

附件

第一关

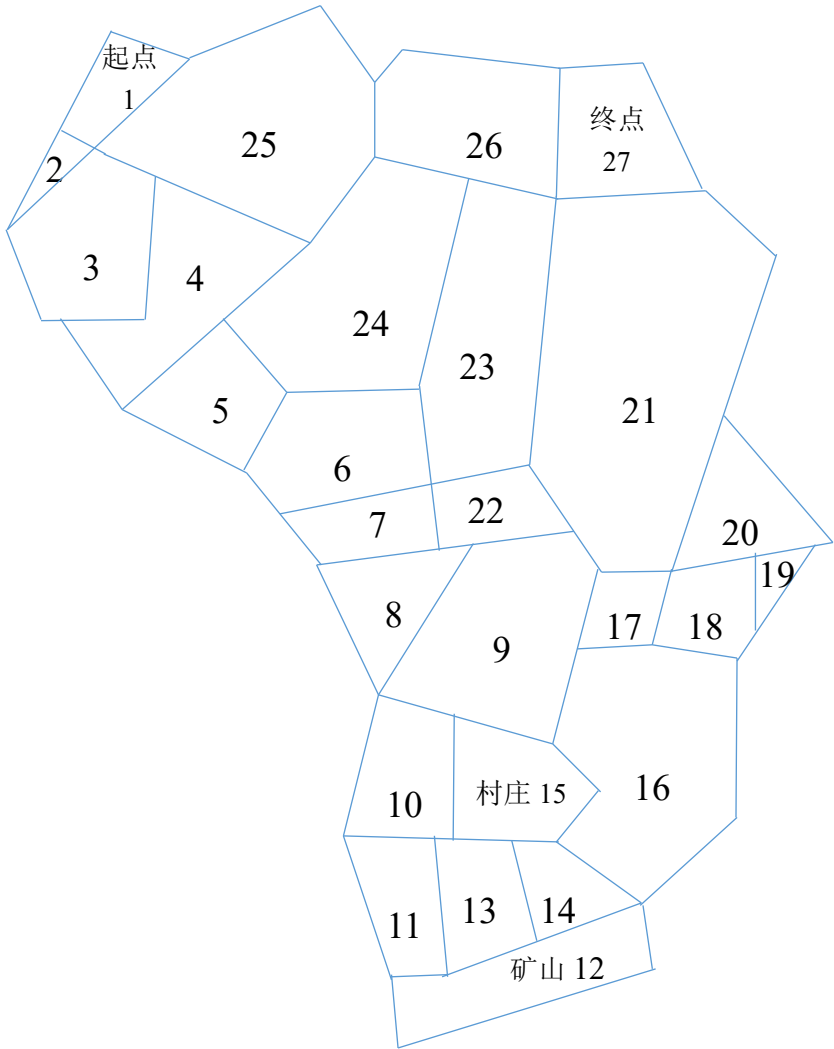
参数设定：

负重上限		1200千克	初始资金	10000元	
截止日期		第30天	基础收益	1000元	
资源	每箱质量 （千克）	基准价格 （元/箱）	基础消耗量（箱）		
			晴朗	高温	沙暴
水	3	5	5	8	10
食物	2	10	7	6	10

天气状况：

日期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
天气	高温	高温	晴朗	沙暴	晴朗	高温	沙暴	晴朗	高温	高温
日期	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
天气	沙暴	高温	晴朗	高温	高温	高温	沙暴	沙暴	高温	高温
日期	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
天气	晴朗	晴朗	高温	晴朗	沙暴	高温	晴朗	晴朗	高温	高温

