**Інструкція до методу мінімакса:**

1. Для початку використання програми слід зазначити кількість рядків у матриці
2. корисності, за замовчуванням у програмі стовпців завжди 2.
3. Далі слід обрахувати матрицю втрат, ввести в програму перший та останній елемент і натиснути кнопку далі, якщо введені параметри правильні - матриця корисності заміниться на матрицю втрат. На вкладці вихідні данні відображається опукла множина матриці втрат та бісектриса.
4. Наступним треба ввести компоненти вектора оптимального розв’язку або поставити, що їх безліч. Також треба ввести ціну гри.
5. Далі натискаємо перевірити, поля будуть кольором вказувати на коректність розв’язку.
6. Щоб завершити процес розв’язання задачі треба натиснути кнопку "Закінчити перевірку".

**Інструкція до методу Неймана-Пірсона:**

1. Для початку використання програми слід зазначити кількість рядків у матриці
2. корисності і порогове значення контрольованого стану, за замовчування у програмі стовпців завжди 2, а контрольований стан - перший.
3. Далі слід обрахувати матрицю втрат, ввести в програму перший та останній елемент і натиснути кнопку далі, якщо введені параметри правильні - матриця корисності заміниться на матрицю втрат. На вкладці вихідні данні відображається опукла множина матриці втрат та бісектриса.
4. Наступним треба ввести компоненти вектора оптимального розв’язку або поставити, що їх безліч, або розв’язку не існує. Якщо розв’язків не існує - ціну гри вводити не треба, в решті випадків її потрібно ввести.
5. Далі натискаємо перевірити, поля будуть кольором вказувати на коректність розв’язку.
6. Щоб завершити процес розв’язання задачі треба натиснути кнопку "Закінчити перевірку".