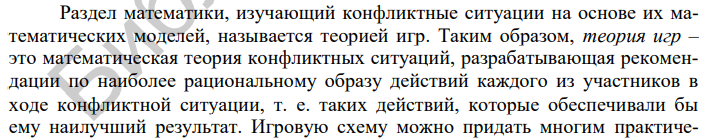
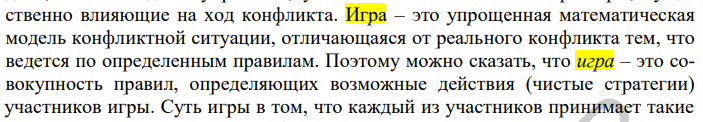
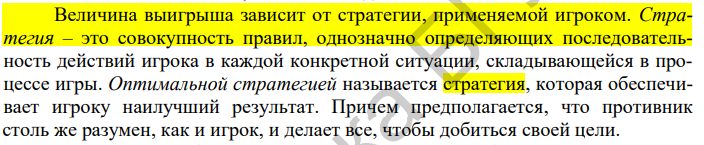
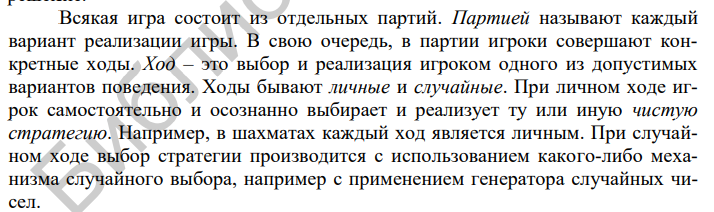
**Вопросы по ЛР3**

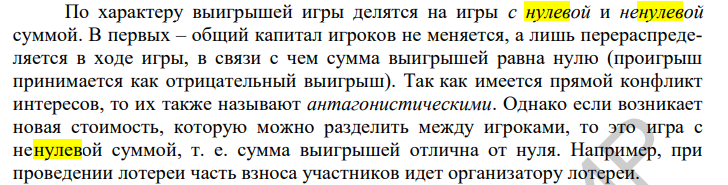
(см. методичку в СЭО: Методы оптимизации. В 4 ч. Ч. 1: Линейная оптимизация и ее приложения : учеб.-метод. пособие)  
  
