੋ ਵੇਰੀਏਬਲਾਂ ਵਿੱਚ ਲੀਨੀਅਰ ਸਮੀਕਰਨ ਅਤੇ ਲੀਨੀਅਰ ਵਿੱਚ ਸਮੀਕਰਨਾਂ ਤੋਂ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਜਾਣੂ ਹੋ ਅਤੇ ਨਾਲ ਹੀ ਅਸੀਂ ਵਿਸਥਾਰ ਵਿੱਚ ਚਰਚਾ ਕੀਤੀ ਹੈ ਕਿ ਲੀਨੀਅਰ ਸਮੀਕਰਨ ਦੀ ਪ੍ਰਣਾਲੀ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਹੈ। ਇੱਕ ਵੇਰੀਏਬਲ ਅਤੇ ਦੋ ਵੇਰੀਏਬਲ ਅਲਜਬ੍ਰੇਕਲ ਅਤੇ ਗ੍ਰਾਫਿਕਲੀ ਹੁਣ ਅਸੀਂ ਇਸ ਬਾਰੇ ਚਰਚਾ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਲੀਨੀਅਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਸਮੱਸਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਦੋ ਵੇਰੀਏਬਲ ਵਿੱਚ ਲੀਨੀਅਰ ਸਮੀਕਰਨ ਅਤੇ ਲੀਨੀਅਰ ਇਨ ਈਕੁਏਸ਼ਨ ਦੀ ਧਾਰਨਾ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਵਰਤਣਾ ਹੈ

ਇਸ ਲਈ ਲੀਨੀਅਰ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮਿੰਗ ਕੁਝ ਵੀ ਨਹੀਂ ਹੈ ਪਰ ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਜੀਵਨ ਵਿੱਚ ਅਨੁਕੂਲਨ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਹੈ। ਸਾਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਨਾਲ ਨਜਿੱਠਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਲਈ ਅਨੁਕੂਲਤਾ ਦੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਾਂ ਸਾਨੂੰ ਇਸਦਾ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੁੱਲ ਜਾਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਮੁੱਲ ਲੱਭਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਇਸਲਈ ਲੀਨੀਅਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਸਮੱਸਿਆ ਗਣਿਤਿਕ ਅਨੁਕੂਲਨ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਹੈ

ਇਸ ਲਈ ਅਸੀਂ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਲੀਨੀਅਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਨੂੰ ਲੀਨੀਅਰ ਓਪਟੀਮਾਈਜੇਸ਼ਨ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਢੰਗ ਹੈ। ਸਭ ਤੋਂ ਵਧੀਆ ਨਤੀਜੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰੋ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੁਨਾਫਾ ਜਾਂ ਸਭ ਤੋਂ ਘੱਟ ਲਾਗਤ, ਇਹ am in ਉਦਾਹਰਨ ਹਨ ਅਥੇਮੈਟਿਕ ਮਾਡਲ ਜਿਸ ਦੀਆਂ ਲੋੜਾਂ ਰੇਖਿਕ ਸਬੰਧਾਂ ਦੁਆਰਾ ਦਰਸਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਇਹ ਗਣਿਤ ਦੇ ਅਨੁਕੂਲਨ ਦਾ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਕੇਸ ਹੈ, ਆਓ ਅਸੀਂ ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਜੀਵਨ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਜਾਂ ਅਸਲ ਸੰਸਾਰ ਤੋਂ ਕੁਝ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਲਈਏ ਤਾਂ ਜੋ ਇੱਕ ਫੌਜੀ ਕਾਰਵਾਈ ਵਿੱਚ ਦੁਸ਼ਮਣ ਨੂੰ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਨੁਕਸਾਨ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਅਤੇ ਇੱਕ ਵਿੱਚ ਘੱਟੋ ਘੱਟ ਨੁਕਸਾਨ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਦੀ ਫੌਜੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਉਦਯੋਗ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਨਿਰੰਤਰ ਮੈਨ ਪਾਵਰ ਪੂੰਜੀ ਅਤੇ ਉਪਲਬਧ ਸਰੋਤਾਂ ਦੇ ਅਧੀਨ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਲਾਭ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਇੱਕ ਠੋਸ ਵਰਗ ਵਿਅਕਤੀ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਟੈਕਸ ਦੇਣਦਾਰੀ ਦੇ ਤਹਿਤ ਆਪਣੇ ਲਾਭ ਨੂੰ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕਰਨ ਲਈ ਨਿਵੇਸ਼ ਲਈ ਆਪਣੇ ਬਚੇ ਹੋਏ ਧਨ ਨੂੰ ਚਾਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸਾਡੇ ਕੋਲ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਆਵਾਜਾਈ ਦੀ ਸਮੱਸਿਆ ਦਾ ਕਹਿਣਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਦੋ ਫੈਕਟਰੀ ਪੀ ਅਤੇ q ਅਤੇ ਹਨ। ਤਿੰਨ ਵੇਅਰਹਾਊਸ ਅਤੇ ਇਹ ਫੈਕਟਰੀ p ਪੰਜ ਯੂਨਿਟ ਪੈਦਾ ਕਰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਫੈਕਟਰੀ q 6 ਯੂਨਿਟ ਪੈਦਾ ਕਰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਵੇਅਰਹਾਊਸ a ਕੋਲ ਚਾਰ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਰੱਖਣ ਦੀ ਸਮਰੱਥਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿੱਥੇ ਹੈ ਘੋੜਾ ਬੀ ਕੋਲ ਚਾਰ ਰੱਖਣ ਦੀ ਸਮਰੱਥਾ ਹੈ ਅਤੇ c ਕੋਲ ਹੁਣ a ਤੋਂ p ਤੱਕ ਤਿੰਨ ਰੱਖਣ ਦੀ ਸਮਰੱਥਾ ਹੈ a ਤੋਂ p ਤੋਂ b ਅਤੇ p ਤੋਂ c ਤੱਕ ਸਾਨੂੰ th ਟਰਾਂਸਪੋਰਟ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ e ਮਾਲ ਜੋ ਫੈਕਟਰੀ p ਅਤੇ q ਤੋਂ ਪੈਦਾ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸਦਾ ਉਦੇਸ਼ ਆਵਾਜਾਈ ਦੀ ਲਾਗਤ ਨੂੰ ਘਟਾਉਣਾ ਹੈ ਅਤੇ ਆਵਾਜਾਈ ਦੀ ਲਾਗਤ p ਤੋਂ a ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ p ਤੋਂ b ਨੂੰ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ p ਤੋਂ c ਨੂੰ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ q ਤੋਂ a ਤੋਂ q ਤੋਂ b ਤੱਕ q ਨੂੰ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ to c ਤਾਂ ਕੀ ਮਾਤਰਾ ਹੋਵੇਗੀ ਜੋ p ਤੋਂ ap ਦੋ bp ਦੋ c ਤੱਕ ਭੇਜੀ ਜਾਵੇਗੀ ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ q ਦੋ aq ਦੋ bq ਦੋ c ਤੋਂ ਤਾਂ ਕਿ ਆਵਾਜਾਈ ਦੀ ਲਾਗਤ ਘੱਟੋ ਘੱਟ ਹੋਵੇਗੀ

