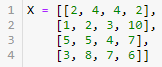
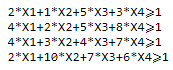
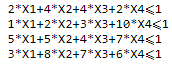
Вирішимо матричну гру вигляду:



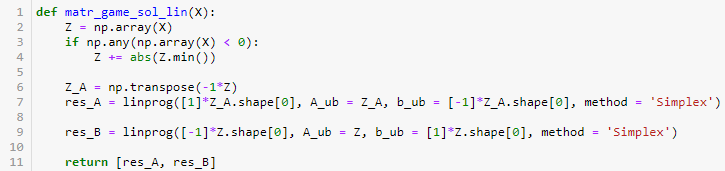
Умови для першого гравця лінійної задачі:



Умови для другого гравця лінійної задачі:



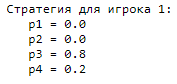
Функція що вирішує ЗЛП має вигляд:

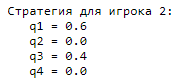


Ціна гри:



Стратегії матимуть вигляд:

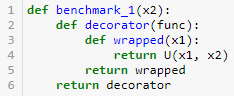




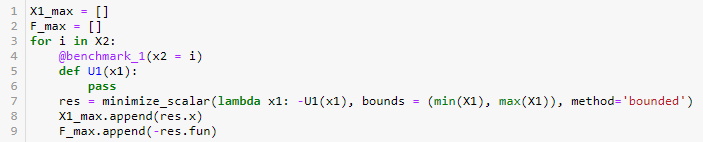
Перейдемо до другої задачі, знаходження обережної стратегії. Функція корисності:



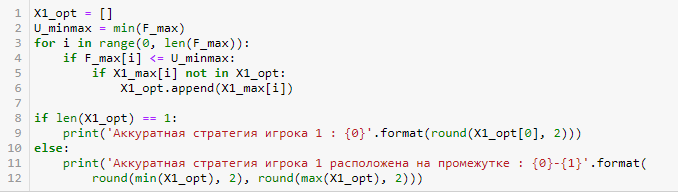
Декоратори для кожного гравця:



Знаходження оптимальних рішень для сітки виборів гравця 2.



Вивід стратегії:



Акуратні стратегії:





Значення гри для оптимальних стратегій гравців:

