# Практическая работа №1: Принятие решений в матричных играх Цель работы

Найти решение задач матричных игр с нулевой суммой.

## Порядок выполнения работы

- 1. С помощью инструментального средства определить границы выигрыша и наличие седловой точки для матрицы С1.
- 2. Графически и аналитически решить матричную игру 2×2 для матрицы C2.
- 3. Графически и аналитически решить матричную игру 2×N для матрицы С3.
- 4. Графически и аналитически решить матричную игру М×2 для матрицы C4.
- 5. С помощью симплекс-метода решить матричную игру M×N для матрицы C5.
- 6. Подсчитать относительную погрешность полученных результатов.

#### Определение границ выигрыша и наличие седловой точки.

```
Program.cs ⇒ X
C# ConsoleApplication6
                                                        🐾 ConsoleApplication6.Program

→ Main(string[]

   □using System;
    using System.Collections.Generic;
    using System.Linq;
    using System.Text;
    using System.Threading.Tasks;
   □ namespace ConsoleApplication6
   |{
         class Program
             static void Main(string[] args)
                 int[,] mat = { { 2, 3, 1, 5 }, { 3, 5, 4, 6 }, { 4, 3, 2, 3 }, { 1, 5, 3, 4 } };
                 int[] mat2=new int[4];
                 int i, j, l, max=0, min=0, alfa=0, beta=0;
                 for (i = 0; i < 4; i++)
                 { min = mat[i, 0];
                     for (j = 0; j < 4; j++)
                         if (mat[i,j]<min) min=mat[i,j];</pre>
                     } mat2[i] = min;
                     Console.WriteLine("min ctroki"+mat2[i]);
                 alfa = mat2[0];
                 for (1 = 1; 1 < 4; 1++)
                     if (mat2[1] > alfa) alfa = mat2[1];
                 } Console.WriteLine("alfa =" + alfa);
                 for (j = 0; j < 4; j++)
```

```
for (j = 0; j < 4; j++)
{
    max = mat[0, j];
    for (i = 0; i < 4; i++)
    {
        if (mat[i, j] > max) max = mat[i, j];

    } mat2[j] = max;
    Console.WriteLine("max ctolbsu"+mat2[j]);
}
beta = mat2[0];
for (l = 1; l < 4; l++)
{
    if (mat2[l] < beta) beta = mat2[l];
}
Console.WriteLine("beta =" + beta);
}
}
</pre>
```

Варианты соответствуют номеру в списке. Матрицы C1:

$$C = \begin{pmatrix} 2 & 4 & 1 & 5 \\ 1 & -1 & 3 & 2 \\ 5 & 2 & -4 & 0 \\ -2 & 5 & -3 & -4 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 2 & 3 & -1 & 4 \\ 3 & 2 & 4 & 1 \\ -4 & 3 & -1 & -2 \\ -5 & 5 & -3 & -4 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 2 & 2 & 6 & 5 \\ 3 & 3 & 7 & 7 \\ 4 & 3 & 4 & 2 \\ 5 & 6 & 2 & 4 \end{pmatrix}$$

$$\begin{array}{c}
1.4.21 \\
1.4.20 \\
1.4.21 \\
C = \begin{pmatrix} 3 & 6 & 1 & 4 \\ 5 & 2 & 4 & 2 \\ 2 & 1 & 5 & 4 \end{pmatrix} & C = \begin{pmatrix} 3 & 6 & 1 & 4 \\ 5 & 2 & 4 & 2 \\ 2 & 1 & 5 & 4 \end{pmatrix} & C = \begin{pmatrix} 3 & 6 & 1 & 4 \\ 5 & 3 & 6 & 2 \\ 1 & 4 & 3 & 5 \end{pmatrix}$$

$$\begin{array}{c}
1.4.22 \\
2 & 6 & 4 & 3 \\ 9 & 5 & 3 & 7 \\ 8 & 7 & 5 & 4 \end{pmatrix} & C = \begin{pmatrix} 5 & 8 & 7 & 6 \\ 10 & 11 & 5 & 7 \\ 12 & 10 & 8 & 4 \\ 7 & 11 & 10 & 3 \end{pmatrix} & C = \begin{pmatrix} 8 & 7 & 10 & 5 \\ 6 & 4 & 11 & 3 \\ 10 & 5 & 9 & 7 \\ 4 & 8 & 3 & 12 \end{pmatrix}$$

$$\begin{array}{c}
1.4.24 \\
C = \begin{pmatrix} 8 & 7 & 10 & 5 \\ 6 & 4 & 11 & 3 \\ 10 & 5 & 9 & 7 \\ 4 & 8 & 3 & 12 \end{pmatrix}$$

$$\begin{array}{c}
1.4.25 \\
7 & 1 & 4 & 9 & 10 \\ 7 & 4 & 8 & 12 & 9 \\ 11 & 5 & 5 & 10 & 7 \\ 3 & 5 & 10 & 7 & 10 \\ 12 & 4 & 3 & 3 & 6 \end{pmatrix}$$

