

**Задание:** решение антагонистической матричной игры, визуализация, тестирование, сбор кода в пакет.

**Алгоритм:** сразу решали симплекс методом. **Симплекс метод** - это метод последовательного перехода от одного базисного решения системы ограничений задачи линейного программирования к другому базисному решению до тех пор, пока функция цели не примет оптимального значения. Так как этот алгоритм является универсальным, то отдельно ситуацию с седловыми точками не рассматривали. Задачу линейного программирования решали путем построения симплекс-таблиц

**Вклад:**

Гладков Денис – базовый алгоритм построения симплекс таблиц, визуализация

Назаренко Тарас – обработка нестандартных матриц, создание «антициклинов», упаковка в пакет

Кислюк Лев – тесты, визуализация