地图：



第二关

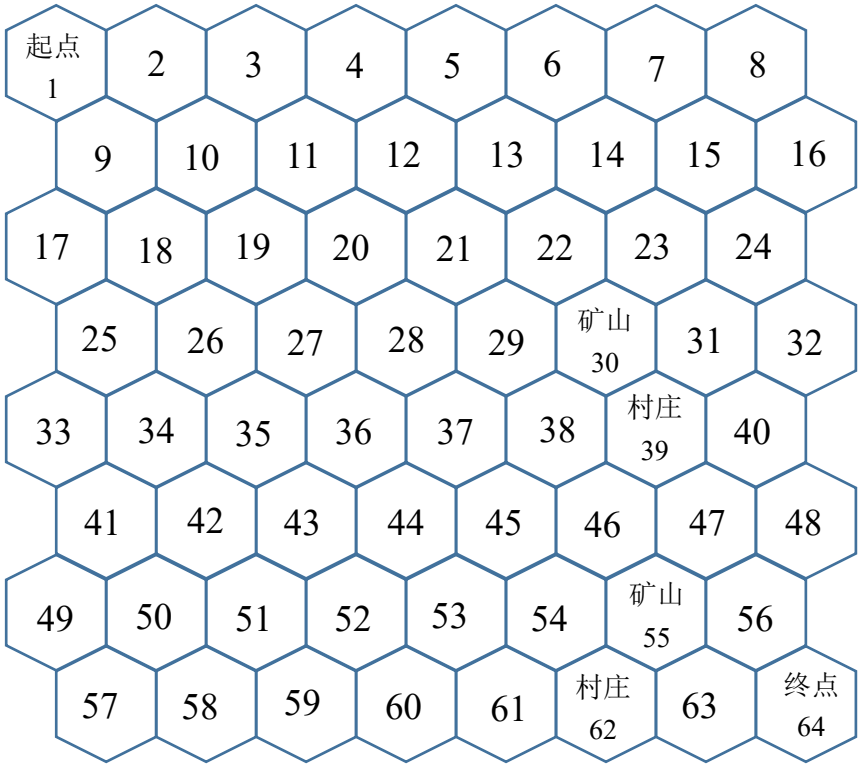
参数设定：

负重上限		1200千克	初始资金	10000元	
截止日期		第30天	基础收益	1000元	
资源	每箱质量 (千克)	基准价格 (元/箱)	基础消耗量（箱）		
			晴朗	高温	沙暴
水	3	5	5	8	10
食物	2	10	7	6	10

天气状况：

日期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
天气	高温 <u>2</u>	高温 <u>2</u>	晴朗 <u>2</u>	沙暴 <u>1</u>	晴朗 <u>2</u>	高温 <u>2</u>	沙暴 <u>1</u>	晴朗 <u>2</u>	高温 <u>2</u>	高温 <u>2 V</u>
日期	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
天气	沙暴 <u>1 V</u>	高温 <u>2</u>	晴朗 <u>2 M</u>	高温 <u>3</u>	高温 <u>3</u>	高温 <u>3</u>	沙暴 <u>3</u>	沙暴 <u>3</u>	高温 <u>2 V</u>	高温 <u>2 M</u>
日期	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
天气	晴朗	晴朗	高温	晴朗	沙暴	高温	晴朗	晴朗 <u>3</u>	高温 <u>2</u>	高温 <u>2</u>

地图：



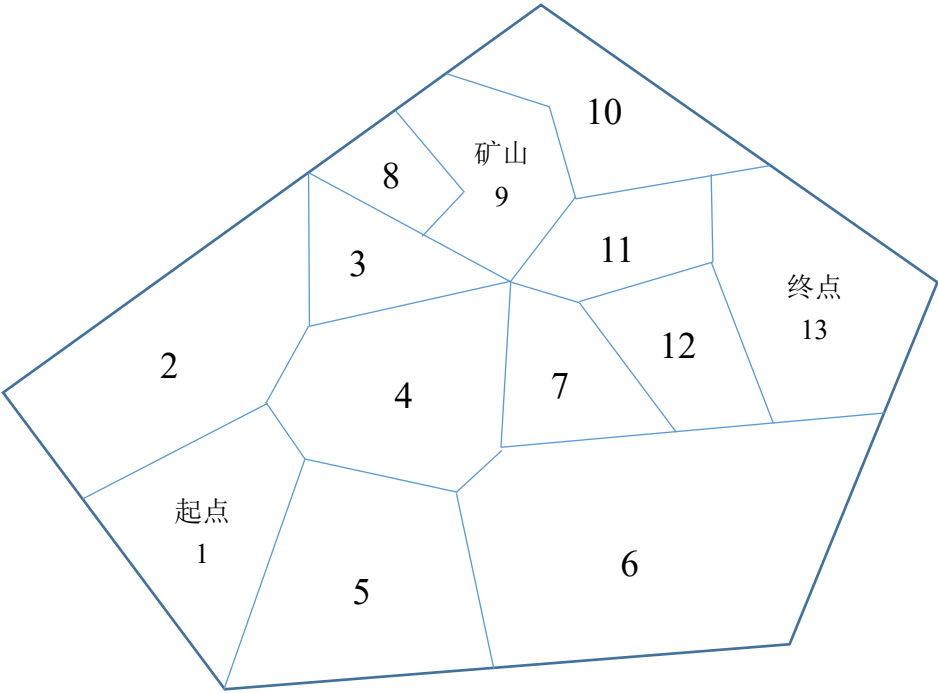
第三关

参数设定：

负重上限		1200千克	初始资金	10000元	
截止日期		第10天	基础收益	200元	
资源	每箱质量 (千克)	基准价格 (元/箱)	基础消耗量（箱）		
			晴朗	高温	沙暴
水	3	5	3	9	10
食物	2	10	4	9	10