ਇਸ ਲਈ ਸਾਡੇ ਕੋਲ ਅਜਿਹੀਆਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਹਨ

ਇਸ ਲਈ ਚਰਚਾ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇਸ ਸਮੱਸਿਆ ਬਾਰੇ ਸਾਨੂੰ lpp ਮਤਲਬ ਲੀਨੀਅਰ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮਿੰਗ ਸਮੱਸਿਆ ਬਾਰੇ ਵੇਰਵੇ ਵਿੱਚ ਚਰਚਾ ਕਰਨੀ ਪਵੇਗੀ ਇਸਲਈ ਲੀਨੀਅਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਸਮੱਸਿਆ ਦੇ ਦੋ ਭਾਗ ਹਨ ਪਹਿਲੇ ਭਾਗ ਜੋ ਕਿ ਸਥਿਰਾਂਕ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਨੂੰ ਲੀਨੀਅਰ ਸਮੀਕਰਨ ਜਾਂ ਸਮੀਕਰਨ ਵਿੱਚ ਲੀਨੀਅਰ ਵਜੋਂ ਦਰਸਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਇੱਕ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੋ ਵੇਰੀਏਬਲ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਵੇਰੀਏਬਲ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਅਤੇ ਦੂਜਾ ਪਲਾਨ ਦੂਜਾ ਭਾਗ ਐਕਸ਼ਨ ਪਲਾਨ ਆਫ ਐਕਸ਼ਨ ਪਲਾਨ ਹੈ ਇਸ ਹਿੱਸੇ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇੱਕ ਅਤੇ ਦੋ ਨੂੰ ਇਕੱਠੇ ਲੀਨੀਅਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ

ਇਸ ਲਈ ਸਾਡੇ ਕੋਲ ਦੋ xn ਹਨ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਨੂੰ ਸਭ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨਾ ਹੋਵੇਗਾ। e ਲੀਨੀਅਰ ਸਮੀਕਰਨ ਜਾਂ ਲੀਨੀਅਰ ਸਮੀਕਰਨ ਵਿੱਚ ਸਥਿਰਤਾਵਾਂ ਜੋ ਇੱਕ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੇ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਦੂਜਾ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਕਿਵੇਂ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਈ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਜੋ ਅਸੀਂ ਲੀਨੀਅਰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਾਂ ਉਦੇਸ਼ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਜਾਂ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਕਰੀਏ ਤਾਂ ਜੋ ਅਸੀਂ ਕਹਿ ਸਕੀਏ ਕਿ ਲੀਨੀਅਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਢੰਗ ਹੈ। ਇੱਕ ਲੀਨੀਅਰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਸਰਵੋਤਮ ਮੁੱਲ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਦੇ ਅਧੀਨ ਰੇਖਿਕ ਸਮੀਕਰਨ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਜਾਂ ਸਮੀਕਰਨ ਵਿੱਚ ਕੁਝ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਜੋ ਉਦੇਸ਼ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੈ ਫੈਸਲਾ ਵੇਰੀਏਬਲ ਸਥਿਰਾਂਕ ਅਨੁਕੂਲਨ ਸਮੱਸਿਆ ਦਾ ਸੰਭਵ ਕਾਰਨ ਅਤੇ ਵਿਵਹਾਰਕ ਹੱਲ

ਇਸ ਲਈ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਨੂੰ ਇਹਨਾਂ ਪੰਜ ਛੇ ਤਕਨੀਕੀ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਇੱਕ ਲੀਨੀਅਰ ਫੰਕਸ਼ਨ z ਬਾਰੇ ਚਰਚਾ ਕਰਨੀ ਪਵੇਗੀ। ax ਪਲੱਸ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਜਿੱਥੇ ab ਸਥਿਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਨੂੰ ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸਨੂੰ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਜਾਂ ਛੋਟਾ ਕਰਨਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ

