

赛区评阅编号（由赛区组委会填写）：

2020 高教社杯全国大学生数学建模竞赛

编 号 专 用 页

赛区评阅记录（可供赛区评阅时使用）：

评 阅 人						
备 注						

送全国评阅统一编号（由赛区组委会填写）：

全国评阅随机编号（由全国组委会填写）：

（请勿改动此页内容和格式。此编号专用页仅供赛区和全国评阅使用，参赛队打印后装订到纸质论文的第二页上。注意电子版论文中不得出现此页。）

穿越沙漠

摘要

关键字：新冠肺炎疫情 SEIR 模型 混样检测

一、问题重述与分析

考虑如下的小游戏：玩家凭借一张地图，利用初始资金购买一定数量的水和食物（包括食品和其他日常用品），从起点出发，按照游戏规则在沙漠中行走。途中会遇到不同的天气，也可在矿山、村庄补充资金或资源，目标是在规定时间内到达终点，并保留尽可能多的资金。

1. 假设只有一名玩家，在整个游戏时段内每天天气状况事先全部已知。对于“第一关”和“第二关”地图，由于天气已知，所以玩家在游戏过程中应当始终向着某个特殊点（如终点、村庄、矿山）行走，而不会在中途因随机天气原因改变行程方向。所以将两张地图进行简化，只保留四种特殊点，并计算出各个点之间在一般情况下的最短距离（即不考虑沙暴天气，晴朗和高温天气都行走）。由此可以通过蒙特卡洛模拟计算出玩家的最佳策略。

2. 假设只有一名玩家，玩家仅知道当天的天气状况，可据此决定当天的行动方案。由于天气随机，所以需要讨论不同天气对玩家策略的影响。另外，是否位于矿山又是决定玩家决策的一个重要因素。所以我们基于这些因素给出玩家策略。利用附件中的“第一关”和“第二关”的天气数据，我们首先对天气概率进行估计，发现在沙漠中晴朗和高温天气占绝大部分时间，沙暴天气占少部分时间，由此可以以频率代替概率，得到三种天气出现的概率。然后利用随机生成数得到一组随机天气序列。在问题一的分析与模型的基础上，我们对给定的随机天气进行模拟，并最终得到玩家在“第三关”和“第四关”的合适的策略。

3. 现有名玩家，他们有相同的初始资金，且同时从起点出发。若某天其中的任意名玩家均从区域 A 行走到区域 B，则他们中的任一位消耗的资源数量均为基础消耗量的倍；若某天其中的任意名玩家在同一矿山挖矿，则他们中的任一位消耗的资源数量均为基础消耗量的倍，且每名玩家一天可通过挖矿获得的资金是基础收益的；若某天其中的任意名玩家在同一村庄购买资源，每箱价格均为基准价格的倍。其他情况下消耗资源数量与资源价格与单人游戏相同。

（1）假设在整个游戏时段内每天天气状况事先全部已知，每名玩家的行动方案需在第一天确定且此后不能更改。对第五关地图进行简化与分析后，我们发现这一关的最佳路径是直接从起点出发前往终点，不前往矿山。从而该问题转化为二人选择完全相同的对称博弈问题。为解决此类问题，可以采用混合策略方法。因为游戏中第二天是高温天气，玩家可选择是否停留，由此有两种选择。利用蒙特卡洛模拟来预测玩家在两种选择下的四种路径的平均收益，得到满足 Nash 均衡的混合策略。

（2）假设所有玩家仅知道当天的天气状况，从第一天起，每名玩家在当天行动结束后

均知道其余玩家当天的行动方案和剩余的资源数量，随后确定各自第二天的行动方案。

二、模型假设

1. 假设人群中所有个体都有被感染的概率。
2. 假设被感染个体痊愈后，会产生抗体，不会再被感染。
3. 假设所有感染者是同质的，即病情的严重程度、死亡率相同。
4. 鉴于 1 月 23 日武汉市封城，假设武汉市总人口的不变。
5. 假设核酸检测准确率为 100%。
6. 假设混样检测的结果不会因混样而改变，即若至少有一人感染，混样检测呈阳性；若无人感染，混样检测呈阴性。

三、符号说明

表 1 符号说明表

参数	定义	单位
$Weight$	负重上限	千克
Q	初始资金	元
t	天数	天
T	总天数	天
m_w	每箱水的质量	千克/箱
m_f	每箱食物的质量	千克/箱
p_w	水的基准价格	元/箱
p_f	食物的基准价格	元/箱
n_{sw}	晴朗天气下水的基准消耗量	箱
n_{hw}	高温天气下水的基准消耗量	箱
n_{ow}	沙暴天气下水的基准消耗量	箱
n_{sf}	晴朗天气下食物的基准消耗量	箱
n_{hf}	高温天气下食物的基准消耗量	箱
n_{of}	沙暴天气下食物的基准消耗量	箱
n	玩家数	人
P_t	第 t 天开始时玩家所处的位置	/
W_t	第 t 天开始时玩家剩余的水	箱
F_t	第 t 天开始时玩家剩余的食物	箱
Q_t	第 t 天开始时玩家剩余的资金	元
S_t	第 t 天玩家所处的地点特征	/
$Weat_t$	第 t 天的天气	/
Q_{Mine}	基础收益	元

