**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**Санкт-Петербургский государственный**

**электротехнический университет**

**«ЛЭТИ» им. В.И. Ульянова (Ленина)**

**Кафедра математического обеспечения и применения ЭВМ**

отчет

**по практической работе №1**

**по дисциплине «Теория принятия решений»**

Тема: Принятие решений в матричных играх

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Студентка гр. 7381 |  | Алясова А.Н. |
| Преподаватель |  | Попова Е.В. |

Санкт-Петербург

2021

**Цель работы.**

Изучение различных инструментальных средств для решения задач поддержки принятия решения, а также овладение навыками принятия решения на основе матричных игр.

**Основные теоретические положения.**

Рассмотрим простейшую математическую модель конечной конфликтной ситуации, в которой имеется два участника и выигрыш одного равен проигрышу другого. Такая модель называется антагонистической игрой двух лиц с нулевой суммой. Игра состоит из двух ходов: игрок А выбирает одну из возможных стратегий, а игрок Б выбирает одну из возможных стратегий . Каждый выбор производится при полном незнании выбора соперника. В результате выигрыш игроков составит соответственно  и . Цель игрока А – максимизировать величину , а игрока Б – минимизировать эту величину. Критерием принятия решения является функция, выражающая предпочтение лица, принимающего решение, и определяющая правило, по которому выбирается приемлемый или оптимальный вариант решения.

Матрица, составленная из величин .

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | . | (1) |

Матрица (1) называется платежной матрицей, или матрицей игры. Каждый элемент платежной матрицы , равен выигрышу А (проигрышу Б), если он выбрал стратегию , а игрок Б выбирал стратегию .

Задача каждого из игроков – найти наилучшую стратегию игры, при этом предполагается, что противники одинаково разумны и каждый из них делает все, чтобы получить наибольший доход.

Найдем наилучшую стратегию первого игрока. Если игрок А выбрал стратегию , то в худшем случае (например, если его ход известен Б) он получит выигрыш . Предвидя такую возможность, игрок А должен выбрать такую стратегию, чтобы максимизировать свой минимальный выигрыш.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (2) |

Представленная в (2) величина  – гарантированный выигрыш игрока А называется нижней ценой игры. Стратегия , обеспечивающая получение выигрыша , называется максиминной. Если первый игрок будет придерживаться своей максиминной стратегии, то у него есть гарантия, что он в любом случае выиграет не меньше . Аналогично определяется наилучшая стратегия второго игрока. Игрок Б при выборе стратегии , в худшем случае получит проигрыш . Он выбирает стратегию  при которой его проигрыш будет минимальным и составит

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (3) |

Представленная в (3) величина  – гарантированный проигрыш игрока Б называется верхней ценой игры. Стратегия , обеспечивающая получение проигрыша , называется минимаксной. Если второй игрок будет придерживаться своей минимаксной стратегии, то у него есть гарантия, что он в любом случае проиграет не больше . Фактический выигрыш игрока А (проигрыш игрока Б) при разумных действиях партнеров ограничен верхней и нижней ценой игры. Для матричной игры справедливо неравенство . Если , т.е.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (4) |

то выигрыш игрока А (проигрыш игрока Б) определяется числом . Оно называется ценой игры.

В соответствии с (4), если , то такая игра называется игрой с седловой точкой. Элемент матрицы , соответствующий паре оптимальных стратегий , называется седловой точкой матрицы. Этот элемент является ценой игры.

Седловой точке соответствуют оптимальные стратегии игроков. Их совокупность – решение игры, которое обладает свойством: если один из игроков придерживается оптимальной стратегии, то второму отклонение от своей оптимальной стратегии не может быть выгодным. Если игра имеет седловую точку, то говорят, что она решается в чистых стратегиях.

Если платежная матрица не имеет седловой точки, т.е.  и то поиск решения игры приводит к применению сложной стратегии, состоящей в случайном применении двух и более стратегий с определенными частотами.

Сложная стратегия, состоящая в случайном применении всех стратегий с определенными частотами, называется смешанной.