ਇਸ ਲਈ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਨੂੰ ਉਦੇਸ਼ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਫਿਰ ਦੂਜਾ ਫੈਸਲਾ ਵੇਰੀਏਬਲ x ਅਤੇ y ਨੂੰ ਨਿਰਣਾਇਕ ਵੇਰੀਏਬਲ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ x ਹਮੇਸ਼ਾ ਬਰਾਬਰ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜ਼ੀਰੋ ਤੋਂ y ਅਤੇ y ਹਮੇਸ਼ਾ ਜ਼ੀਰੋ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਭਾਵ x ਅਤੇ y ਕੋਲ ਗੈਰ-ਨੈਗੇਟਿਵ ਹੈ e ਪਾਬੰਦੀ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ x ਅਤੇ y ਕਦੇ ਵੀ ਨੈਗੇਟਿਵ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ ਫਿਰ ਤੀਜਾ ਹੈ ਸਥਿਰਾਂਕ ਸਥਿਰਾਂਕ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਸਥਿਤੀ ਜਾਂ ਅਸੀਂ ਇਹ ਵੀ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਸਾਨੂੰ ਰੁਕਾਵਟਾਂ ਦਾ ਸਾਹਮਣਾ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਸਾਨੂੰ ਉਦੇਸ਼ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਜਾਂ ਛੋਟਾ ਕਰਨਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਇਹ ਰੇਖਿਕ ਸਮੀਕਰਨ ਰੇਖਿਕ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਰੇਖਿਕ ਸਮੀਕਰਨ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਨਿਰਣਾਇਕ ਵੇਰੀਏਬਲ ਵੇਰੀਏਬਲਾਂ 'ਤੇ ਸਮੀਕਰਨ ਅਤੇ ਸਥਿਤੀ 'ਤੇ ਅਤੇ ਸਥਿਤੀ ਵਿਚ ਹੁਣ ਚੌਥਾ ਬਿੰਦੂ ਹੈ ਅਨੁਕੂਲਨ ਸਮੱਸਿਆ ਅਨੁਕੂਲਨ ਸਮੱਸਿਆ ਇੱਕ ਸਮੱਸਿਆ ਜੋ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਜਾਂ ਘੱਟ ਕਰਨ ਲਈ ਬਣੀ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ ਨੂੰ ਅਨੁਕੂਲਨ ਸਮੱਸਿਆ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਸਮੱਸਿਆ ਨੂੰ ਕੁਝ ਖਾਸ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਜਾਂ ਸਥਿਤੀਆਂ ਦੇ ਅਧੀਨ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਜਾਂ ਘੱਟ ਕਰਨਾ ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ ਮੰਨ ਲਓ ਉਦਯੋਗ ਵਿੱਚ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਉਦਯੋਗਪਤੀ ਆਪਣੇ ਮੁਨਾਫ਼ੇ ਨੂੰ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਸਥਿਰਾਂਕ ਮੁੱਖ ਸ਼ਕਤੀ ਉਪਲਬਧ ਸਰੋਤਾਂ ਅਤੇ ਉਪਲਬਧ ਕੈਪੀਟਲਾਂ ਦੀ ਸੰਖਿਆ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ, ਇਸਲਈ ਇਹ ਉਦਯੋਗਿਕ ਸਮੱਸਿਆ ਲਈ ਸਥਿਰਾਂਕ ਹਨ ਹੁਣ ਸੰਭਵ ਕਾਰਨ ਮੰਨ ਲਓ ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਦਾ ਗ੍ਰਾਫ ਖਿੱਚਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਕਹੋ ਅਤੇ ਇਹਨਾਂ ਦੋ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਲਈ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਾਰਨ ਜਾਂ ਆਮ ਕਾਰਨ ਇਹਨਾਂ ਦੋ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਨੂੰ th ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋੜ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ oabc ਤਾਂ ਇਸ oabc oabc ਨੂੰ ਸੰਭਾਵੀ ਕਾਰਨ ਕਾਰਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਸੰਤੁਸ਼ਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਕਾਰਨ ਸੀਮਾਬੱਧ ਕਾਰਨ ਜਾਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਬੇਅੰਤ ਕਾਰਨ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਮੰਨ ਲਓ ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਦਿੱਤੇ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਦਾ ਗ੍ਰਾਫ ਖਿੱਚਦੇ ਹੋ ਅਤੇ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਦਾ ਸਾਂਝਾ ਕਾਰਨ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੈ। ਫਿਰ ਇਸ ਨੂੰ ਅਨਬੰਧਿਤ ਕਾਰਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਨੂੰ ਅਨਬੰਧਿਤ ਕਾਰਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਦੇ ਸਾਰੇ ਬਿੰਦੂਆਂ ਨੂੰ ਵਿਵਹਾਰਕ ਹੱਲ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ

ਇਸ ਲਈ ਵਿਵਹਾਰਕ ਹੱਲ ਅਲਫ਼ਾ ਬੀਟਾ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਅਲਫ਼ਾ ਬੀਟਾ ਨੂੰ ਵਿਵਹਾਰਕ ਹੱਲ ਵਿਵਹਾਰਕ ਹੱਲ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਲਈ ਇੱਕੋ ਸਮੇਂ ਸਥਿਰਾਂਕ ਹਨ ਇਸਲਈ ਇਹ ਕੁਝ ਸ਼ਬਦ ਹਨ ਜੋ ਸਾਨੂੰ ਚਰਚਾ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਵਰਤਣੇ ਪੈਂਦੇ ਹਨ ਹਰ ਸੰਭਵ ਕਾਰਨ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਬਿੰਦੂ ਹਰ ਸੰਭਵ ਕਾਰਨ ਉਤਬਲੇ ਸੈੱਟ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਇਸਲਈ ਹਰ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਉਤਬੱਲ ਸੈੱਟ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਇਸਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਤੁਸੀਂ ਮੰਨ ਲਓ ਕਿ ਇਹ ਕੁਝ ਹਨ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਖੇਤਰ

ਇਸ ਲਈ ਇਹ ਕੁਝ ਵੱਖਰੇ ਹਨ asons ਅਤੇ ਕਹੋ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਾਰਨ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਾਰਨ ਇਹ ਹਨ ਇਹ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਖੇਤਰ ਹਨ ਆਓ ਅਸੀਂ ਦੋ ਬਿੰਦੂਆਂ 'ਤੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰੀਏ ਕਿ ਇੱਕ ਬਿੰਦੂ ਇੱਥੇ ਹੈ ਅਤੇ ਇੱਕ ਬਿੰਦੂ ਇੱਥੇ ਹੈ ਇਹਨਾਂ ਦੋ ਬਿੰਦੂਆਂ ਨੂੰ ਜੋੜਦੇ ਹਾਂ ਦੁਬਾਰਾ ਇੱਕ ਬਿੰਦੂ ਇੱਥੇ ਹੈ ਅਤੇ ਇੱਕ ਬਿੰਦੂ ਇੱਥੇ ਹੈ ਇਹਨਾਂ ਦੋ ਬਿੰਦੂਆਂ ਨੂੰ ਜੋੜੋ ਕੋਈ ਵੀ ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਲਓ ਇਸ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਦੋ ਬਿੰਦੂ ਦੁਬਾਰਾ ਇਸ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਦੋ ਬਿੰਦੂ

ਇਸ ਲਈ ਇੱਕ ਅੰਕੜਾ ਇੱਕ ਇਹ ਅੰਕੜਾ ਦੋ ਹੈ ਇਹ ਅੰਕੜਾ ਤਿੰਨ ਅੰਕੜਾ ਚਾਰ ਅੰਕੜਾ ਪੰਜ ਹੈ

ਇਸ ਲਈ ਇਹਨਾਂ ਸਾਰੇ ਪੰਜ ਅੰਕੜਿਆਂ ਵਿੱਚ ਸਿਰਫ ਤਿੰਨ ਚਾਰ ਪੰਜ ਹੀ ਸੰਭਵ ਕਾਰਨ ਹਨ ਕਿਉਂਕਿ ਕਨਵੈਕਸ ਸੈੱਟ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਕੋਈ ਦੋ ਅੰਕ ਲੈਂਦੇ ਹੋ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਉਸ ਦੋ ਬਿੰਦੂਆਂ ਨੂੰ ਜੋੜਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਲਾਈਨ 'ਤੇ ਨੰਬਰ 'ਤੇ ਹਰੇਕ ਬਿੰਦੂ ਉਸ ਕਾਰਨ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ, ਇਸਲਈ ਚਿੱਤਰ 1 ਅਤੇ 2 ਵਿੱਚ ਇਹ ਬਿੰਦੂ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਾਰਨ ਤੋਂ ਵੱਖਰੇ ਨਹੀਂ ਹਨ,

