

Teorija iger: Enostavni poker

Poročilo projektne naloge pri predmetu
Matematika z računalnikom

Žiga Štosir

1. Uvod

#ToDo. Dodaj uvod.

2. Opis naloge

Cilj projektne naloge je izdelati simulacijo igre enostavnega pokra za dva igralca (heads up) in ji igralno dodati logiko oziroma optimalno igralno strategijo, ki jo definira teorija. Sledila bo eksperimentalna analiza uspešnosti igralca, ki igra v teoriji optimalno. Za implementacijo bom uporabil programski jezik Python. Če bom imel dovolj časa in se mi bo ideja smiselna, bom morda implementiral še kakšno primerljivo ali pa drugačno igralno strategijo in jo primerjal z optimalno. Rešitev bo implementirana po posameznih funkcijah (mešanje kart, deljenje kart, itd.), ki bodo skupaj v pravilnem vrstnem redu simulirale potek igre, med temi pa bo igralna strategija igralca poskrbela za pravilne odločitve igralca v vsaki situaciji.

Sledila bo grafična predstavitev uspešnosti igralne strategije in po možnosti tudi primerjava strategij, koliko in v kakšni meri je optimalna strategija igranja boljša od ostalih.

3. Načrt dela

- Implementacija same simulacije.
- Študija in implementacija igralne strategija.
- Eksperimentalna analiza strategije in njena predstavitev.
- Primerjava strategij in primerjanje uspešnosti.