**Постановка задачи.**

Используя инструментальные средства компьютерной алгебры решить матричные задачи.

**Вариант.**

Вариант 30.

**Выполнение работы.**

1) С помощью инструментального средства определить границы выигрыша и наличие седловой точки для матрицы . Матрица представлена в (5).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (5) |

Результат выполнения программы, представленной в приложении А, показан на рис. 1.

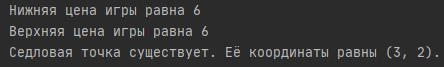


Рисунок 1 – Результат выполнения программы для матрицы

2) Графически и аналитически решить матричную игру 2×2 для матрицы . Матрица представлена в (6).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (6) |

Решим данную задачу аналитически.

Требуется проверить, есть ли седловая точка для исходной платежной матрицы. В случае если платежная матрица имеет седловую точку, необходимо выписать решение игры в чистых стратегиях.

Найдем нижнюю (7) и верхнюю (8) цену игры.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (7) |
|  |  | (8) |

Получаем, что , а значит нет седловой точки и решение в чистых стратегиях не существует.

Найдем цену игры . Известно, что .

В таком случае игрок A должен выбрать свои смешанные стратегии так, чтобы получить максимальный средний выигрыш. Аналогично, игрок Б должен выбрать свои смешанные стратегии так, чтобы минимизировать средний выигрыш игрока А.

Для этого запишем две системы (9) и (10) уравнений и решим их.

Для игрока А:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (9) |

Для игрока Б:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (10) |

Оптимальная стратегия игрока А:

Оптимальная стратегия игрока Б:

Цена игры:

Решим данную задачу графически. Результаты представлены на рис. 2 и 3.

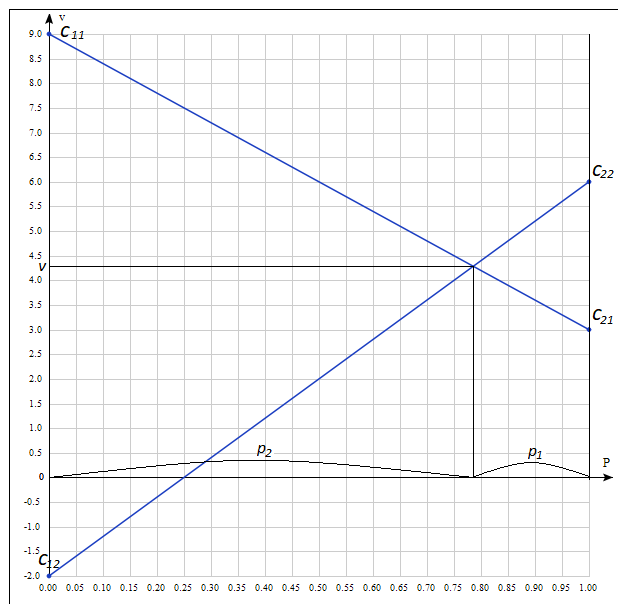


Рисунок 2 – Гарантированный выигрыш первого игрока в матрице платежей

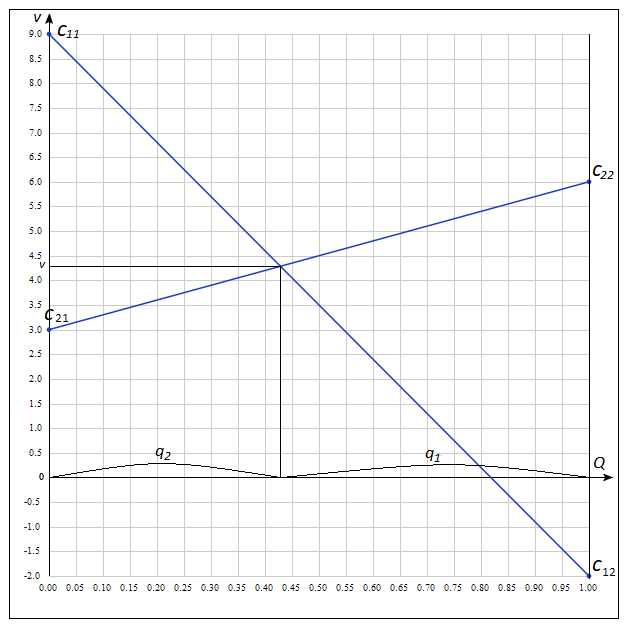


Рисунок 3 – Гарантированный проигрыш второго игрока в матрице платежей

По рис. 2 и 3 можно определить, что стратегии игроков А и Б приблизительно равны , цена игры – , Так как можем сделать вывод о том, что седловой точки не существует.