ਇਸ ਲਈ ਚਿੱਤਰ 1 ਅਤੇ 2 ਕਨਵੈਕਸ ਸੈੱਟ ਨਹੀਂ ਹੈ ਜਦੋਂ ਕਿ ਚਿੱਤਰ 3 ਅਤੇ 4 5 ਕਨਵੈਕਸ ਸੈੱਟ ਹਨ ਇਸਲਈ ਸਾਨੂੰ ਚਰਚਾ ਦੌਰਾਨ ਹੁਣ ਸਿਰਫ ਤਿੰਨ ਚਾਰ ਅਤੇ ਪੰਜ ਵਰਗੇ ਅੰਕੜੇ 'ਤੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨਾ ਪਏਗਾ , li ਨੂੰ ਹੱਲ ਕਰਨ ਦੀ ਗ੍ਰਾਫਿਕਲ ਵਿਧੀ ਦੀ ਗ੍ਰਾਫਿਕਲ ਵਿਧੀ। ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਸਮੱਸਿਆ ਦੇ ਨੇੜੇ

ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਕਿ ਅਸੀਂ ਲੀਨੀਅਰ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮਿੰਗ ਸਮੱਸਿਆ ਨੂੰ ਹੱਲ ਕਰਨਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰੀਏ ਸਾਡੇ ਕੋਲ ਦੋ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਮੇਏ ਹਨ ਜਾਂ ਤੁਸੀਂ ਦੋ ਬਹੁਤ ਹੀ ਬੁਨਿਆਦੀ ਥਿਊਰਮ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹੋ ਥਿਊਰਮ ਇੱਕ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ r ਨੂੰ ਇੱਕ lpp ਅਤੇ z ਬਰਾਬਰ ax ਪਲੱਸ ਦੁਆਰਾ ਉਦੇਸ਼ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੋਣ ਦੇ ਕਾਰਨ ਹੋਣ ਦਿਓ z ਦਾ ਇੱਕ ਅਨੁਕੂਲ ਮੁੱਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਰੇਖਿਕ ਸਮਾਨਤਾਵਾਂ ਦੁਆਰਾ ਦਰਸਾਏ ਗਏ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਦੇ ਅਧਿਕਤਮ ਅਤੇ ਨਿਊਨਤਮ ਅਧੀਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਇਹ ਸਰਵੋਤਮ ਮੁੱਲ ਸੰਭਵ ਖੇਤਰ ਦੇ ਇੱਕ ਕੋਨੇ ਬਿੰਦੂ ਤੇ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਇਸਲਈ ਇਸ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਇਹ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂ ਹਨ ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਭਾਵ ਵਿਵਹਾਰਕ ਖੇਤਰ ਦਾ

ਸਿਖਰ ਕੋਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਪ੍ਰਮੇਯ ਦੂਜਾ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ r ਇੱਕ lpp ਅਤੇ z ਦੇ ਬਰਾਬਰ x ਪਲੱਸ ਦਾ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਬਣੋ ਜੇਕਰ r ਇੱਕ ਬੌਂਡਡ ਹੈ ਤਾਂ ਉਦੇਸ਼ ਫੰਕਸ਼ਨ z ਵਿੱਚ ਅਧਿਕਤਮ ਅਤੇ ਨਿਊਨਤਮ ਦੋਵੇਂ ਹਨ r 'ਤੇ ਮੁੱਲ ਅਤੇ ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਹਰ ਇੱਕ r ਟਿੱਪਣੀ ਦੇ ਇੱਕ ਕੋਨੇ ਬਿੰਦੂ 'ਤੇ ਵਾਪਰਦਾ ਹੈ ਜੇਕਰ r ਅਨਬੰਧਿਤ ਹੈ ਤਾਂ ਉਦੇਸ਼ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਅਧਿਕਤਮ ਜਾਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਮੁੱਲ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਕਿ ਆਇਨ ਮੌਜੂਦ ਨਾ ਹੋਵੇ ਜੇਕਰ ਇਹ ਮੌਜੂਦ ਹੈ ਤਾਂ ਇਹ r ਦੇ ਕੋਨੇ ਬਿੰਦੂ 'ਤੇ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ,

ਇਸ ਲਈ ਆਓ ਅਸੀਂ ਇਸ ਪ੍ਰਮੇਏ 'ਤੇ ਡਾਇਗ੍ਰਾਮ 'ਤੇ ਚਰਚਾ ਕਰੀਏ ਤਾਂ ਫਿਰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਦੋ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ 'ਤੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰੀਏ ਅਤੇ ਇੱਕ ਸਥਿਰ ਇਸ ਨੂੰ ਕਹੀਏ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਇਹ ਸਥਿਰਤਾ ਇਸ ਅੱਧੇ ਪਲੇਨ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਸਥਿਰਤਾ ਇਸ ਅੱਧ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਸਮਤਲ ਅਤੇ ਇਹ ਸਥਿਰਤਾ ਇਸ ਅੱਧੇ ਸਮਤਲ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਇਹਨਾਂ ਸਾਰੇ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਦਾ ਆਮ ਕਾਰਨ ਇਹ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਇਹ ਸੰਭਵ ਕਾਰਨ ਇੱਕ ਸੀਮਾਬੱਧ ਖੇਤਰ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹਨਾਂ ਬਿੰਦੂਆਂ ਨੂੰ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ,