四、模型建立与求解

4.1 游戏模型的建立

我们首先将该游戏利用数学语言加以描述。显然该局游戏的最终目的是使玩家到达终点时的收益最大，即

$$\max Q_{30} + \frac{1}{2}p_w W_{30} + \frac{1}{2}p_f F_{30} \quad (1)$$

其中 Q_t, W_t, F_t 分别表示第 t 天时玩家所剩下的资金、水和食物量。如果玩家在第 30 天前到达终点，则其各个属性将会在未来几天视作不变，所以我们以第三十天为统一结束时间。该目标函数有如下约束：

$$Q_t = Q_{t-1} + Q_{Mine} Mine_t - Shop_t [2p_f Shop F_t + 2p_w Shop W_t] \quad (2)$$

其中

$$Mine_t = \begin{cases} 0, & \text{如果第 } t \text{ 天不挖矿} \\ 1, & \text{如果第 } t \text{ 天挖矿} \end{cases}$$

$$Shop_t = \begin{cases} 0, & \text{如果第 } t \text{ 天不购物} \\ 1, & \text{如果第 } t \text{ 天购物} \end{cases}$$

即每天结束时的资金等于前一天的资金加上当天挖矿获得的 1000 元（如果挖矿的话），再减去在村庄购买食物和水花费的钱（如果购买的话）。其中 $Shop F_t$ 和 $Shop W_t$ 分别表示玩家在第 t 天购买的食物量和水量（如果购买的话）。

$$F_t = F_{t-1} - 2Move_t \Delta F_t - 3Mine_t Move_t \Delta F_t - (1 - Move_t - Mine_t) \Delta F_t + Shop_t Shop F_t \quad (3)$$

即每天结束时的食物量等于前一天的食物量减去当天的食物消耗量再加上在村庄购买的食物量（如果购买的话）。

$$W_t = W_{t-1} - 2Move_t \Delta W_t - 3Mine_t \Delta W_t - (1 - Move_t - Mine_t) \Delta W_t + Shop_t Shop W_t \quad (4)$$

即每天结束时的水量等于前一天的水量减去当天的水消耗量再加上在村庄购买的水量（如果购买的话）。

$$P_t = P_{t-1}(1 - Move_t) + \bar{P}_{t-1}Move_t \quad (5)$$

其中 P_t 表示第 t 天的位置， \bar{P}_t 表示第 $t+1$ 天可以到达的几个相邻区域之一，

$$Move_t = \begin{cases} 1, & \text{如果第 } t \text{ 天移动} \\ 0, & \text{如果第 } t \text{ 天不移动（包括挖矿、停留）} \end{cases}$$

$$Shop_t \leq If_0[(P_t - C_1)(P_t - C_2) \cdots (P_t - C_n)] \quad (6)$$

$$Mine_t \leq If_0[(P_{t-1} - K_1)(P_{t-1} - K_2) \cdots (P_{t-1} - K_m)] \quad (7)$$

其中 C_1, C_2, \dots, C_n 表示 n 个村庄的位置， K_1, K_2, \dots, K_m 表示 m 个矿山的位置，

$$If_0(x) = \begin{cases} 1, & \text{if } x = 0 \\ 0, & \text{if } x \neq 0 \end{cases}$$

ΔF 和 ΔW 分别表示第 t 天基础消耗的食物量和水量，由 Lagrange 插值公式：

$$L(x) = \sum_{i=1}^n f(x_i) \frac{\prod_{j \neq i}(x - x_j)}{\prod_{j \neq i}(x_i - x_j)}$$

可得

$$\Delta F_t = n_{sf} \frac{Wea_t^2 - 3Wea_t + 2}{2} + n_{hf} \frac{Wea_t^2 - 2Wea_t}{-1} + n_{of} \frac{Wea_t^2 - Wea_t}{2} \quad (8)$$

$$\Delta W_t = n_{sw} \frac{Wea_t^2 - 3Wea_t + 2}{2} + n_{hw} \frac{Wea_t^2 - 2Wea_t}{-1} + n_{ow} \frac{Wea_t^2 - Wea_t}{2} \quad (9)$$

其中

$$Wea_t = \begin{cases} 0, & \text{晴朗天气} \\ 1, & \text{高温天气} \\ 2, & \text{沙暴天气} \end{cases}$$

表示第 t 天的天气情况。

4.2 问题一的分析与求解

4.2.1 地图简化

我们首先引入 Dijkstra 算法，这是一种在有向赋权图中求两点之间最短路径的高效算法。

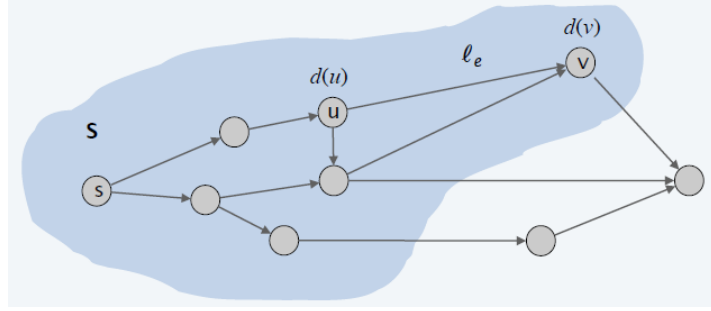


图 1 Dijkstra 算法示意图

如图1, 该图中 s 是起点, 最右侧的点是终点。 $d(u)$ 表示从点 s 到点 u 的最短距离。之后执行如下操作:

- (1) 初始化 $S = s, d(s) = 0$;
- (2) 反复寻找未探索过的点 v , 使得 $\min \pi(v)$, 将 v 添加到 S 中, 并且 $d(v) = \pi(v)$, 其中

$$\pi(v) = \min_{e=(u,v):u \in S} d(u) + \text{distance}(\arg \min_{e=(u,v):u \in S} d(u), v)$$

