ДНІПРОВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ІМЕНІ ОЛЕСЯ ГОНЧАРА

Факультет прикладної математики

Кафедра обчислювальної математики та математичної кібернетики

ЗВІТ ПРО ВИКОНАННЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

З дисципліни «Теорія прийняття рішень»

Лабораторна робота №5

Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти Спеціальність 113 Прикладна математика Освітня програма  Комп’ютерне моделювання та технології програмування

Виконавець

Студент групи ПА–19–2

Ільяшенко Єгор

Дніпро

2022

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Варіант 7



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 3 | -4 | 2 | 6 |
| 6 | 5 | 7 | 9 |
| 7 | 2 | 1 | 0 |
| 8 | 3 | -5 | -3 |

Додаємо 6, щоби матриця була додатною

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 9 | 2 | 8 | 12 |
| 12 | 11 | 13 | 15 |
| 13 | 8 | 7 | 6 |
| 14 | 9 | 1 | 3 |

Для першого гравця

Для другого гравця

**Висновки:**

У процесі виконання лабораторної роботи №5, я ознайомився зі способом розв’язання матричних ігор за допомогою методів лінійного програмування, а саме Симплекс-метода.

Питання для підготовки до захисту лабораторної роботи

1. Як визначаються оптимальні стратегії гравців?

За допомогою сідлових точок.

1. В чому полягає метод зведення матричних ігор до задач лінійного програмування?

Зведення матриці до додатної. Зведення строк або стовбців матриці до системи нерівностей.