$$\begin{array}{c}
1.4.26 \\
C = \begin{pmatrix} 3 & 2 & 5 & 10 & 8 \\ 7 & 5 & 4 & 9 & 1 \\ 7 & 4 & 8 & 2 & 9 \\ 9 & 4 & 5 & 11 & 7 \\ 4 & 5 & 10 & 7 & 10 \\ 8 & 4 & 3 & 4 & 6 \end{pmatrix}$$

$$\begin{array}{c}
1.4.27 \\
C = \begin{pmatrix} 0.5 & 1.3 & 0.6 & 0.7 &$$

**1. Игра 2 на 2.** Матрицы С2:

## 2. Игра 2 на N.

Матрицы С3:

$$A = \begin{pmatrix} 3 & 8 & 8 & 4 & 7 \\ 3 & 2 & 4 & 8 & 9 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 7 & 10 & 8 & 5 & 6 \\ 4 & 6 & 7 & 10 & 8 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 4 & 3 & 2 & 5 \\ 6 & 1 & 7 & 4 \end{pmatrix}$$

$$A = \begin{pmatrix} 2 & 4 & 3 & 5 \\ 8 & 2 & -3 & -4 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 3 & 6 & 2 & 4 \\ 5 & 3 & 4 & 7 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 7 & 3 & 6 & 4 & 1 \\ 2 & 1 & 3 & 8 & 4 \end{pmatrix}$$

$$A = \begin{pmatrix} 5 & 7 & 4 & 6 \\ 2 & 1 & 8 & 3 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} -3 & 4 & 2 & -2 \\ -2 & 5 & 3 & -4 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 2 & 3 & 8 & 5 \\ 7 & 5 & 4 & 6 \end{pmatrix}$$

$$A = \begin{pmatrix} 3 & 8 & 6 & 4 \\ 2 & 6 & 1 & 8 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 3 & 8 & 6 & 4 \\ 7 & 6 & 9 & 8 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 5 & 6 & 3 & 8 \\ 2 & 9 & 4 & 7 \end{pmatrix}$$

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 4 & 6 & 4 & 5 \\ 3 & 2 & 5 & 8 & 7 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 2 & 4 & 8 & 7 & 6 \\ 4 & 6 & 7 & 10 & 8 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 4 & 5 & 2 & 7 \\ 6 & 1 & 7 & 4 \end{pmatrix}$$

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 4 & 6 & 4 & 5 \\ 3 & 2 & 5 & 8 & 7 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 1 & 9 & 3 & 5 & 6 \\ 4 & 7 & 6 & 3 & 8 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 4 & 5 & 2 & 7 \\ 6 & 1 & 7 & 4 \end{pmatrix}$$

$$A = \begin{pmatrix} 8 & 3 & 6 & 5 & 7 \\ 3 & 7 & 4 & 8 & 9 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 1 & 9 & 3 & 5 & 6 \\ 4 & 7 & 6 & 3 & 8 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 4 & 3 & 2 & 5 \\ 5 & 2 & 6 & 8 \end{pmatrix}$$

$$A = \begin{pmatrix} 8 & 3 & 6 & 5 & 7 \\ 3 & 7 & 4 & 8 & 9 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 3 & 8 & 1 & 4 \\ 7 & 2 & 9 & 6 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 5 & 6 & 8 & 7 \\ 3 & 9 & 4 & 5 \end{pmatrix}$$

$$A = \begin{pmatrix} 5 & 2 & 7 & 6 \\ 3 & 6 & 4 & 8 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 3 & 8 & 1 & 4 \\ 7 & 2 & 9 & 6 \end{pmatrix} \qquad A = \begin{pmatrix} 5 & 6 & 8 & 7 \\ 3 & 9 & 4 & 5 \end{pmatrix}$$

а также

#### 3. Игра М на 2.

Матрицы С4:

#### а также

### 4. Игра М на N.

Матрицы С5:

Задание: решить симплекс методом в Махіта.

а также

$$C = \begin{pmatrix} 2 & 3 & 6 & 8 \\ 1 & 2 & 7 & 3 \\ 3 & 4 & 3 & 0 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 2 & 3 & 1 & 2 \\ 3 & 5 & 2 & 3 \\ 1 & 2 & 4 & 1 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 5 & 7 & 4 & 3 \\ 2 & 1 & 3 & 6 \\ 2 & 1 & 3 & 4 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 2 & 1 & 7 \\ 9 & 5 & 4 \\ 8 & 3 & 9 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 7 & -5 & -2 & 6 \\ 5 & 1 & 3 & 2 \\ -2 & 4 & -1 & 5 \end{pmatrix} \qquad L8.24$$