最终当终点属于 S 时, 可以知道起点到终点的最短路径长度, 从而问题求解。

可以看出, 问题一的核心关键在于玩家是否前往矿山挖矿、在矿山连续挖几天矿、在挖矿之后是否需要前往村庄补给物资以及是否可以在矿山和村庄之间往返。我们将问题作如下简化:

选取图中起点、终点、村庄和矿山作为特殊点, 利用 Dijkstra 算法计算出每两个特殊点之间的最短路径 (即不考虑沙暴天气的影响下, 所需最少的天数), 如图2所示。

该图是一个完全图 (即图中每两点之间都有一条边), 且每条边上的数字代表着两个特殊点之间的最短路径 (受天气影响可能会有变化)。对于问题一, 因为天气是预先给定的, 整局游戏没有随机因素, 所以我们假定玩家在游戏途中始终向着某个特殊点 (终点、村庄、矿山) 前进并且选择最合适的路径, 而非漫无目的地随机移动, 即游戏旅程由几条有向线段叠加而成:

$$\vec{P} = \sum_{k=1}^n \overrightarrow{P_{i_k} P_{i_{k+1}}} \quad (10)$$

其中 P_0, P_1, P_2, P_3 分别表示起点、村庄、矿山和终点, $i_k \leq 3, k = 1, 2, \dots, n$.

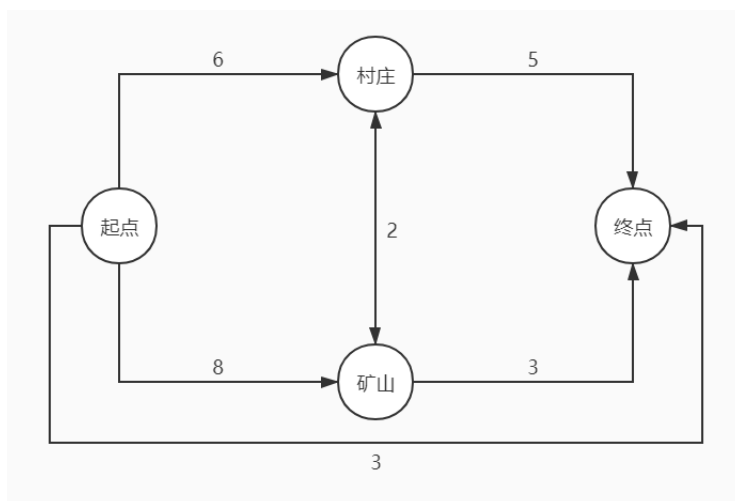


图 2 简化后的 Map1

因此，问题一可简化为玩家在这几个特殊点之间的运动问题。由于第一关地图中村庄在由起点去往矿山的必经之路上，所以应该考虑在玩家第一次到达村庄时适量补充水和食物，然后前往矿山尽可能多地挖矿，在水和食物只够支撑玩家返回村庄时停止挖矿，选择返回村庄。在村庄补给一定量的水和食物（可以通过计算之后几天返回终点时的行程来确定需要购买的水和食物的量，以使得玩家到达终点时水和食物剩余量都为 0，从而杜绝资产损失。）

4.2.2 路径方案

我们将针对问题一的策略方案用流程图的形式展示出来, 如图3。根据这样的流程

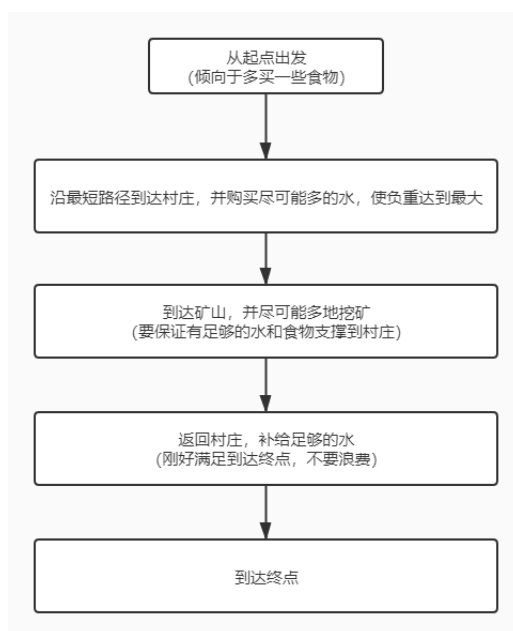


图 3 第一关策略方案流程图

图，我们进行问题分析和代码求解。玩家在游戏过程中的可选择性因素有：起点处的物资储备、在村庄的物资购买、在矿山挖矿的持续天数、返回村庄时的物资购买等。对此，我们对起点处的物资准备和在矿山挖矿的持续天数进行有范围穷举，对两次村庄物资购买分别采用精准计算的方法，借助 Python 编程语言求解。

其中，第一次到达村庄时购买物资的策略为：只购买水，且尽量让负重达到最大。即

$$W_{buy1} = \min\left\{\left[\frac{Weight - m_w W_{c1} - m_f F_{c1}}{m_w}\right], \frac{Q_{c1}}{p_w}\right\} \quad (11)$$

$Weight$ 为最大负重， W_{c1} 为第一次到达村庄时剩余的水量， F_{c1} 为第一次到达村庄时剩余的食物量， m_w 和 m_f 分别表示一箱水和一箱食物的质量， Q_{c1} 为第一次到达村庄时的剩余资金， p_w 为一箱水的价格。

