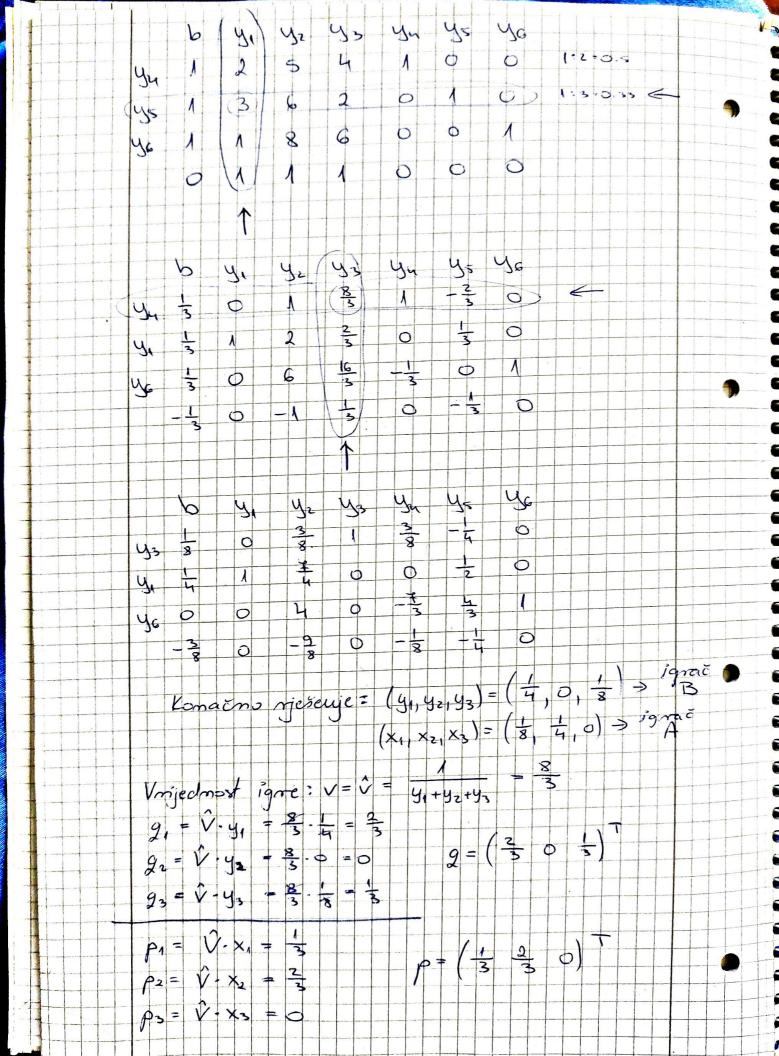
3 das 70 > 2a adrectivanje vektora p potrebno je njesiti problem lin. prog is stj. postavee = arg min X + X + X 3 p.o. 2x1+3x2+x3=1 5x, +6x2+8x, 31 Lex, +2x2+6x3=1 > da bismo odredili mjesovstu strategiju Bigrača (g-vektor) njesavamo sy modem ang max y, tyztus P-D. 241 + 542 + 243 < 1 3y, + 6y2 + 2y3 <1 y, +842 +643 ×1 > sada metadamo problem simplex metadam ary max 4, +42+433 241+542+443+44+1 p. 0. 34+642+243+45=1 y, + 842 + 643 + 46 = 1



da bismo vidjeli da li je moguće mjesiti problem konisteujem min max principa moramo maci. donju i gornju granicu vojednosti igre, to by min as 93 u = maxmin (ij = max / 2,2,1) = 2 w = mimmax Cij = mim (3,8 6 ] = 3 =) u ≠ w =>mepostoji sedlasta tačea igre, te ummax strategija ne daje rješeuje? - Dominantna strategija: > mema dominantmih redara dominima tolona 2 u ochosu ma 1 Finalma deducirana