

U pitanju je algoritam ranca sa ograničenom količinom svake vrste predmeta.

Rešenje je da se pakuju karte do zbira Z uz korišćenje najmanjeg mogućeg broja karata.

Zapremina ranca je zbir Z .

Predmeti su karte.

Zapremine predmeta su brojevi na kartama ($karta_i$).

Vrednost svake karte je 1.

Treba popuniti ranac zapremine Z uz minimizovanje vrednosti, odnosno broja karata.

Popunjava se matrica optimuma, dimenzije $N \times Z$. Traži se najveći podranac koji je popunjen do vrha (najveći zbir), a čija vrednost je manja ili jednaka od X (broj karata manji od X). Od tog elementa u matrici se radi rekonstrukcija.