第二次到达村庄时购买物资的策略为：准确满足之后到达终点所需的全部水和食物，使得到达终点时不剩余任何水和食物。具体代码实现详见附件。

经过代码验证，最终找到最佳的策略方案，路径如图4所示。

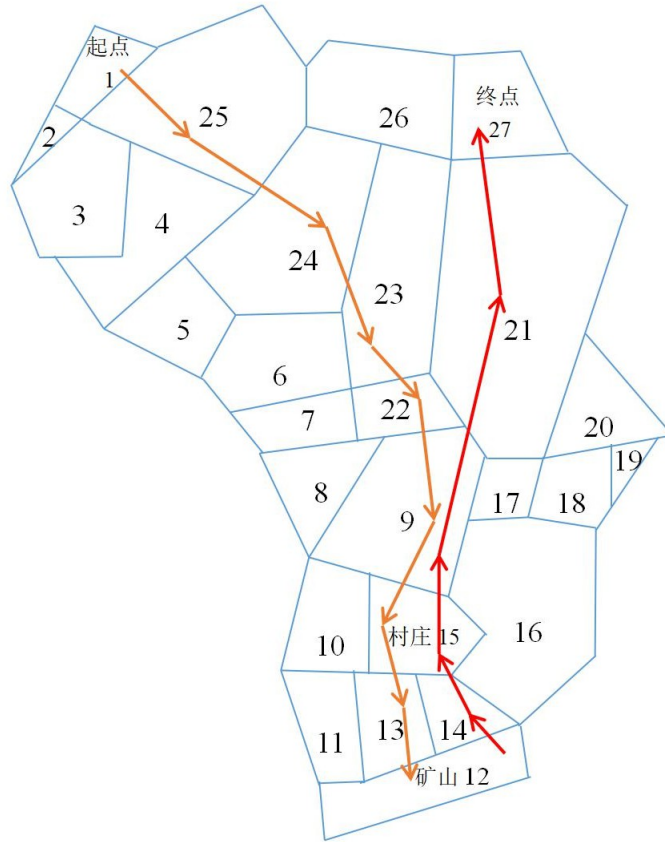


图 4 第一关路径示意图

具体的游戏路径：经历 8 天时间到达村庄 15（其中有 2 天沙暴天气，只能停在原

地)，当天在村庄购买水 163 箱。第二天立即前往矿山，第 10 天到达矿山，第 11-17 天进行挖矿，第 18 天停留在矿山。第 19-20 天前往村庄，并在第 20 天当天购买水 36 箱、食物 40 箱。第 21-23 天前往终点，最终于第 23 天到达终点，水和食物全部消耗完毕。最终剩余资金 10430 元。完整路径详见附件。

五、问题二

此时玩家仅仅知道当前的天气状况，可据此决定当天的行动方案，即行走或停留或挖矿，整体上的策略仍然分为两种，直接行走到终点或先到矿山挖矿再到终点。玩家可以根据当前天气状况，获取各个行动方案的未来收益，作以下讨论。

1. 若玩家不在矿山：此时玩家需要决策行走或停留。

- (a) 沙暴天气必然停留。题目强制要求。
- (b) 晴朗天气必然行走。晴朗天气行走消耗资源最少，若晴朗天气不行走，则不存在能够行走的天气状况。
- (c) 高温天气需要根据地图参数条件决策。当前时刻为高温，假设下一时刻为晴朗。决策为行走的物资消耗为，水： $2n_{hw}$ ，食物： $2n_{hf}$ 。决策为停留等下一时刻晴天再行走的物资消耗为，水： $n_{hw} + 2n_{sw}$ ，食物： $n_{hf} + 2n_{sf}$ 。即满足：

$$\begin{cases} 2n_{sw} < n_{hw} \\ 2n_{sf} < n_{hf} \end{cases} \quad (12)$$

当前时刻停留的物资消耗更少，因此在时间宽裕的条件下可以考虑在高温天气停留一天。如果当前时刻为高温天气，下一时刻仍为高温天气，另做讨论。

2. 若玩家在矿山：此时玩家需要决策行走或停留或挖矿

- (a) 晴朗天气必然挖矿。晴朗天气挖矿消耗资源最少，若晴朗天气不挖矿，则不存在应挖矿的天气
- (b) 高温条件下需要根据地图参数条件决策。决策为挖矿的收益为： $Q_{mine} - 3(n_{hw}p_w + n_{hf}p_f)$ ，决策为停留的收益为： $-(n_{hw}p_w + n_{hf}p_f)$ 。即满足下列条件：

$$Q_{mine} > 2(n_{hw}p_w + n_{hf}p_f) \quad (13)$$

则挖矿收益更高，因此决策为挖矿，否则考虑停留行走。其中 Q_{mine} 为挖矿基本收益， n_{hw} 、 n_{hf} 为高温下水、食物的基本消耗量。以上为考虑当前资源剩余量，若资源剩余量充足，考虑挖矿，若不足，则考虑行走。

- (c) 沙暴天气需要根据地图参数条件决策。沙暴天气只能挖矿或停留。决策为挖矿的收益为： $Q_{mine} - 3(n_{ow}p_w + n_{of}p_f)$ ，决策为停留的收益为： $-(n_{ow}p_w + n_{of}p_f)$ 。若

