

# Практикум на ЭВМ. Задание 4.

Альшан Аркадий, 311  
Игорь Пономорев, 312  
Артем Шестаков, 312

**МГУ имени М.В. Ломоносова**

2017

После оглушительного успеха в освобождении Астапора, Миэрина и Юнкя от власти работорговцев Дейенерис Бурерожденная открыла себе доступ к Летнему морю, а следовательно – путь в Вестерос.

Для ведения войны с Семью Королевствами нужно оружие, а для оружия нужна сталь. Нет никаких сомнений в кузнечном искусстве Безупречных, однако поставщики стали не столь надежны.

Два основных поставщика стали – это Westeros Inc. и Harpy & Co. На протяжении нескольких месяцев мы покупаем сталь у обеих компаний, и каждая из них предлагает ощутимую скидку при заключении эксклюзивного договора на поставку.

Советник королевы Тирион Ланнистер знает о твоём умении принимать взвешенные рациональные решения и просит помощи в объективном решении вопроса о том, с какой из компаний следует заключить эксклюзивный договор на поставку стали.

У Тириона есть записи о производстве мечей каждым из кузнецов-безупречных, а также данные о количестве сломанных мечей в каждый из месяцев ведения боевых действий.

Для решения задачи мы провели четыре исследования на массиве данных. Далее будут представлены краткие их описания, а также графики с полученными результатами.

# График 1

## Ежемесячная Продуктивность

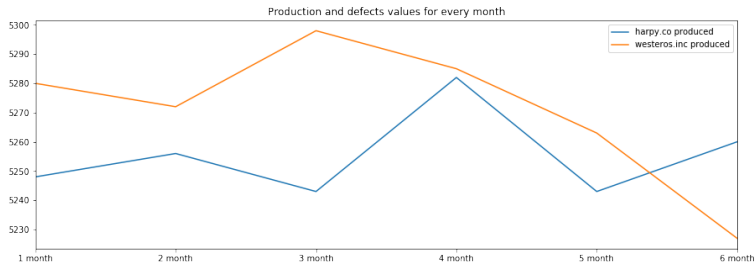


Рис.: 1

# График 2

Среднее количество дефектов вежемесечно

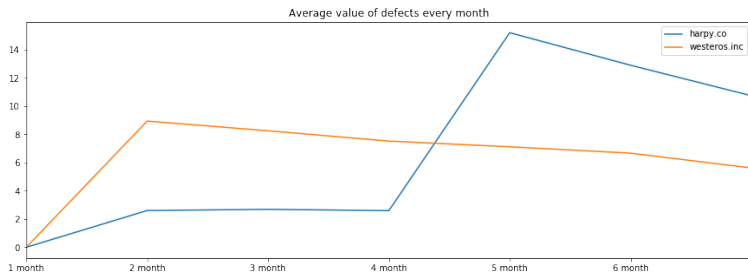


Рис.: 2

# График 3

Количество дефектов ежемесячно

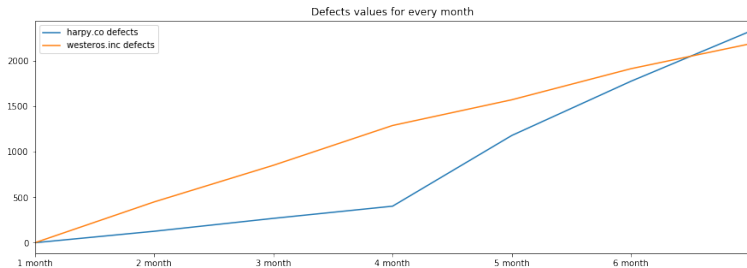


Рис.: 3

# График 4

Количество качественных мечей ежемесячно

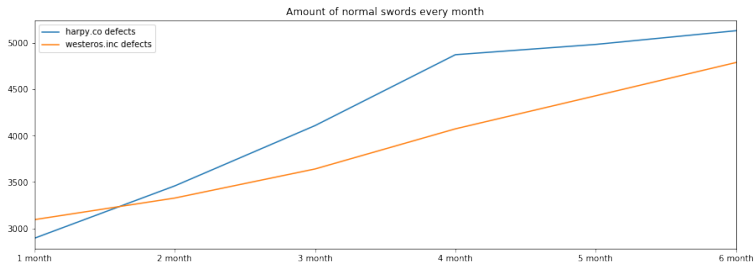


Рис.: 4

1. Объём производства harpy.co несколько меньше чем у westeros.inc
2. Первые 3 месяца использования мечи harpy.co почти не ломаются, однако у westeros.inc ломаются равномерно.
3. В районе 6 месяцев у вестероса мечей будет ломаться больше чем у harpy общее качество мечей ухудшилось
4. количество целых мечей у harpy будет больше чем у вестероса. Для войны не более 6 месяцев будет идиален harpy.co но для дальних походов нужно уже брать у westeros