**Інструкція до методу мінімакса:**

1. Для початку використання програми слід зазначити кількість рядків та стовпців у матриці корисності.
2. 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.
3. Потім слід ввести оптимальні розв’язки та ціну гри.
4. Далі натискаємо перевірити, поля будуть кольором вказувати на коректність розв’язку.
5. 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.
4. Потім слід ввести оптимальні розв’язки, ціну гри та вказати які рядки викреслюються з матриці втрат або залишити це поле пустим.
5. Далі натискаємо перевірити, поля будуть кольором вказувати на коректність розв’язку.
6. Щоб завершити процес розв’язання задачі треба натиснути кнопку "Закінчити перевірку".