模型优点：

1、模型环环相扣。从已知天气情况的单玩家的线性规划求最优，到未来天气未知时单玩家的风险决策模型；从已知天气情况的多玩家博弈论约束下的最佳策略模型，到基于混合策略Nash均衡理论的动态博弈模型，四个模型从浅入深，从已知到未知，从单人到多人。这样的模型系统考虑全面，具有很好的推广性。

2、求解方法多样可靠。每种求解方法都是针对模型和沙漠探险游戏规则而制定的求解算法，分别采取了遗传算法、模拟仿真、格雷码-二进制混合编码的改进遗传算法、蒙特卡洛模拟法等方法来求解，力求方便快捷，真实可靠。

3、模型考虑周全，且经过检验稳定性好。四个模型解出来的的最优策略详细前面，在不同参数取值解出来的结果都体现一定的趋势和特征。不仅考虑到了游戏中的行走决策、补给决策，更是在开局购置物品上进行优化，尽量取得最优解。

4、模型受益人群覆盖范围广，为广大玩家提供可行的建议。模型不仅在已知天气时从无风险方面考虑最大收益（优先考虑安全），更会在不知道未来天气的前提下给出最佳建议。通过选取不同的心理风险决策阈值，不同风险承受能力的玩家可以选取属于自己的最佳方案。

模型欠缺和可改进的地方：

1、题目在未来天气不知道的前提下，没有提供天气数据和天气比例，因此采用的模拟仿真和蒙特卡洛模拟法可能会出现一定程度的结果偏差。

2、因为时间欠缺，没有在模型求解部分采取更多的优化算法去求解和比较。未来可以尝试不同算法去找到更好的解法。

未来推广：

1、对于单人模型，可以采用更多的地图进行实际验证，并且单人模型在形式上并没有复杂的结构，如果沙漠探险游戏有更多好玩的机制可以在原模型上进行修改、更新和推广。

2、对于多人模型，如果未来有新的机制或者如果扩充决策的选择，可以直接进行修改更新。并且多人模型在博弈上不一定采取单单几个指标，还可以在未来组合更多的模型，使模型更加完善。