天气状况：玩家仅知道当天的天气状况，但已知 10 天内不会出现沙暴天气。

地图：



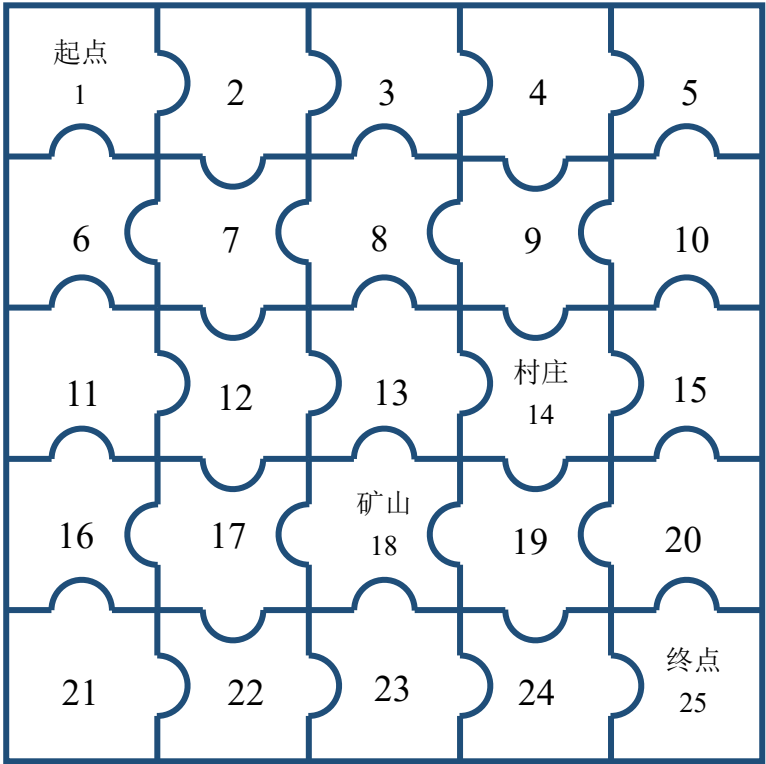
第四关

参数设定：

负重上限		1200千克	初始资金	10000元	
截止日期		第30天	基础收益	1000元	
资源	每箱质量 (千克)	基准价格 (元/箱)	基础消耗量（箱）		
			晴朗	高温	沙暴
水	3	5	3	9	10
食物	2	10	4	9	10

天气状况：玩家仅知道当天的天气状况，但已知 30 天内较少出现沙暴天气。

地图：



第五关

玩家个数：  $n = 2$

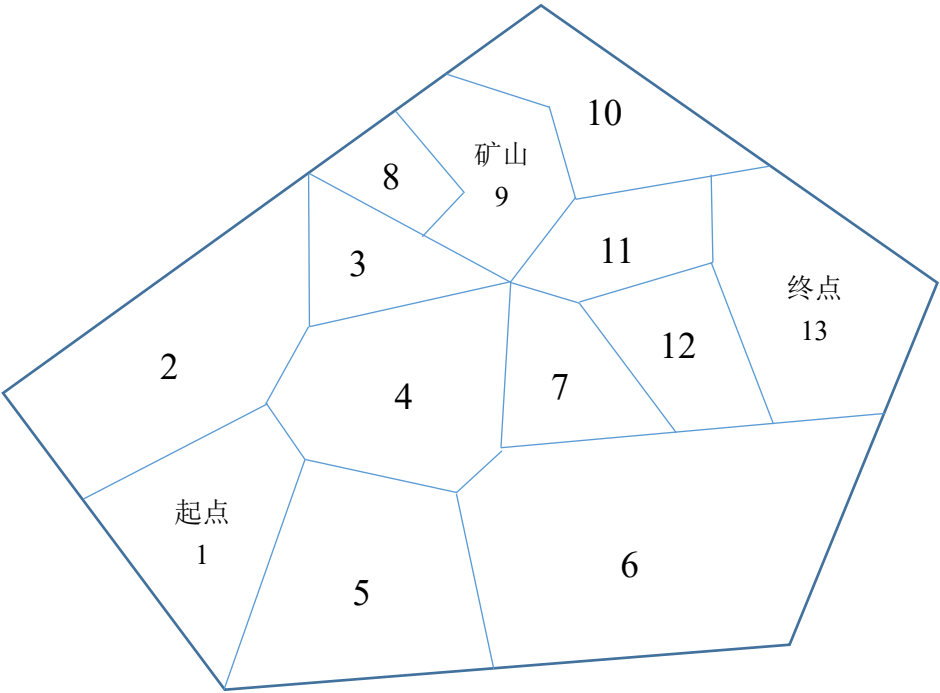
参数设定：

负重上限		1200千克	初始资金	10000元	
截止日期		第10天	基础收益	200元	
资源	每箱质量 (千克)	基准价格 (元/箱)	基础消耗量（箱）		
			晴朗	高温	沙暴
水	3	5	3	9	10
食物	2	10	4	9	10

天气状况：

日期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
天气	晴朗	高温	晴朗	晴朗	晴朗	晴朗	高温	高温	高温	高温

地图：



第六关

玩家个数： $n=3$

参数设定：

负重上限		1200千克	初始资金	10000元	
截止日期		第30天	基础收益	1000元	
资源	每箱质量 (千克)	基准价格 (元/箱)	基础消耗量（箱）		
			晴朗	高温	沙暴
水	3	5	3	9	10
食物	2	10	4	9	10

天气状况：玩家仅知道当天的天气状况，但已知 30 天内较少出现沙暴气候。

地图：

