

# Εξασφάλιση Ποιότητας και Πρότυπα

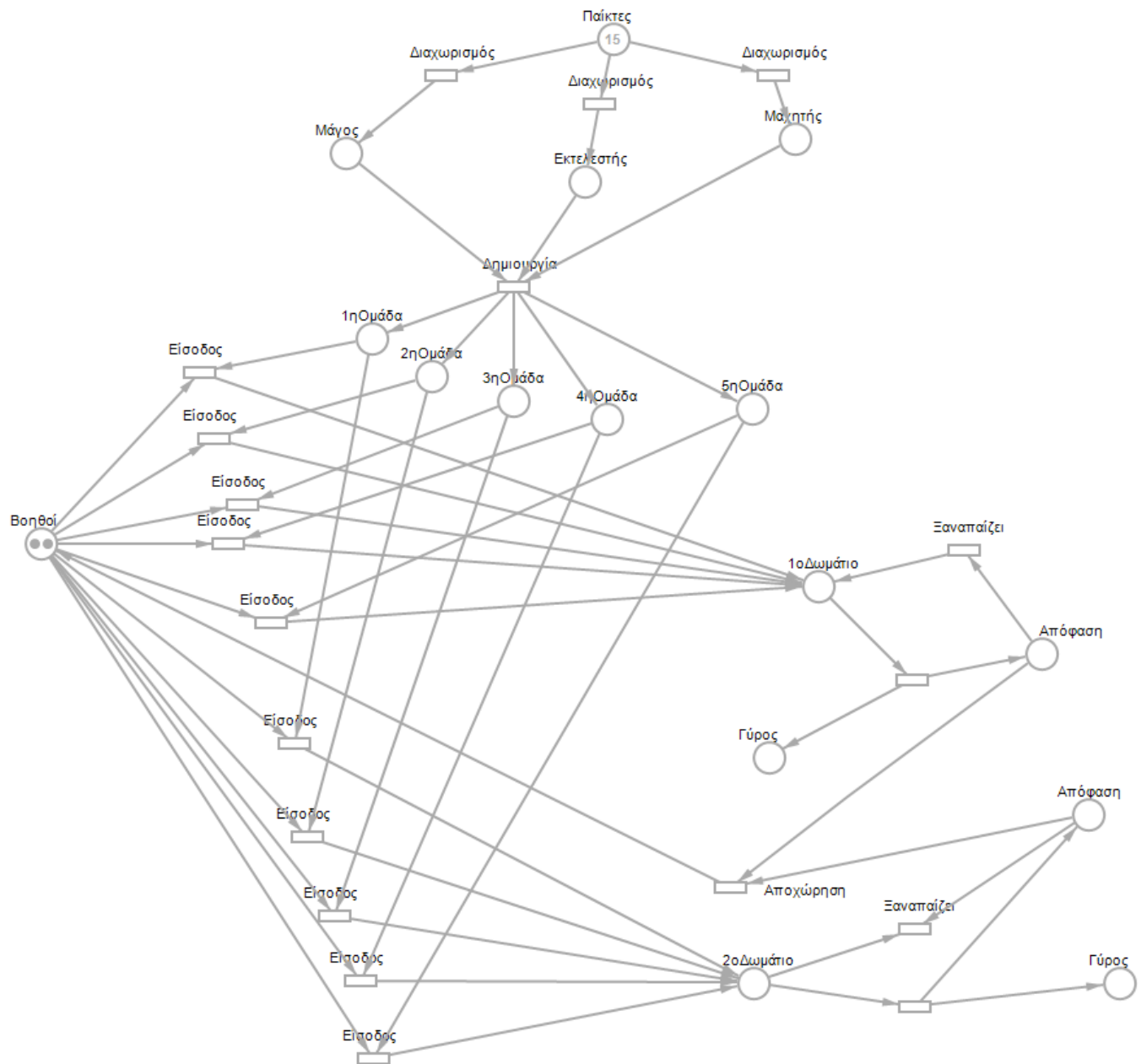


ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΠΑΤΡΩΝ  
UNIVERSITY OF PATRAS