3) Графически и аналитически решить матричную игру 2×N для матрицы . Матрица представлена в (11).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (11) |

Решим данную задачу аналитически.

Требуется проверить, есть ли седловая точка для исходной платежной матрицы. В случае если платежная матрица имеет седловую точку, необходимо выписать решение игры в чистых стратегиях.

Результат выполнения программы на матрице , представленной в приложении А, показан на рис. 4.

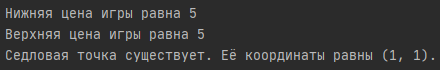


Рисунок 4 – Результат выполнения программы для матрицы

Решим данную задачу графически. Результат представлен на рис. 5.

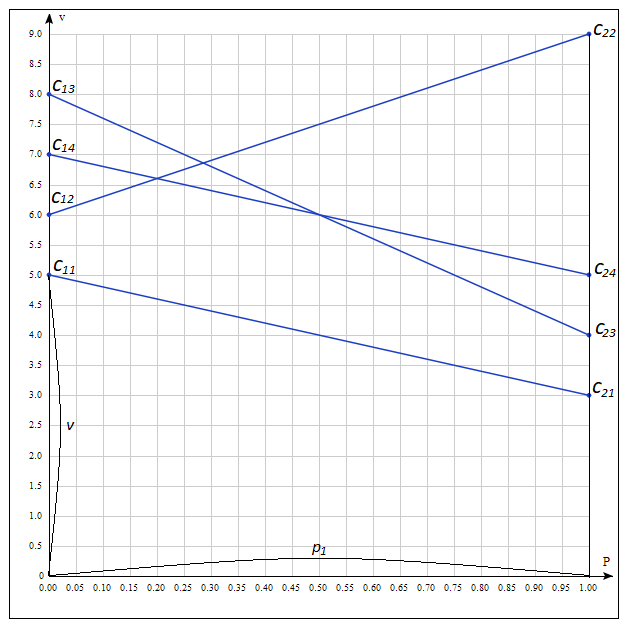


Рисунок 5 – Гарантированный выигрыш первого игрока при различном выборе смешанной стратегии

По рис. 5 можно определить цена игры , Так как можем сделать вывод о том, что седловая точка существует.

4) Графически и аналитически решить матричную игру *M×*2 для матрицы . Матрица представлена в (12).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (12) |

Решим данную задачу графически. Результат представлен на рис. 9.

