

| Entorno de tareas | Observabilidad | Agentes | Determinismo | Episódico | Estático | Discreto | Conocido |
|-------------------|----------------|---------|--------------|-----------|----------|----------|----------|
| RPS | No | Dos | No | Sí | Sí | Sí | Sí |

- Observabilidad: El juego no es completamente observable, ya que los jugadores no conocen la elección del oponente hasta que se revela. Por lo tanto, se marca como "No".
- Agentes: El juego implica dos agentes (jugadores), marcados como "Dos".
- Determinismo: El RPS no es determinista, ya que el resultado del juego no se determina completamente por las elecciones de los jugadores. Por lo tanto, se marca como "No".
- Episódico: El juego es episódico, ya que cada partida es independiente y no afecta directamente a las futuras partidas. Por lo tanto, se marca como "Sí". Aquí podríamos matizar el tema si se mira desde el punto de vista de analizar las jugadas del oponente de manera estadística...
- Estático: El entorno no cambia mientras se toma una decisión en el juego. Es estático, por lo que se marca como "Sí".
- Discreto: Las acciones y estados en el RPS son discretos. Por ejemplo, las opciones son "piedra", "papel" o "tijeras". Por lo tanto, se marca como "Sí".
- Conocido: Los jugadores conocen las reglas del juego y las opciones disponibles. Por lo tanto, se marca como "Sí".