Αναφορά 1<sup>ης</sup> Εργασίας

Καθηγητής: Μιχάλης Ξένος

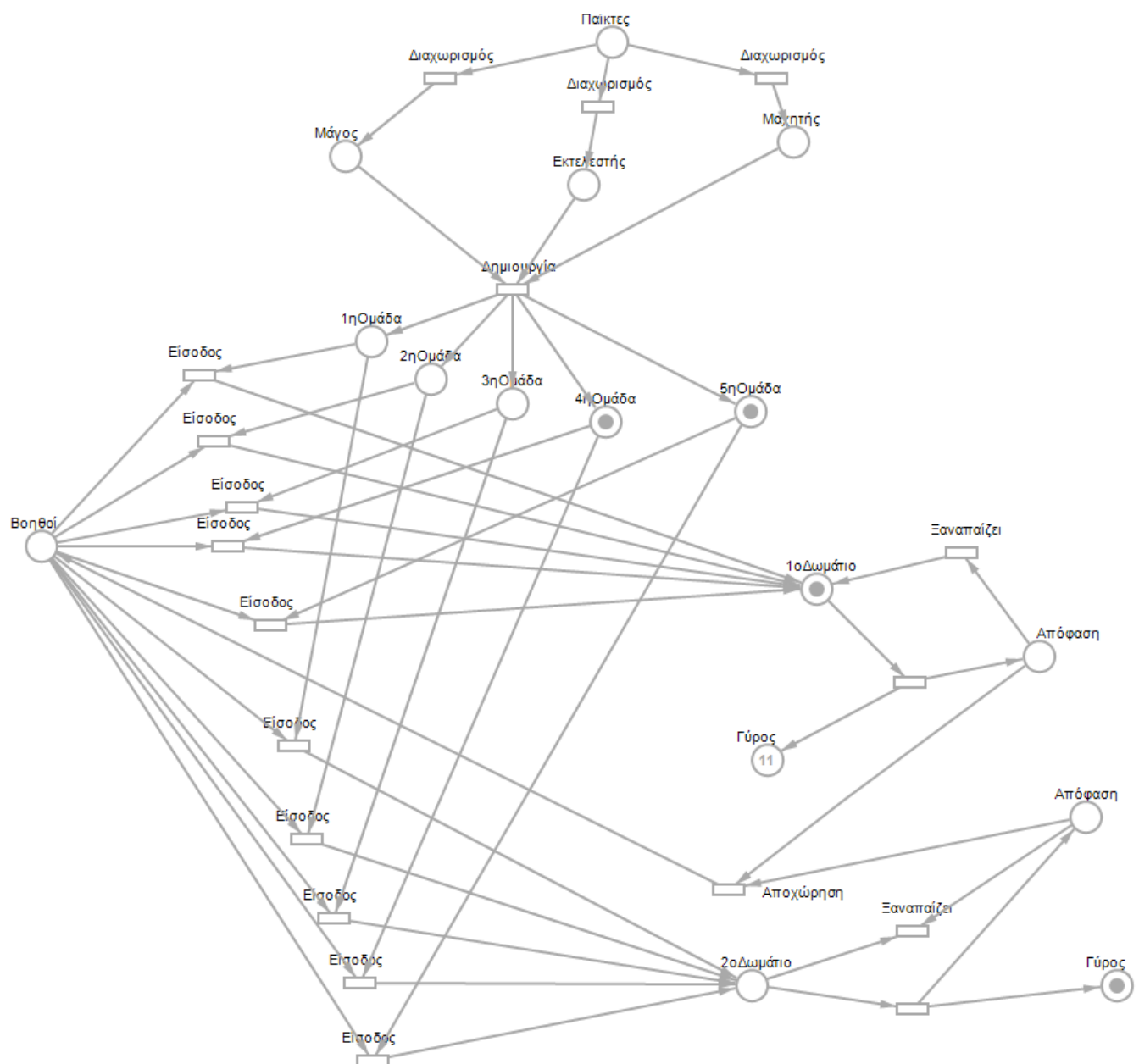
## Ζητούμενο 1:



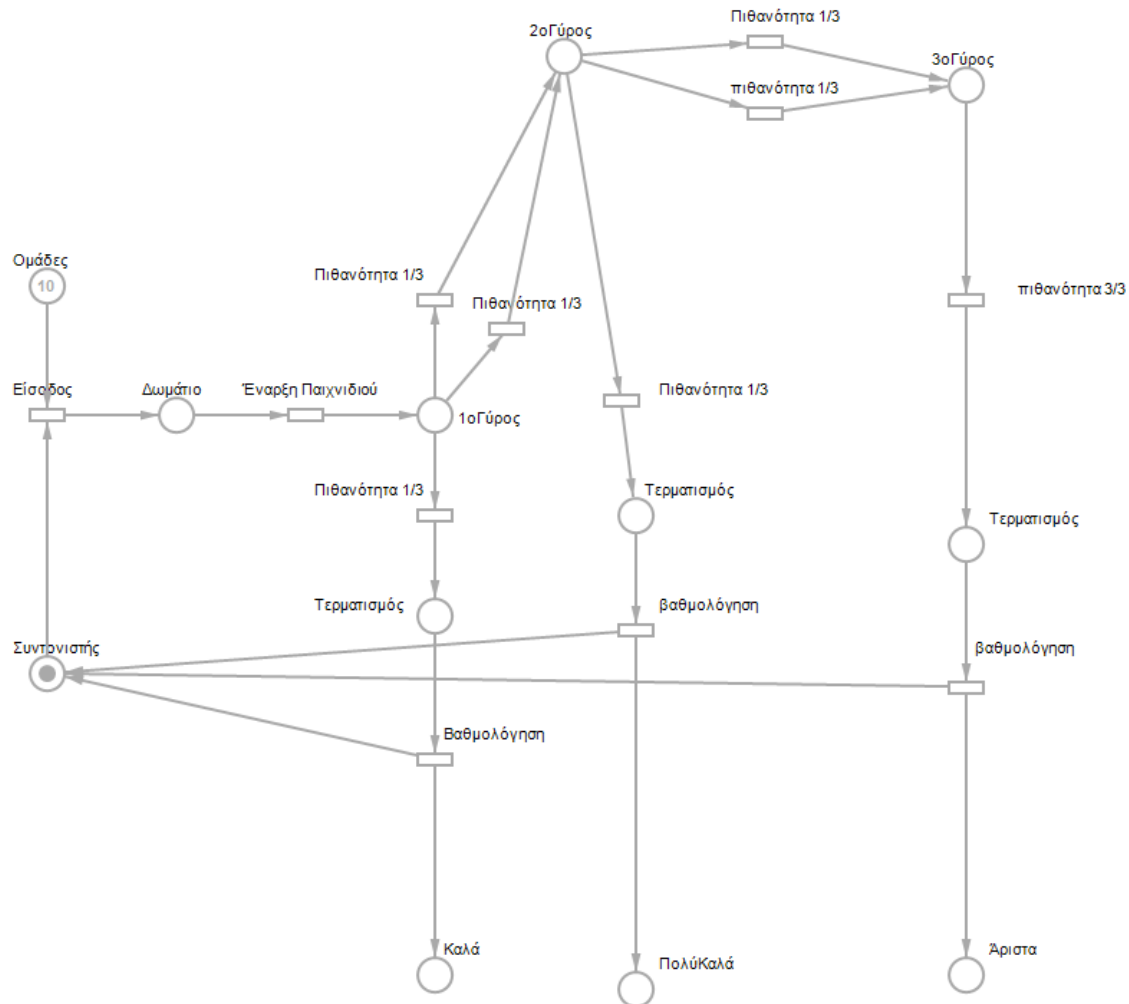
Αρχικά, έχουμε 15 παίκτες οι οποίοι χωρίζονται τυχαία ένας ένας σε Μάγους, Εκτελεστές και Μαχητές. Στη συνέχεια, δημιουργούνται 5 ομάδες όπου η καθεμία περιέχει έναν παίκτη από κάθε κατηγορία. Διαθέτουμε 2 δωμάτια στα οποία μπαίνουν οι ομάδες μαζί με έναν βοηθό με την προϋπόθεση ότι κάποιο δωμάτιο και κάποιος από τους 2 βοηθούς είναι διαθέσιμοι. Μόλις μπουν στο δωμάτιο και τελειώσουν έναν γύρο μπορούν να αποφασίσουν έναν θα παίξουν ξανά ή εάν θα αποχωρήσουν με αποτέλεσμα ο βοηθός να

τίθεται κατευθείαν διαθέσιμος για την επόμενη ομάδα. Στις θέσεις "Γύρος" στο δίκτυο αποθηκεύονται οι γύροι συνολικά που έχουν παιχτεί από τις ομάδες σε κάθε δωμάτιο.

Στη συνέχεια, στο δίκτυο βλέπουμε ότι στο δωμάτιο 1 πραγματοποιήθηκε ένας γύρος από κάποια ομάδα ενώ στο δεύτερο δωμάτιο έχουν ήδη πραγματοποιηθεί 11 γύροι από κάποιες ομάδες. Τα προβλήματα στο δίκτυο είναι ότι οι ομάδες 4 και 5 δεν μπόρεσαν να μπουν σε κάποιο δωμάτιο και η ομάδα 3 έχει εγκλωβιστεί στο δωμάτιο 1.



## Ζητούμενο 2:



Στο συγκεκριμένο ζητούμενο εισέρχεται κάθε φορά στο δωμάτιο μία από τις δέκα ομάδες μαζί με τον έναν συντονιστή ώστε να ξεκινήσει το παιχνίδι. Σε κάθε γύρο η ομάδα εάν έχει πιθανότητα 1/3 τερματίζει, ενώ με πιθανότητα 2/3 συνεχίζει στον επόμενο γύρο. Εκτός από τον τελευταίο γύρο όπου η ομάδα έχει αναγκαστικά πιθανότητα 3/3 να τερματίσει. Αφού ο τρίτος γύρος είναι ο τελευταίος υπάρχει μοναδική επιλογή που οδηγεί στον τερματισμό. Ο συντονιστής όταν η ομάδα οδηγείται στη βαθμολόγηση ελευθερώνεται για να υποδεχτεί την επόμενη ομάδα.

Στο τέλος, εμφανίζεται ο αριθμός των ομάδων σε κάθε μία από τις βαθμολογίες.