满足下列条件：

$$Q_{mine} < 2(n_{ow}p_w + n_{of}p_f) \quad (14)$$

则挖矿收益，因此决策为挖矿，否则停留。其中 n_{ow} 、 n_{of} 为沙暴天气下水、食物的基本消耗量。

由于天气状况未知，因此本题通过蒙特卡罗模拟的方式，寻求玩家动态最佳决策的期望值。实际模拟中，假设每天天气状况相互独立，天气状况可根据第一关、第二关的天气的先验概率分布随机生成，即按 2:3:1 的概率随机生成晴朗、高温、沙暴三种天气状况。若地图条件满足式 (12)，即当天为高温天气且下一天为晴朗时，当天选择停留消耗的资源更少。由于存在连续几天出现高温天气的可能性，所以高温天气选择停留可能会产生恶性循环。因此，我们以概率形式表示我们的决策，0.4 的概率 (下一天为晴天) 选择停留，0.6 的概率选择行走。

下面就三、四关作具体讨论：

5.1 第三关

第三关的地图不存在村庄，不存在沙暴天气。因此模型简化了许多。此时玩家路线仅需考虑是直接去终点，还是先经过矿山挖矿再到终点，如图 5 所示。

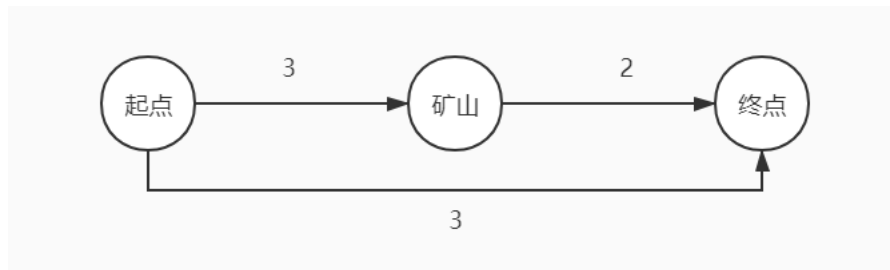


图 5 简化后的 Map3

第三关地图满足式 (12)，(13)，不满足 (14)，即玩家的策略如下：

1. 晴朗天气：在矿山则挖矿；不在矿山则行走
2. 高温天气：在矿山不挖矿，0.4 概率停留，0.6 概率行走；不在矿山 0.4 概率停留，0.6 概率行走。

天气情况按 2:3 随机生成晴朗、高温。用蒙特卡罗分别对玩家直奔终点和先去矿山再去终点两种路线模拟 1000 轮，每次模拟 100 次，取最终资金最高的一次作为本轮最终资金。结果见图 6

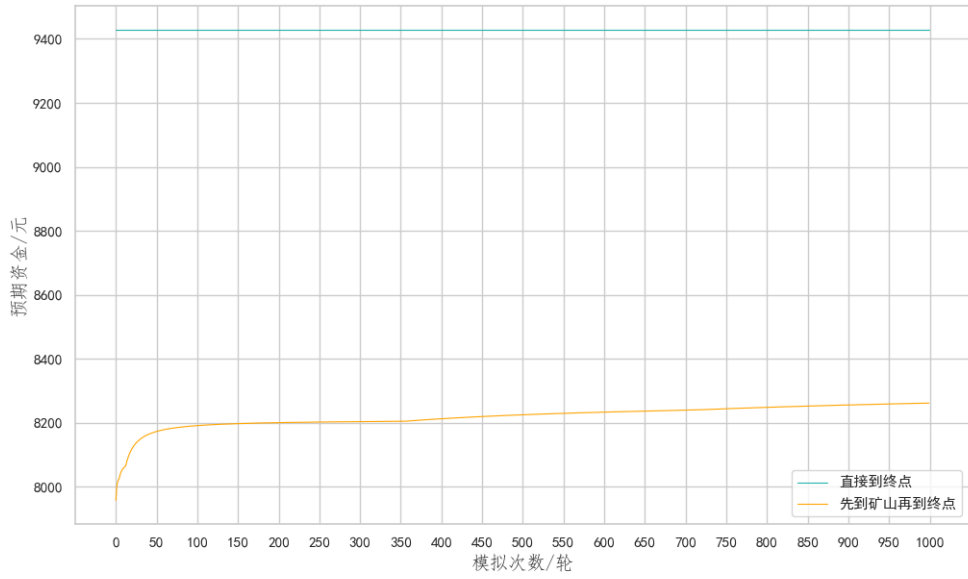


图 6 第三关蒙特卡罗模拟结果

可见直接到终点的最佳预期资金稳定在 9450 元左右，先去矿山再去终点的预期最佳资金稳定在 8100 元上下。故第三关地图玩家的路线决策应为直奔终点。

5.2 第四关

第四关的地图有一个村庄、一个矿山且存在沙暴天气。模型较第三关复杂。由于起点到终点的距离等于起点到矿山的距离加上矿山到终点的距离，故玩家必然会挖矿。简化图如图 7

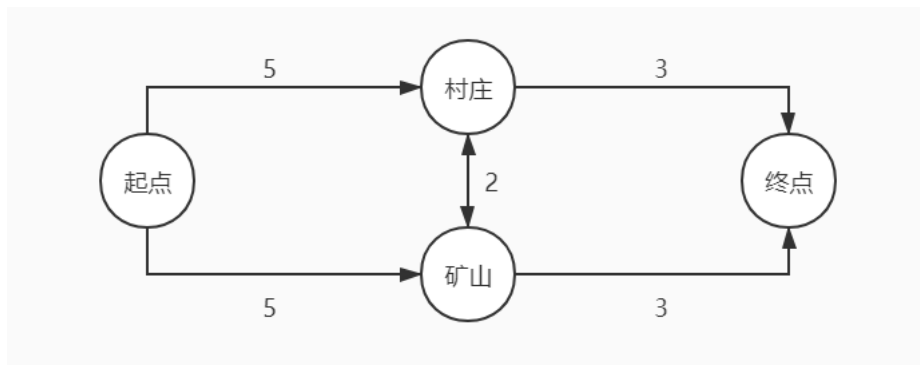


图 7 简化后的 Map4

第四关地图不满足式 (12)，(13)，满足式 (14)。即玩家的策略如下：

1. 晴朗天气：在矿山则挖矿；不在矿山则行走。
2. 高温天气：在矿山则挖矿；不在矿山则以 0.4 概率停留，0.6 概率行走。

3. 沙暴天气：在矿山则挖矿；不在矿山只能停留。

天气情况按 2:3:1 随机生成晴朗、高温和沙暴。用蒙特卡罗对玩家路线随机模拟 1000 轮，每轮模拟 500 次，取最终资金的最高的一次作为本轮的资金。结果见图 8

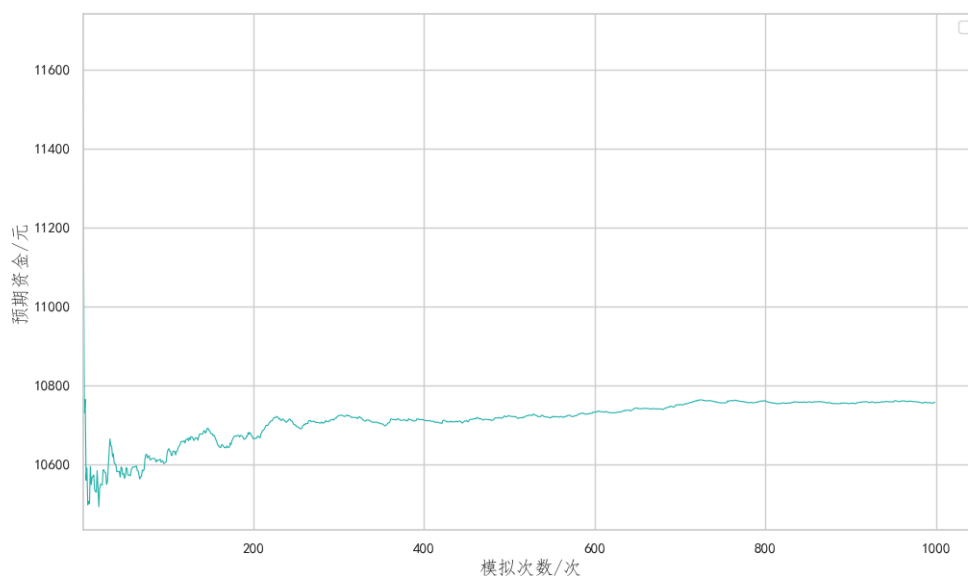


图 8 第四关蒙特卡罗模拟结果

可见由于天气带来的随机性，最佳预期资金平均值趋近于 10800。现对于一个表现较好的蒙特卡罗模拟例子作分析。随机生成的天气为 []。该天气情况为事实生成的，玩家仍然仅知道当天的天气情况。针对该天气状况，玩家的最优动态策略路径：起点购买 240 箱水、240 箱食物，第 5 天晚上到达矿山 (其中经历沙暴延迟一天)，挖矿 6 天，第 13 天早上离开，并于 16 号早上到达终点，最终资金为 12590。玩家详细路径如图：

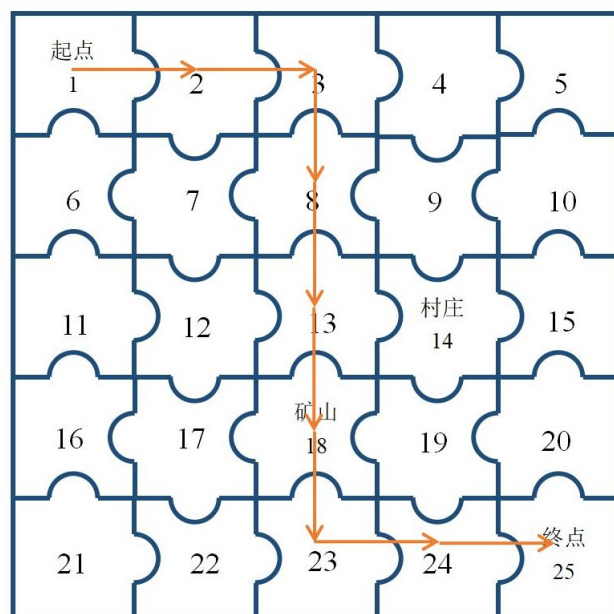


图 9 一个最优决策路径的图例

由于天气因素的随机性以及玩家动态决策的随机性会导致玩家的最佳路径不同、最终资金不同。上述蒙特卡罗例子只是某种特定情况下的，最佳路径，不具有典型代表性。该例子中，玩家不需要经过村庄是因为前期行走过程中天气以晴朗为主，消耗物资较少。若在其它天气情况下，可能需要经过村庄补给。

六、问题三

6.1 第五关

第五关的地图较为简单，可简化为如图图 10所示，我们先从单人游戏开始分析。对该图分析可以发现，本关有两种路径：一是直接由起点奔向终点，一是从起点先到矿山，再到终点。第一种路径的最少花费是 $(6 \times 2 + 18) \times 5 + (8 \times 2 + 18) \times 10 = 150 + 340 = 490$ 。因为天数较少，路径结构较为简单，经过简单计算后发现在第五关地图中，最佳路径是从起点直奔终点，不经过矿山，这样只需实际行走三天。