ਇਸ ਲਈ ਪ੍ਰਮੇਯ ਇੱਕ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਹਰ ਸੰਭਵ ਕਾਰਨ ਕੋਨੇ ਬਿੰਦੂਆਂ ਦੀ ਆਦਤ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸਦਾ ਅਨੁਕੂਲ ਮੁੱਲ ਹੈ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂ ਅਤੇ ਪ੍ਰਮੇਯ 2 ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਸਰਵੋਤਮ ਮੁੱਲ ਜੋ ਕਿ ਜੇਕਰ ਖੇਤਰ ਬੰਡਲ ਹੈ ਜੇਕਰ ਇਹ ਖੇਤਰ ਬੰਡਲ ਹੈ ਤਾਂ ਇਸ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਅਧਿਕਤਮ ਅਤੇ ਨਿਊਨਤਮ ਮੁੱਲ ਦੋਵੇਂ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ, ਆਓ ਅਸੀਂ ਇੱਕ ਹੋਰ ਕਾਰਨ 'ਤੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰੀਏ ਜੋ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ ਅਤੇ ਕਹੀਏ ਕਿ ਇਹ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੈ ਅਤੇ ਦੋਨਾਂ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਦਾ ਸਾਂਝਾ ਕਾਰਨ ਇਹ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਕਾਰਨ ਲਈ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂ ਹਨ abc ਤਾਂ ਪ੍ਰਮੇਯ ਪਹਿਲਾਂ ਕਿਹਾ ਗਿਆ ਕਿ wheth er ਕਾਰਨ ਬੰਧੂਆ ਹੈ ਜਾਂ ਅਨਬੰਧਿਤ ਹੈ ਵਿੱਚ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਸਦੇ ਅਨੁਕੂਲ ਮੁੱਲ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂਆਂ 'ਤੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਪਰ ਪ੍ਰਮੇਯ 2 ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਜੇਕਰ ਕਾਰਨ ਬੰਧੂਆ ਹੈ ਤਾਂ ਅਧਿਕਤਮ ਅਤੇ ਨਿਊਨਤਮ ਮੁੱਲ ਦੋਵੇਂ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂਆਂ 'ਤੇ ਹਨ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਕਾਰਨ ਅਨਬੰਧਿਤ ਹੈ ਤਾਂ ਕੋਈ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਮੁੱਲ ਦੀ ਸੰਭਾਵਨਾ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦੀ। ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਇਹ ਮੌਜੂਦ ਹੈ ਤਾਂ ਇਹ ਕੋਨੇ ਬਿੰਦੂਆਂ 'ਤੇ ਮੌਜੂਦ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਹੁਣ ਇੱਕ ਵਿਵਹਾਰਕ ਖੇਤਰ ਦਾ ਕੋਨਾ ਬਿੰਦੂ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਬਿੰਦੂ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਦੋ ਸੀਮਾ ਰੇਖਾਵਾਂ ਦਾ ਲਾਂਘਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸੀਮਾ ਵਾਲੇ ਖੇਤਰ ਨੂੰ ਰੇਖਿਕ ਸਮੀਕਰਨ ਅਸਮਾਨਤਾਵਾਂ ਦੀ ਇੱਕ ਪ੍ਰਣਾਲੀ ਦੇ ਇੱਕ ਵਿਵਹਾਰਕ ਖੇਤਰ ਵਜੋਂ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਬਾਂਡ ਹੋਣ ਲਈ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੇਕਰ ਇਸਨੂੰ ਇੱਕ ਚੱਕਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਬੰਦ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਨਹੀਂ ਤਾਂ ਇਸਨੂੰ ਅਨਬਾਂਡਡ ਹੁਣ ਕਾਰਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਧੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਇਸਲਈ ਐਲਪੀਪੀ ਨੂੰ ਹੱਲ ਕਰਨ ਲਈ ਸਾਡੇ ਕੋਲ ਦੋ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਢੰਗ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਪਹਿਲੀ ਹੈ ਸਿੰਪਲੈਕਸ ਵਿਧੀ ਅਤੇ ਦੂਜੀ ਹੈ ਕਾਰਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਧੀ ਸਿਮਪਲੈਕਸ ਵਿਧੀ ਉਪਯੋਗੀ ਹੈ ਜਦੋਂ ਨੰਬਰ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦਾ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਹੈ ਅਤੇ ਕੋਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਧੀ ਬਹੁਤ ਸੁਵਿਧਾਜਨਕ ਹੈ ਜਦੋਂ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੀ ਸੰਖਿਆ ਇੱਕ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ

ਇਸ ਲਈ ਅਸੀਂ ਇੱਥੇ ਸਿਰਫ ਚਰਚਾ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਕੋਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਧੀ ਦੇ ਕਾਰਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਧੀ ਦੇ ਪੜਾਅ lpp ਦੇ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਲੱਭਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਸਦੇ ਕੋਨੇ ਬਿੰਦੂਆਂ ਨੂੰ ਜਾਂ ਤਾਂ ਨਿਰੀਖਣ ਦੁਆਰਾ ਜਾਂ ਲਾਈਨਾਂ ਦੇ ਦੋ ਸਮੀਕਰਨਾਂ ਨੂੰ ਹੱਲ ਕਰਕੇ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਦੇ ਹਨ ਇਸਦਾ ਕੀ ਅਰਥ ਹੈ ਪਹਿਲਾ ਕਦਮ ਦੱਸਦਾ ਹੈ ਕਿ ਸਾਨੂੰ ਦਿੱਤੀਆਂ ਅਸਮਾਨਤਾਵਾਂ ਦੇ ਗ੍ਰਾਫ ਨੂੰ ਪਲਾਟ ਕਰਨ ਦੁਆਰਾ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰੋ ਤਾਂ ਜੋ ਇਹ ਇੱਕ ਬੰਦ ਖੇਤਰ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਖੁੱਲ੍ਹਾ ਕਾਰਨ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇੱਕ ਕਦਮ ਇਹ ਵੀ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਕੇ ਸਾਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਲੱਭਣਾ ਪਵੇਗਾ ਜੇਕਰ ਇਹ ਕਾਰਨ ਹੋਵੇਗਾ ਤਾਂ ਇਹ ਕਾਰਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਇਹ ਹੋਵੇਗਾ ਕਾਰਨ ਬਣੇ ਤਾਂ ਇਹ ਤਿੰਨ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂ ਹੋਣਗੇ ਇਸਲਈ ਪਹਿਲਾ ਕਦਮ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਨੂੰ ਸਾਰੇ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਦੇ ਗ੍ਰਾਫ ਨੂੰ ਪਲਾਟ ਕਰਨਾ ਹੈ ਅਤੇ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸਦੇ ਕੋਨੇ ਬਿੰਦੂਆਂ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨਾ ਹੈ, ਹੁਣ ਪੜਾਅ ਦੋ ਦਾ ਮੁਲਾਂਕਣ z ਬਰਾਬਰ x ਪਲੱਸ ਦੁਆਰਾ ਹਰੇਕ 'ਤੇ ਕਰੋ। ਕੋਨਾ ਪੁਆਇੰਟ m ਅਤੇ m ਕ੍ਰਮਵਾਰ ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟੇ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ