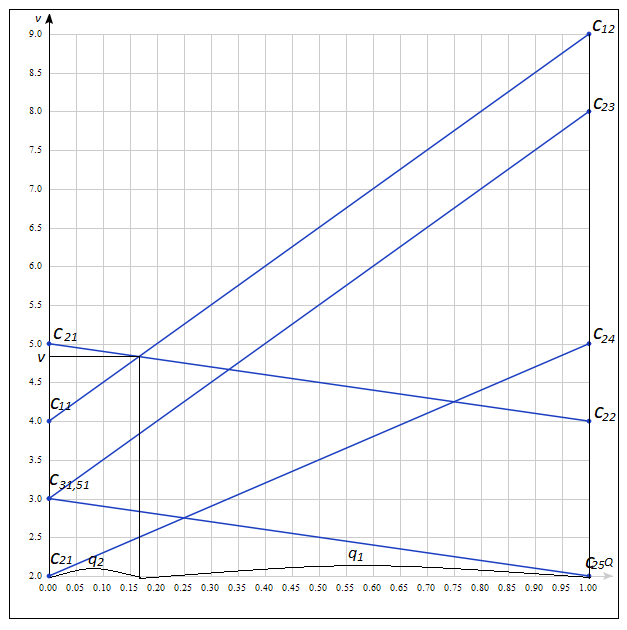
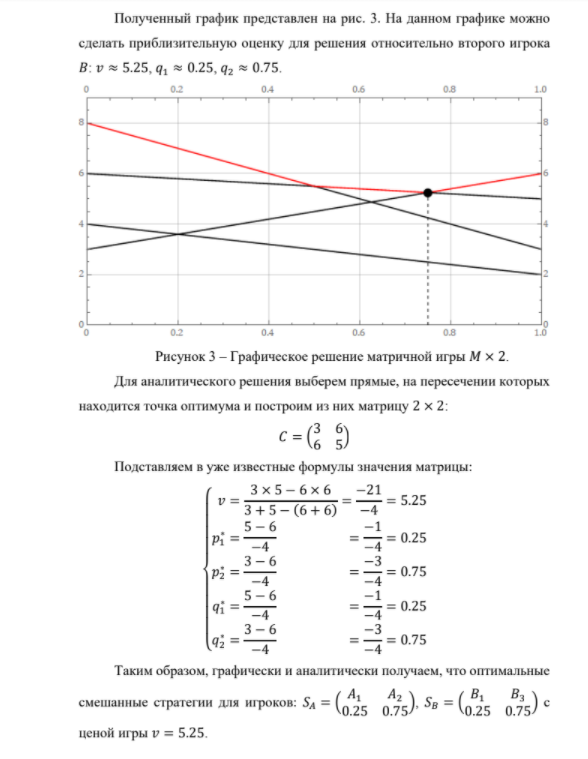


Рисунок 9 – Гарантированный проигрыш второго игрока при различном выборе смешанной стратегии

Исходя из рис. 9 можно определить, что смешанная стратегия игрока Б приблизительно равна цена игры – Так как можем сделать вывод о том, что седловой точки не существует. Второму игроку заведомо невыгодны стратегии 3, 4 и 5.



Решим данную задачу аналитически.

Для аналитического решения выберем прямые, на пересечении которых находится точка оптимума и построим из них матрицу 2 × 2:

Требуется проверить, есть ли седловая точка для исходной платежной матрицы. В случае если платежная матрица имеет седловую точку, необходимо выписать решение игры в чистых стратегиях.

Найдем нижнюю (13) и верхнюю (14) цену игры.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (13) |
|  |  | (14) |

Получаем, что , а значит нет седловой точки и решение в чистых стратегиях не существует.

Найдем цену игры . Известно, что .

В таком случае игрок A должен выбрать свои смешанные стратегии так, чтобы получить максимальный средний выигрыш. Аналогично, игрок Б должен выбрать свои смешанные стратегии так, чтобы минимизировать средний выигрыш игрока А.

Для этого запишем две системы (15) и (17) уравнений.

Для игрока А:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (15) |

Используя инструментальное средство Maxima, найдём симплекс-методом оптимальные стратегии для игроков А и Б. Ввод системы неравенств для игрока А в программу Maxima представлен на рис. 6.

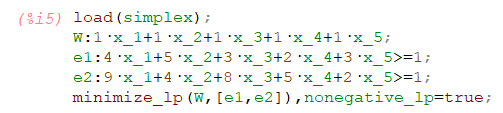


Рисунок 6 – Ввод системы неравенств для игрока А

Полученное с помощью Maxima решение представлено на рис. 7.

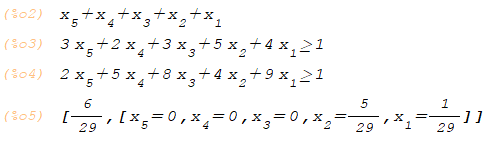


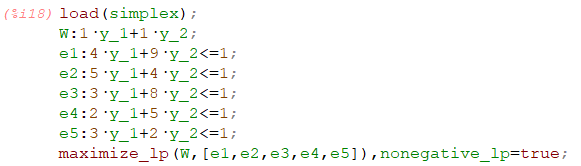
Рисунок 7 – Решение вектора симплекс-методом матрицы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (16) |

Для игрока Б:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (17) |

Ввод системы неравенств и расчет вектора для игрока Б c помощью программы Maxima представлен на рис. 8.