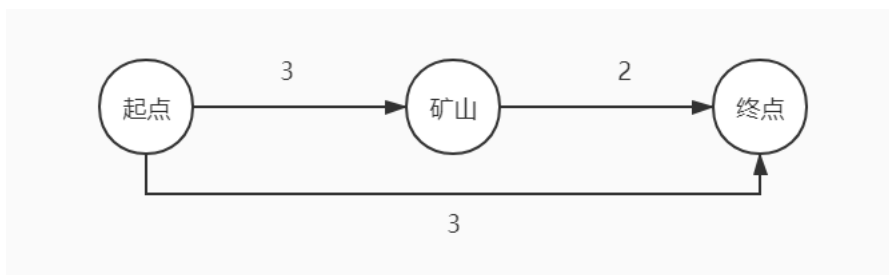


图 10 简化后的 Map5

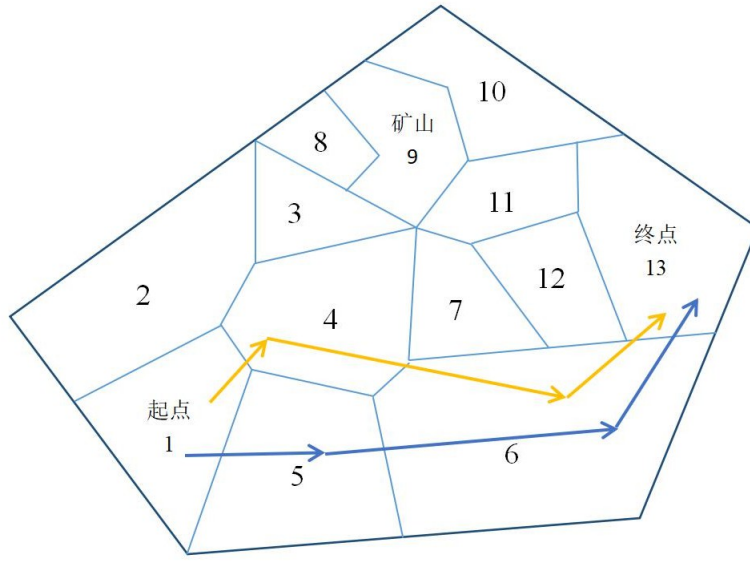


图 11 Map5 的两种最优路径

对于二人游戏，由于两名玩家都可以认为是“绝对自私，完全理智”的，所以可以采用静态博弈理论，即两个决策者都知道所有信息（即共同知识），两人同时做出决策，这样的博弈称为完全信息的静态博弈。在该博弈模型中，参与人是两名玩家，每个人的策略空间有两个元素（即是否在高温天停留），每个人的效用函数即是自己最终剩余资金的期望值。

游戏的博弈中参与人集合可以用 $N = 1, 2$ 表示，1 表示玩家 1，2 表示玩家 2。玩家 1 的可能的策略记作 $a \in A = 1, 2$ ，1、2 分别表示选择第 2 天不停留和停留；玩家 2 的可能的策略记作 $b \in B = 1, 2$ ，1、2 分别表示选择第 2 天不停留和停留。 A 和 B 分别是参与人 1 和 2 的策略空间。

对于两名玩家的每一个策略组合 (a, b) ，Map5 中都有两种路径，且完全等价，所以我们用计算机进行蒙特卡洛模拟，来计算在该种策略组合下两名玩家的平均收益。用 $P(a, b)$ 和 $Q(a, b)$ 分别表示玩家 1 和玩家 2 一次游戏的期望收益，这可以作为玩家 1 和玩家 2 的效用函数。经计算得

$$P = (p_{ij})_{2 \times 2} = \begin{pmatrix} 8255.09 & 8419.88 \\ 8567.58 & 8402.51 \end{pmatrix} \quad (15)$$

$$Q = (q_{ij})_{2 \times 2} = \begin{pmatrix} 8255.09 & 8567.44 \\ 8420.16 & 8402.51 \end{pmatrix} \quad (16)$$

可以近似认为

$$P = Q'$$

设玩家 1 采取策略 i 的概率为 $p_i (i = 1, 2)$, 玩家 2 采取策略 j 的概率为 $q_j (j = 1, 2)$, 记行向量 $\mathbf{p} = (p_1, p_2)$, $\mathbf{q} = (q_1, q_2)$, 满足

$$0 \leq p_i \leq 1, \quad \sum_{i=1}^2 p_i = 1, \quad 0 \leq q_j \leq 1, \quad \sum_{j=1}^2 q_j = 1$$

的概率向量分别构成玩家 1 和玩家 2 的混合策略空间, 记为 S_1, S_2 。

按照混合策略下的 Nash 均衡理论, 计算得 $p_1 = q_1 = 0.346$, $p_2 = q_2 = 0.654$ 。也即玩家 1 和玩家 2 应该以 34.6% 的概率选择不停留, 以 65.4% 的概率选择停留。

七、灵敏度分析

在第三关、第四关模拟中, 由于未知天气, 原模型中假设晴朗、高温、沙暴天气出现比例为 2:3:1, 根据这一比例确定了第三关、第四关预期的最终资金。下面我们来分析晴朗、高温、沙暴天气出现比例对第三关、第四关最终资金的灵敏度。