Задание1  
Основные понятия: теория игр, игра, стратегия, партия, ход





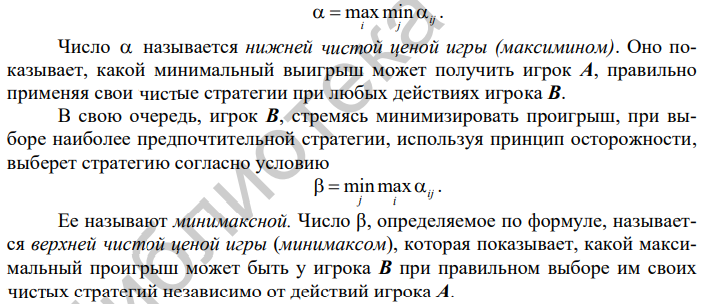


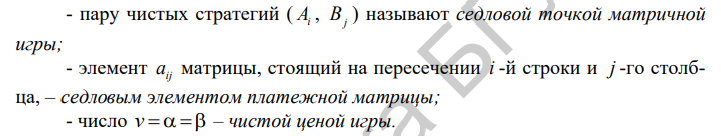
  
игры с нулевой и ненулевой суммой

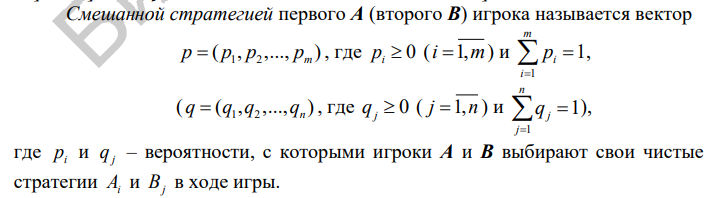
  
платежная матрица

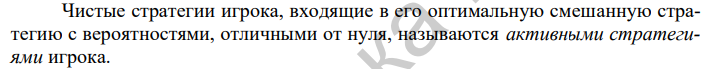
  
чистые стратегии

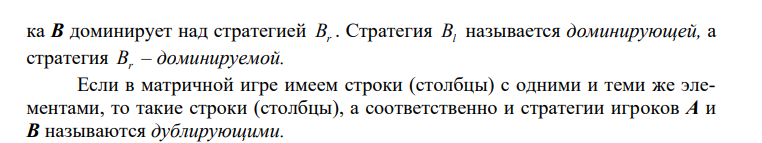
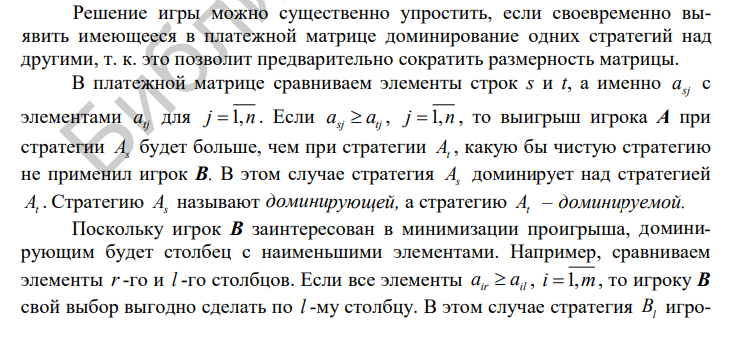
нижняя и верхняя цена игры