ਇਸ ਲਈ ਮੰਨ ਲਓ ਕਿ z ਬਰਾਬਰ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਉਦੇਸ਼ ਫੰਕਸ਼ਨ z ਬਰਾਬਰ ax ਪਲੱਸ ਦੁਆਰਾ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਸੰਭਵ ਕਾਰਨ ਆਦਤਾਂ ਕੋਨਰ ਪੁਆਇੰਟ ਕਹੋ abc ਤਾਂ ਸਾਨੂੰ bzb ' ਤੇ z ਦਾ ਮੁੱਲ ਅਤੇ c 'ਤੇ z ਦਾ ਮੁੱਲ, ਜੋ ਕਿ zc 'ਤੇ z ਦਾ ਮੁੱਲ ਲੱਭਣਾ ਹੋਵੇਗਾ ਕਿਉਂਕਿ ਕਾਰਨ n ਹੈ,

ਇਸ ਲਈ ਸਾਡੇ ਕੋਲ ਇਹਨਾਂ ਤਿੰਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਮੁੱਲ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟਾ ਮੁੱਲ ਅਤੇ ਇੱਕ ਮੁੱਲ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਮੁੱਲ ਹੈ, ਇਸਲਈ zazb ਅਤੇ zc ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਮੁੱਲ ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟਾ ਮੁੱਲ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇੱਕ ਮੁੱਲ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਮੁੱਲ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ,

ਇਸ ਲਈ ਦੂਜੇ ਪੜਾਅ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਸਾਨੂੰ ਹਰੇਕ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂ 'ਤੇ x ਪਲੱਸ b ਦੇ ਬਰਾਬਰ z ਦਾ ਮੁਲਾਂਕਣ ਕਰਨਾ ਹੋਵੇਗਾ m ਅਤੇ m ਦਿਓ। ਕ੍ਰਮਵਾਰ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਅਤੇ ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟਾ ਮੁੱਲ ਹੁਣ ਤੀਜੇ ਪੜਾਅ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਸੰਭਵ ਖੇਤਰ ਨੂੰ ਬੰਨ੍ਹਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ m ਅਤੇ m z ਦਾ ਅਧਿਕਤਮ ਅਤੇ ਨਿਊਨਤਮ ਮੁੱਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਇਸਲਈ ਇਸਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟਾ ਮੁੱਲ ਨਿਊਨਤਮ ਮੁੱਲ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਮੁੱਲ ਅਧਿਕਤਮ ਮੁੱਲ ਹੋਵੇਗਾ ਜਦੋਂ ਕਾਰਨ ਬੰਨ੍ਹਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਖੇਤਰ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਸੀਮਾਬੱਧ ਖੇਤਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਸੰਭਵ ਖੇਤਰ ਅਨਬੰਧਿਤ ਹੈ ਤਾਂ ਕਹੋ ਕਿ ਖੇਤਰ ਅਨਬਾਊਂਡਡ ਹੈ ਤਾਂ ਇਸ ਖੇਤਰ ਦੇ ਕੋਨੇ ਬਿੰਦੂ abc ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ ਕਿ z ਦਾ ਮੁੱਲ ax ਪਲੱਸ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੈ

ਇਸ ਲਈ a 'ਤੇ z ਦਾ ਮੁੱਲ s ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੈ। ay p ਅਤੇ b 'ਤੇ z ਦਾ ਮੁੱਲ q ਕਹਿਣ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੈ ਅਤੇ c 'ਤੇ z ਦਾ ਮੁੱਲ r ਕਹਿਣ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਇਹ p ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟਾ ਮੁੱਲ ਹੈ ਤਾਂ ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟਾ ਮੁੱਲ ਹੈ ਅਤੇ ਕਹੋ ਕਿ r ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਮੁੱਲ ਹੈ, ਸੰਭਵ ਖੇਤਰ ਬੇਅੰਤ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਕਰ m ਅਧਿਕਤਮ ਹੈ। z ਦਾ ਮੁੱਲ ਜੇਕਰ xy ax ਪਲੱਸ ਦੁਆਰਾ m ਤੋਂ ਵੱਧ ਦੁਆਰਾ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਖੁੱਲਾ ਅੱਧਾ ਸਮਤਲ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਦੇ ਨਾਲ ਸਾਂਝਾ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਬਿੰਦੂ ਨਹੀਂ ਹੈ ਨਹੀਂ ਤਾਂ z ਦਾ ਕੋਈ ਅਧਿਕਤਮ ਮੁੱਲ ਨਹੀਂ ਹੈ ਇਹ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਜੇਕਰ ਇਹ zc ਬਰਾਬਰ r ਅਧਿਕਤਮ ਹੈ ਤਾਂ ax ਪਲੱਸ ਇਸਤੋਂ ਵੱਡਾ ਹੈ r ਦਾ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਨਾਲ ਕੋਈ ਬਿੰਦੂ ਸਾਂਝਾ ਨਹੀਂ ਹੈ ਜੇਕਰ r ਤੋਂ ਵੱਧ ax ਪਲੱਸ ਦਾ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਨਾਲ ਕੋਈ ਬਿੰਦੂ ਸਾਂਝਾ ਨਹੀਂ ਹੈ, ਤਾਂ r ਅਧਿਕਤਮ ਮੁੱਲ ਹੈ ਜੋ z ਅਧਿਕਤਮ r ਤੇ c ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ax ਪਲੱਸ r ਤੋਂ ਵੱਧ ਹੈ। ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਦੇ ਨਾਲ ਸਾਂਝੇ ਬਿੰਦੂ ਹਨ ਤਾਂ z ਬਰਾਬਰ ax plus by ਦਾ ਕੋਈ ਅਧਿਕਤਮ ਮੁੱਲ ਨਹੀਂ ਹੈ ਇਸਦਾ ਮਤਲਬ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਸਾਡਾ ਗ੍ਰਾਫ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਖੁੱਲਾ ਵਿਵਹਾਰਕ ਖੇਤਰ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ax ਪਲੱਸ ਬਾਇ ਡ੍ਰਾ ax ਪਲੱਸ ਦੁਆਰਾ ਬਰਾਬਰ r ਬਰਾਬਰ r ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਇਹ ਕੁਹਾੜੀ ਪਲੱਸ ਇਸ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਦੇ ਨਾਲ r ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਕੋਈ ਵੀ ਸਾਂਝੇ ਬਿੰਦੂ ਨਹੀਂ ਹਨ ਤਾਂ ਇਸ r ਫਿਰ ਇਸ r ਦਾ ਮਤਲਬ zc ਬਰਾਬਰ r ਇਸ r ਦਾ ਅਧਿਕਤਮ ਮੁੱਲ ਹੋਵੇਗਾ ਮੇਰੇ ਖਿਆਲ ਵਿੱਚ ਇਹ ਸਪੱਸ਼ਟ ਹੈ ਕਿ ਜੇਕਰ ਇਹ ax ਪਲੱਸ r ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੈ ਤਾਂ ਇਹ ax ਪਲੱਸ ਲੰਘ ਜਾਵੇਗਾ r ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੰਘੇਗਾ ਜੇਕਰ ax ਪਲੱਸ ਬਾਇ ਬਰਾਬਰ r ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੈ ਤਾਂ ਇਸ ਬਿੰਦੂ 'ਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਬਿੰਦੂ ਜੋ ਇਸ ਸੰਭਵ ਕਾਰਨ ਲਈ ਆਮ ਹਨ ਤਾਂ ਇਹ r ਉਦੇਸ਼ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੁੱਲ ਨਹੀਂ ਹੈ ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਜਦੋਂ m ਨਿਊਨਤਮ ਹੋਵੇ ਮੁੱਲ