7.1 第三关

我们设置 5 组晴朗、高温天气比例, E1: 0.4:0.6; E2: 0.45:0.55; E3: 0.5:0.5; E4: 0.35:0.65; E5: 0.3:0.7 分别用上述天气比例蒙特卡罗模拟第四关 100 轮, 每轮 100 次, 将每轮最终资金的最大值作为该轮的最终资金。分别得到从起点直接去终点的预期最终资金、从起点先到矿山再到终点的预期最终资金, 结果见图 12、图 13。

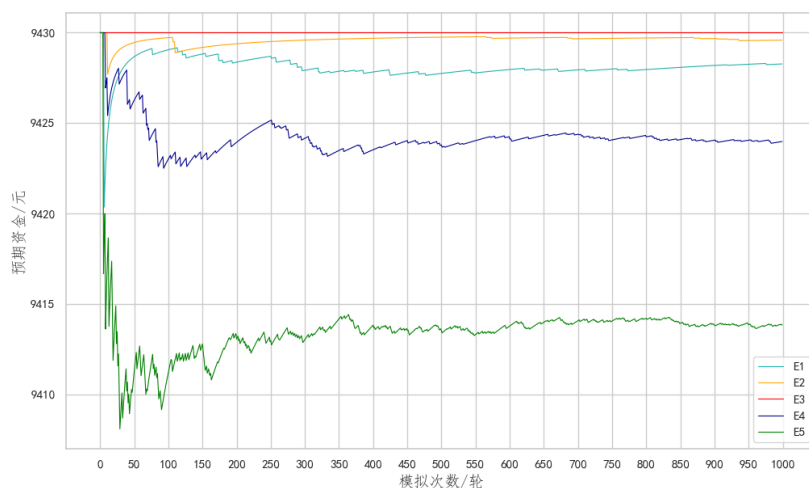


图 12 第三关：起点到终点预期最终资金

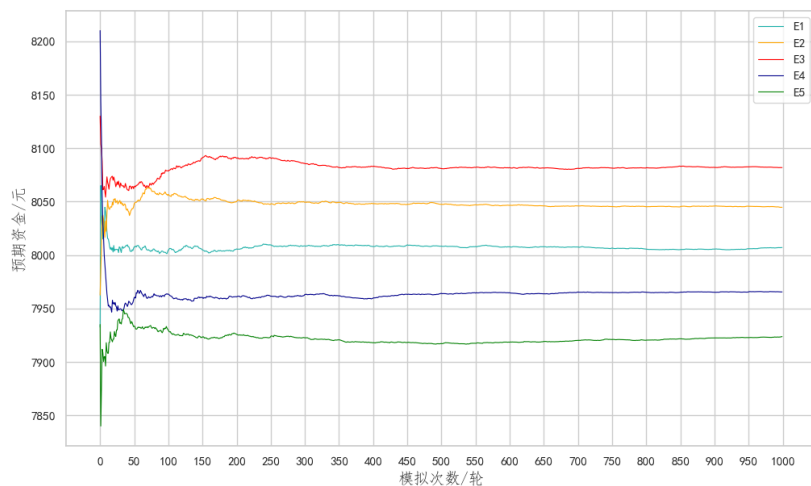


图 13 第三关：起点到矿山再到终点预期最终资金

观察发现，晴朗天气比例的降低或高温天气比例的增高，会导致最终资金的减少。这也正确反映了天气情况对玩家策略、资金的影响。但总的来说，仍然是从起点直接到终点的最终资金比从起点到终点再到矿山的高，验证了我们第三关的结果的正确性。

7.2 第四关

我们设置 5 组晴朗、高温、沙暴天气比例，E1：10:15:5；E2：8:17:5；E3：12:13:5；E4：11:15:4；E5：11:16:3 分别用上述天气比例蒙特卡罗模拟第四关 500 轮，每轮 500 次，将每轮最终资金的最大值作为该轮的最终资金，结果见图 14：

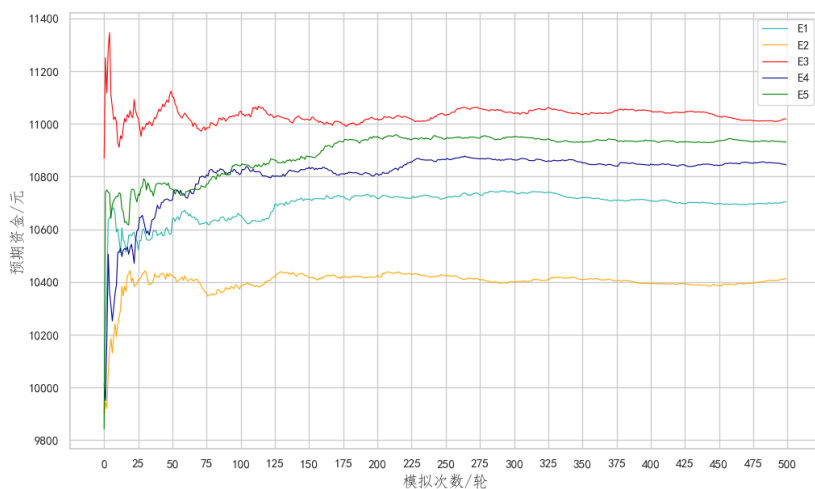


图 14 第四关预期最终资金

观察发现，晴朗天气比例越高、高温和沙暴天气比例越低，会促使最终资金的增加，可见天气随机性对结果会有不小的影响，所以第四关玩家只知道当天的天气，意味着全局最优策略和最高资金也是随机的，与天气情况的随机性息息相关。

参考文献