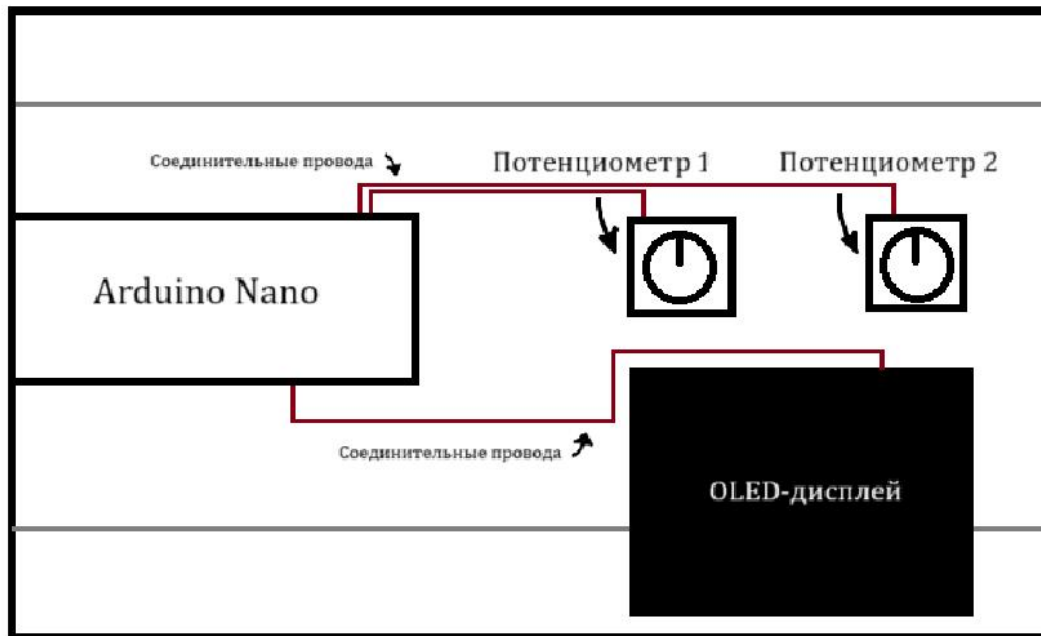


Макет матричной игры на Arduino

Компоненты: Arduino Nano, OLED-дисплей 128x64, два потенциометра, соединительные провода, макетная плата и источник питания.

Визуализация:



Описание:

Макет матричной игры на Arduino представляет собой два потенциометра: потенциометр 1 отвечает за установление вероятности выбора первого игрока (вероятность выбора строки), потенциометр 2 отвечает за установление вероятности выбора второго игрока (вероятность выбора столбца) и OLED-дисплей, на котором изображена случайная матрица, счёт игроков и эффективность выбора игроков.

Инструкция применения:

После включения питания на дисплее появится случайно сгенерированная матрица выигрышей 2x2. Начинается игровой раунд: игроки используют соответствующие им потенциометры и одновременно устанавливают вероятность выбора строки/столбца соответственно. После 5 секундной задержки значение потенциометров записываются и в соответствии с выбором игроков считается счёт и эффективность хода (насколько игроки близки от наилучшей стратегии вне зависимости от счета). Всего в игре 5 раундов и, соответственно, 5 попыток выбора вероятностей для игроков. После окончания игры на дисплее показывается итоговая эффективность (насколько игроки за всю игру оказались близки к оптимальной стратегии).