ਇਸ ਲਈ za ਬਰਾਬਰ p ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟੇ ਮੁੱਲ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਇਹ p ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਮੁੱਲ ਹੈ ਤਾਂ ਦੁਬਾਰਾ ax ਪਲੱਸ ax ਤੋਂ ਘੱਟ ਪਲੱਸ p ਤੋਂ ਘੱਟ ਦੇ ਸੰਭਾਵੀ ਕਾਰਨ ਨਾਲ ਕੋਈ ਸਾਂਝਾ ਬਿੰਦੂ ਨਹੀਂ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਅਜਿਹੀ ਸਥਿਤੀ ਹੈ ਤਾਂ ਅਸੀਂ z ਨੂੰ ਬਰਾਬਰ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। p ਤੋਂ p ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਮੁੱਲ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ax ਪਲੱਸ by p ਤੋਂ ਘੱਟ ਦਾ ਸਾਂਝਾ ਮੁੱਲ ਹੈ ਤਾਂ ਸੰਭਵ ਕਾਰਨ ਦੇ ਨਾਲ ਸਾਂਝਾ ਮੁੱਲ ਹੈ ਤਾਂ p ਦੇ ਬਰਾਬਰ za ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਮੁੱਲ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗਾ ਜਾਂ ਅਸੀਂ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਮੁੱਲ ਮੌਜੂਦ ਨਹੀਂ ਹੈ ਹੁਣ ਆਓ ਯੂ. s ਇੱਕ ਉਦਾਹਰਨ 'ਤੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰੋ lpp ਨੂੰ ਗ੍ਰਾਫਿਕ ਤੌਰ 'ਤੇ ਹੱਲ ਕਰੋ 4 x plus y ਦੇ ਬਰਾਬਰ z ਬਰਾਬਰ x plus y 53 x y ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਬਰਾਬਰ ਦੇ ਬਰਾਬਰ 53 x ਪਲੱਸ y ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਬਰਾਬਰ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਜ਼ੀਰੋ y ਵੱਡੇ ਤੋਂ ਜ਼ੀਰੋ y ਹੁਣ ਬਰਾਬਰ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਥਿਰਾਂਕ x ਜੋੜ y ਘੱਟ ਬਰਾਬਰ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਦਾ ਕਾਰਨ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰੋ x plus y ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਬਰਾਬਰ ਦੇ ਨੱਬੇ ਹੱਲ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਸਮੀਕਰਨ ਸਮੀਕਰਨ x ਪਲੱਸ y ਬਰਾਬਰ ਪੰਜਾਹ ਤਿੰਨ x ਜੋੜ y ਬਰਾਬਰ ਦੇ ਨੱਬੇ ਨੂੰ ਕਹੋ ਇਹ ਪਹਿਲਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਦੂਜਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਤੀਜਾ ਹੈ ਇਸਲਈ x ਪਲੱਸ y ਬਰਾਬਰ ਪੰਜਾਹ

ਇਸ ਲਈ ਇੱਕ x ਜੋੜ y ਬਰਾਬਰ ਪੰਜਾਹ ਪੁਟ ਤੋਂ y ਬਰਾਬਰ ਜ਼ੀਰੋ ਤੋਂ ਭਾਵ x ਬਰਾਬਰ ਪੰਜਾਹ x ਬਰਾਬਰ ਜ਼ੀਰੋ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ y ਬਰਾਬਰ ਪੰਜਾਹ

ਇਸ ਲਈ x ਪਲੱਸ y ਬਰਾਬਰ ਪੰਜਾਹ ਦੇ ਅੰਕ r ਪੰਜਾਹ ਜ਼ੀਰੋ ਅਤੇ ਜ਼ੀਰੋ ਫਿਫਟੀ ਤੋਂ 2 3 x ਜੋੜ y ਬਰਾਬਰ 90 ਪੁਟ y ਬਰਾਬਰ 0 x ਬਰਾਬਰ 30 x ਬਰਾਬਰ 0 ਦਾ ਮਤਲਬ y ਬਰਾਬਰ 90 ਹੈ। ਇਸਲਈ ਲਾਈਨ 3 x ਪਲੱਸ y ਬਰਾਬਰ 90 ਦੇ ਅੰਕ ਤੀਹ ਜ਼ੀਰੋ ਅਤੇ ਜ਼ੀਰੋ ਹਨ ਨੱਬੇ ਹੁਣ ਇਹਨਾਂ ਦੋਵਾਂ ਦਾ ਗ੍ਰਾਫ ਖਿੱਚਦੇ ਹਨ ਲਾਈਨਾਂ

ਇਸ ਲਈ y ਧੁਰਾ ਜ਼ੀਰੋ x ਧੁਰਾ ਬਿੰਦੂ ਪੰਜਾਹ ਜ਼ੀਰੋ ਅਤੇ ਜ਼ੀਰੋ ਫਿਫਟੀ ਫਿਫਟੀ ਜ਼ੀਰੋ ਅਤੇ ਜ਼ੀਰੋ ਫਿਫਟੀ ਹੈ,

ਇਸ ਲਈ ਹਰੇਕ ਡਿਵੀਜ਼ਨ ਦਸ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ,

ਇਸ ਲਈ ਸਾਡੇ ਕੋਲ ਦੋ ਪੁਆਇੰਟ ਜ਼ੀਰੋ ਫਿਫਟੀ ਅਤੇ ਫਿਫਟੀ ਜ਼ੀਰੋ ਇਹਨਾਂ ਦੋ ਬਿੰਦੂਆਂ ਨੂੰ ਜੋੜਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਇਹ ਲਾਈਨ x ਪਲੱਸ y ਬਰਾਬਰ ਹੈ ਪੰਜਾਹ ਤੋਂ ਹੁਣ ਦੂਜੇ