$$C = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 8 \\ 2 & 8 & 4 \\ 5 & 4 & 9 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 4 & -3 & -2 \\ 2 & 3 & 4 \\ 3 & 2 & -1 \\ -2 & 6 & -1 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 3 & 3 & 4 \\ 5 & 7 & 3 \\ 4 & 6 & 9 \end{pmatrix} \qquad L8.30$$

$$L8.28 \qquad L8.29 \qquad L8.30$$

$$C = \begin{pmatrix} 6 & 3 & 7 & 5 & 8 \\ 7 & 1 & 4 & 9 & 10 \\ 7 & 4 & 8 & 12 & 9 \\ 11 & 6 & 5 & 10 & 7 \\ 3 & 5 & 10 & 7 & 10 \\ 12 & 4 & 3 & 3 & 6 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 3 & 2 & 5 & 10 & 8 \\ 7 & 5 & 4 & 9 & 1 \\ 9 & 8 & 5 & 11 & 7 \\ 4 & 5 & 10 & 7 & 10 \\ 8 & 4 & 3 & 4 & 6 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 6 & 3 & 7 \\ 8 & 5 & 1 \\ 4 & 9 & 12 \\ 3 & 7 & 8 \\ 12 & 4 & 6 \end{pmatrix}$$

$$L8.31 \qquad L8.32 \qquad L8.33$$

$$L8.34 \qquad L8.35 \qquad L8.35$$

$$C = \begin{pmatrix} 3 & 6 & 1 & 4 \\ 5 & 3 & 6 & 2 \\ 1 & 4 & 3 & 5 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 8 & 4 \\ 3 & 4 & 5 & 7 \\ 4 & 3 & -2 & -3 \\ 6 & 5 & -3 & -4 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 8 & 4 \\ 3 & 4 & 5 & 7 \\ 4 & 3 & 2 & 5 \\ 8 & 5 & 1 & 2 \end{pmatrix}$$

$$L8.34 \qquad L8.35 \qquad L8.36 \qquad L8.36 \qquad L8.36$$

$$L8.34 \qquad C = \begin{pmatrix} 3 & 6 & 1 & 4 \\ 5 & 2 & 4 & 2 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 1 & 4 & 6 & 5 \\ 5 & 6 & 3 & 9 \\ 7 & 3 & 5 & 4 \end{pmatrix}$$

$$C = \begin{pmatrix} 3 & 6 & 1 & 4 \\ 5 & 2 & 4 & 2 \end{pmatrix} \qquad C = \begin{pmatrix} 1 & 4 & 6 & 5 \\ 5 & 6 & 3 & 9 \\ 7 & 3 & 5 & 4 \end{pmatrix}$$

```
(%o13) C:/maxima-5.42.1/share/maxima/5.42.1/share/simplex/simplex.mac
(W)
        x_3 + x_2 + x_1
(e1) x_3 + 4x_2 + 2x_1 \ge 1
(e2) 3x_3+2x_2+3x_1 \ge 1
      4x_3 + 2x_2 + x_1 \ge 1
(e3)
(%018) I_{\frac{11}{28}}^{\frac{11}{28}}, I_{x_3} = \frac{1}{7}, x_2 = \frac{5}{28}, x_1 = \frac{1}{14} I_1
         load(simplex);
         W:1-y_1+1-y_2+1-y_3;
         e1:2·y_1+3·y_2+1·y_3<=1;
         e2:4·y_1+2·y_2+2·y_3<=1;
         e3:1·y_1+3·y_2+4·y_3<=1;
         maximize_lp(W,[e1,e2,e3]),nonegative_lp=true;
(%o19) C:/maxima-5.42.1/share/maxima/5.42.1/share/simplex/simplex.mac
(W)
       y_3 + y_2 + y_1
(e1)
      y_3 + 3y_2 + 2y_1 \le 1
(e2) 2y_3 + 2y_2 + 4y_1 \le 1
(e3) 4y_3 + 3y_2 + y_1 \le 1
(%024) I_{\frac{11}{28}}^{\frac{11}{28}}, I_{y_3} = \frac{1}{28}, y_2 = \frac{1}{4}, y_1 = \frac{3}{28}
         plot3d([1-2\cdot x-4\cdot y,\, 0.333-1\cdot x-0.66\cdot y,\, 0.25-0.25\cdot x-0.5\cdot y],\, [x,0,1],\, [y,0,1],\, [plot\_format,gnuplot])\$
          maxima_tempdir: "C:\\Windows\\Temp";
          /- Вы не поставили двоеточие. -/
          f(x):=x^2;
          /- Для графика в этом окне. -/
          wxplot2d (f(x), [x, -2, 2]);
        C:\Windows\Temp
(\%07) f(x) := x^2
                       3.5
                         3
                       2.5
                        2
                       1.5
                         1
                       0.5
```

0 L -2

-1.5

-0.5

0.5

1.5