

Projekt 1

- Napisz program, uczący się gry “papier, kamień, nożyce”:
 - Komputer ma zadaną taktykę w postaci macierzy przejść:
`transition_matrix_computer = {`
 `"Paper": {"Paper": 2/3, "Rock": 1/3, "Scissors": 0/3},`
 `"Rock": {"Paper": 0/3, "Rock": 2/3, "Scissors": 1/3},`
 `"Scissors": {"Paper": 2/3, "Rock": 0/3, "Scissors": 1/3} }`
tj. na podstawie swojego poprzedniego wyboru wybiera aktualny „papier, kamień, nożyce”
- Taktyka gracza to (napisz kod dla obu wersji):
 - Wersja 1: bazując na wektorze stacjonarnym `transition_matrix_computer`
 - Wersja 2: macierz przejść jest aktualizowana w trakcie gry
- Wartość wypłaty dla gracza to:
 - 1 w przypadku wygranej,
 - -1 w przypadku przegranej
 - 0 w przypadku remisu,
- Przeprowadź ciąg 10 000 gier “kamień, papier, nożyce” i sporządź wykres jak zmienia się stan kasy gracza w każdym kroku gry.

Przykładowy szkic: Projekt_01_papier_nozyce_kamien.py, NIE JEST OBOWIĄZKOWY