ਸਬੰਧਿਤ ਸਮੀਕਰਨ ਬਿੰਦੂ ਤੀਹ ਜ਼ੀਰੋ ਅਤੇ ਜ਼ੀਰੋ ਨੱਬੇ ਹਨ ,
ਇਸ ਲਈ ਇਹ ਇੱਕ ਬਿੰਦੂ ਤੀਹ ਜ਼ੀਰੋ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਇੱਕ ਬਿੰਦੂ ਜ਼ੀਰੋ ਨੱਬੇ ਹੈ,
ਇਸ ਲਈ ਇਹਨਾਂ ਦੋ ਬਿੰਦੂਆਂ ਨੂੰ ਜੋੜੋ ਤਾਂ ਇਹ ਲਾਈਨ ਤਿੰਨ x ਪਲੱਸ y ਬਰਾਬਰ ਨੱਬੇ ਦੀ ਸਮੀਕਰਨ ਹੈ ਤਾਂ ਇਹ ਲਾਈਨ ਦਰਸਾਉਂਦੀ ਹੈ ਇਹ ਸਮੀਕਰਨ ਤਿੰਨ x ਜੋੜ y ਬਰਾਬਰ ਹੁਣ ਨੱਬੇ ਦੇ ਬਰਾਬਰ x ਜੋੜ y ਪੰਜਾਹ ਦੇ ਬਰਾਬਰ
ਇਸ ਲਈ ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਮੂਲ ਪਰੀਖਿਆ ਦੀ ਜਾਂਚ ਕਰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਾਰਨ ਇਹ ਰੇਖਾ ਇਸ ਅੱਧੇ ਸਮਤਲ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਦੂਜੀ ਸਥਿਰ ਤਿੰਨ x ਜੋੜ y ਨੱਬੇ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੈ ਤਾਂ ਫਿਰ ਮੂਲ ਟੈਸਟ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਜ਼ੀਰੋ ਪਲੱਸ ਜ਼ੀਰੋ ਬਰਾਬਰ 0 50 ਤੋਂ ਘੱਟ ਹੈ ਇਸਲਈ ਇਹ ਸੱਚ ਹੈ ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ 3 ਵਿੱਚ 0 ਜੋੜ 0 ਬਰਾਬਰ 0 ਤੋਂ ਘੱਟ 90 ਇਹ ਦੁਬਾਰਾ ਸੱਚ ਹੈ ਇਸਲਈ ਦੋਨਾਂ ਸਥਿਰਾਂਕਾਂ ਵਿੱਚ ਮੂਲ ਹੱਲ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ
ਇਸ ਲਈ ਦੁਬਾਰਾ t ਇਸ ਸਥਿਰਤਾ ਦਾ ਹੱਲ ਕਾਰਨ ਇਸ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਹੈ ਹੁਣ ਨਿਰਣਾਇਕ ਵੇਰੀਏਬਲ x ਅਤੇ y ਦੀ ਕੋਈ ਨਕਾਰਾਤਮਕ ਪਾਬੰਦੀ ਨਹੀਂ ਹੈ ਇਸਲਈ ਕਾਰਨ ਨੂੰ ਪਹਿਲੇ ਚਤੁਰਭੁਜ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕੇਵਲ ਇਹ x ਬਰਾਬਰ ਜ਼ੀਰੋ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ y ਬਰਾਬਰ ਜ਼ੀਰੋ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਵਿਚਾਰ ਕਰਦੇ ਹੋ ਇਹ ਸਾਰੀਆਂ ਸਥਿਤੀਆਂ ਅਸੀਂ ਲੱਭਾਂਗੇ ਕਿ ਇਹ ਵਿਵਹਾਰਕ ਹੱਲ ਖੇਤਰ ਹੋਵੇਗਾ ਇਹ ਹੱਲ ਦਾ ਕਾਰਨ ਹੋਵੇਗਾ ਹੁਣ ਸਵਾਲ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਸਾਨੂੰ z ਨੂੰ ਚਾਰ x ਪਲੱਸ y ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਵਧਾਉਣਾ ਹੈ ਤਾਂ ਇਹ ਚਾਰ ਬਿੰਦੂ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂ ਹਨ ਇਸਲਈ ਨਿਰੀਖਣ ਦੁਆਰਾ ਅਸੀਂ ਦੇਖਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂ ਹਨ a ਤੀਹ ਜ਼ੀਰੋ b ਵੀਹ ਤੀਹ ਅਤੇ c ਜ਼ੀਰੋ ਪੰਜਾਹ ਅਤੇ ਇੱਕ ਕੋਨੇ ਦਾ ਬਿੰਦੂ ਮੂਲ ਹੈ ਇਸਲਈ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂ ਜ਼ੀਰੋ ਜ਼ੀਰੋ a ਤੀਹ ਜ਼ੀਰੋ b ਵੀਹ ਤੀਹ ਅਤੇ c ਜ਼ੀਰੋ ਫਿਫਟੀ ਹਨ ਤਾਂ ਕੋਨੇ ਦੇ ਬਿੰਦੂਆਂ 'ਤੇ z ਦਾ ਮੁੱਲ z 0 ਬਰਾਬਰ 0 za ਬਰਾਬਰ 4 ਵਿੱਚ 30 ਪਲੱਸ 0 ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ 120 z ਬਰਾਬਰ 4 ਗੁਣਾ 20 ਜੋੜ ਇਕੱਤੀ ਇਕ ਜ਼ੀਰੋ ਅਤੇ zc ਬਰਾਬਰ ਚਾਰ ਗੁਣਾ ਜ਼ੀਰੋ ਜੋੜ ਪੰਜਾਹ ਬਰਾਬਰ ਪੰਜਾਹ ਹੁਣ ਸਮੱਸਿਆ ਵਿੱਚ ਅਸੀਂ z ਬਰਾਬਰ ਚਾਰ x ਜੋੜ ਦਿੱਤਾ ਹੈ। y ਤਾਂ ਇਹ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਮੁੱਲ ਹੋਵੇਗਾ ਕਿਉਂਕਿ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਵਿਵਹਾਰਕ ਕਾਰਨ ਹੈ,
ਇਸ ਲਈ z ਅਧਿਕਤਮ 30 ਜ਼ੀਰੋ 'ਤੇ 120 ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੈ ਠੀਕ ਹੈ ਦੋਸਤੋ ਅਸੀਂ ਅਗਲੇ ਸੈਸ਼ਨ ਵਿੱਚ ਕੁਝ ਹੋਰ ਸਮੱਸਿਆ ਬਾਰੇ ਚਰਚਾ ਕਰਾਂਗੇ ਧੰਨਵਾਦ