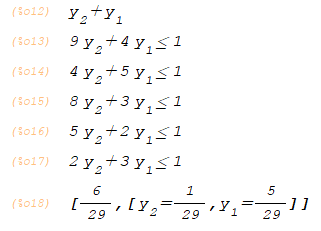


Рисунок 8 – Решение вектора симплекс-методом матрицы

|  |  |
| --- | --- |
|  | (18) |

Оптимальная стратегия игрока А:

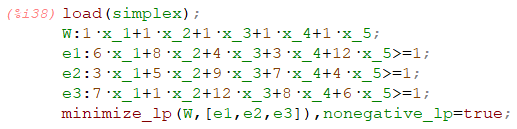
Оптимальная стратегия игрока Б:

Цена игры:

5) С помощью симплекс-метода решить матричную игру *M×N* для матрицы . Матрица представлена в (19).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (19) |

С помощью системы компьютерной алгебры «Maxima» симплекс-методом вычислены векторы *X* и *Y* (см. рис. 10, 11).



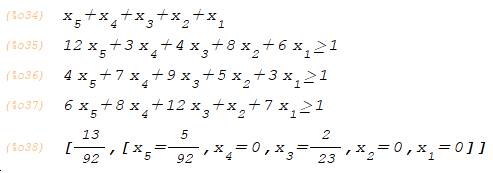
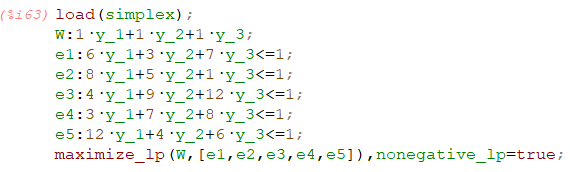


Рисунок 10 – Решение вектора симплекс-методом матрицы



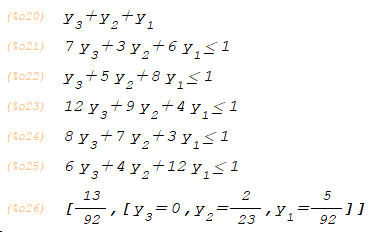


Рисунок 11 – Решение вектора симплекс-методом матрицы

Опираясь на полученные данные, можно найти цену игры (20) и оптимальные смешанные стратегии игроков А (21) и Б (22):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (20) |
|  |  | (21) |
|  |  | (22) |

**Выводы.**

В ходе выполнения практической работы было реализовано инструментальное средство для нахождения нижней и верхней цен игры и для нахождения координат седловой точки на языке программирования Python, а также были получены навыки работы с системой компьютерной алгебры «Maxima».

Для нахождения оптимальных стратегий в матричных играх были изучены метод нахождения границ выигрыша и седловой точки. При её существовании матричная игра решается в чистых стратегиях. В случае, когда седловой точки не существует, матричная игра решается в смешанных стратегиях.

При решении матричных игр были применены графический и аналитический методы нахождения оптимальных смешанных стратегий, а также был применён симплекс-метод. Решения матричных игр обоими способами дали одинаковый результат, что может свидетельствовать о правильности нахождения оптимальных смешанных стратегий.

Приложение А

**ПРОГРАММА ПОИСКА СТАЦИОНАРНОЙ ТОЧКИ**

import numpy as np

a = np.array([[5, 6, 8, 7], [3, 9, 4, 5]])

amin = a.min(axis=1)

bmax = a.max(axis=0)

alpha = max(amin)

beta = min(bmax)

print("Нижняя цена игры равна " + str(alpha))

print("Верхняя цена игры равна " + str(beta))

if alpha == beta:

print("Седловая точка существует.", end =" ")

for i in range(np.size(amin)):

for j in range(np.size(bmax)):

if amin[i]==bmax[j]:

print("Её координаты равны (" + str(i+1) +", " + str(j+1) + ").")