  
седловая точка

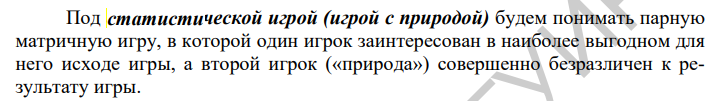
  
смешанные стратегии

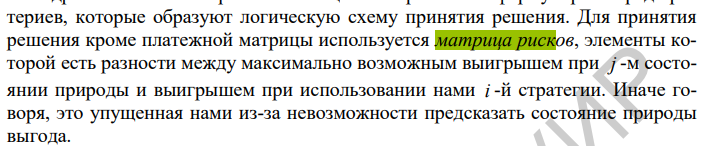
  
стратегии активные, доминирующие, дублирующие

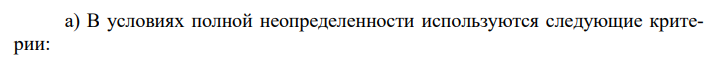


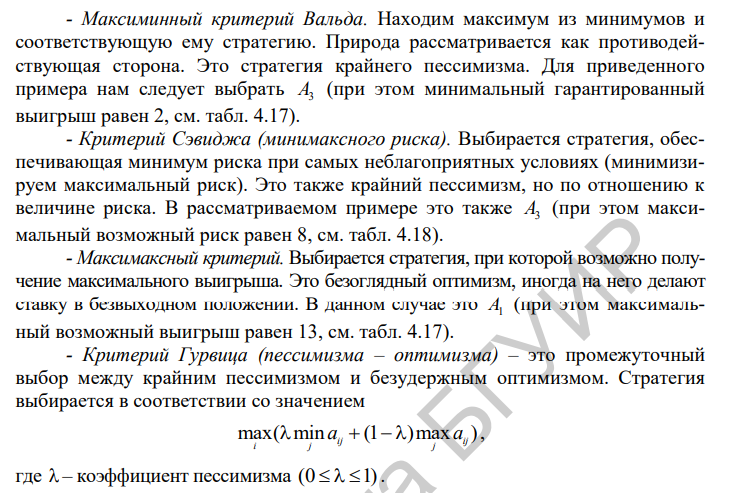


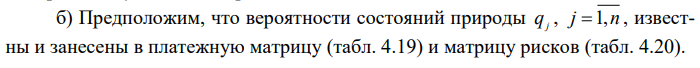
статистическая игра

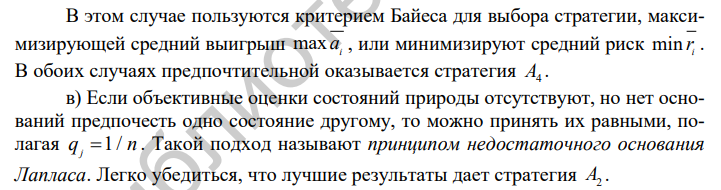
  
матрица рисков

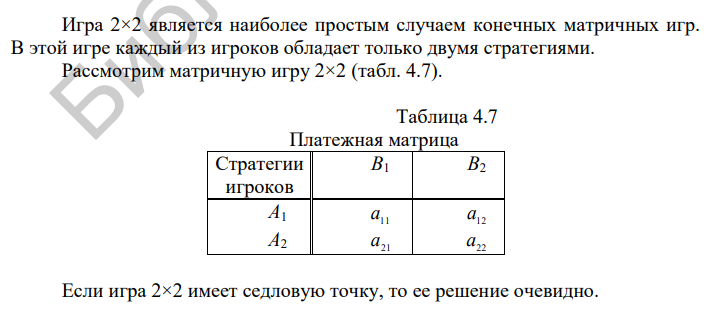
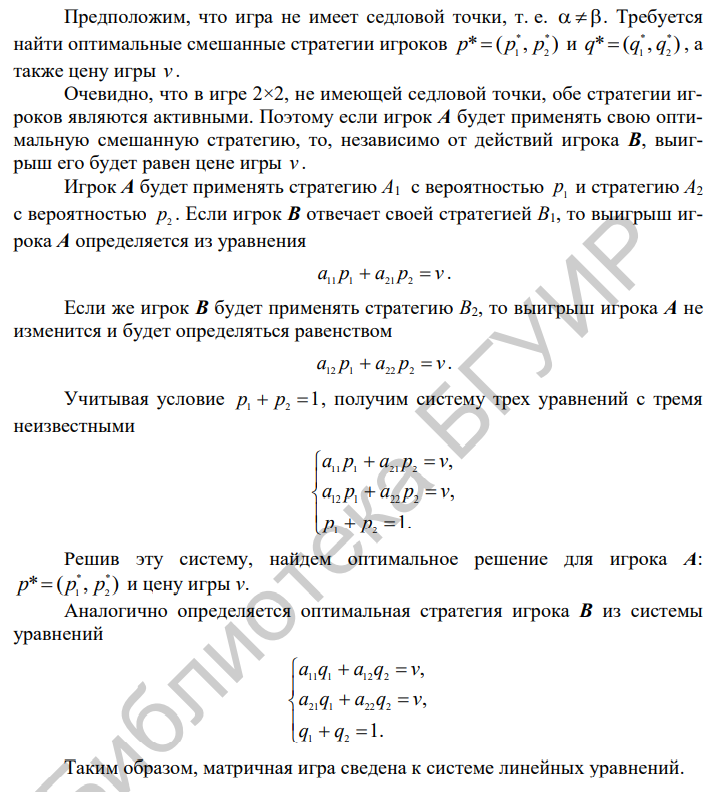
  
критерии для принятия решений в статистических играх (характеристика и условия их применения)





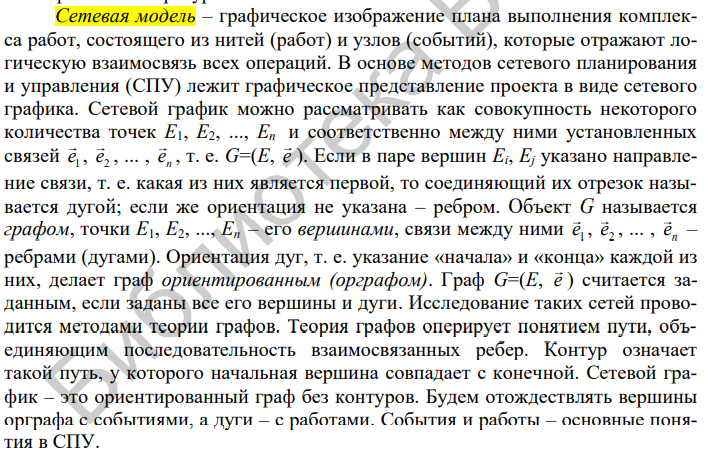


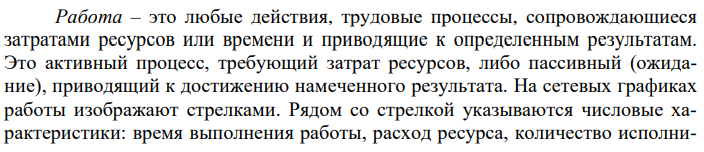
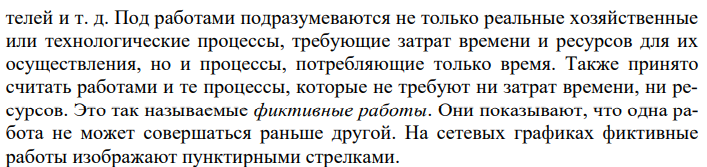
сведение матричной игры к ЗЛП

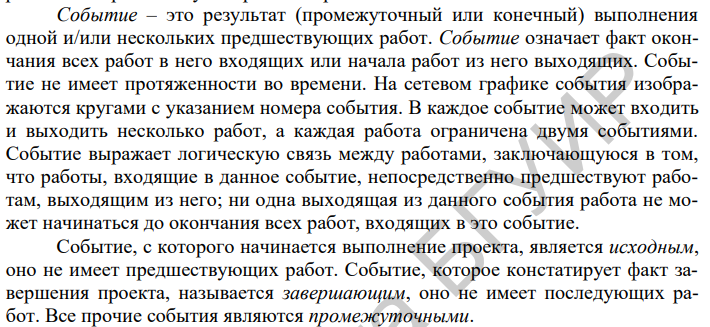
   
смысл aij, rij, pi, qi, xi, yi, v.  
  
Задание 2

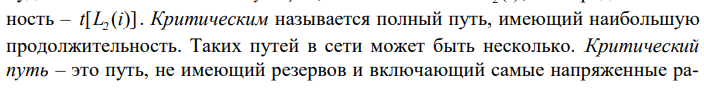
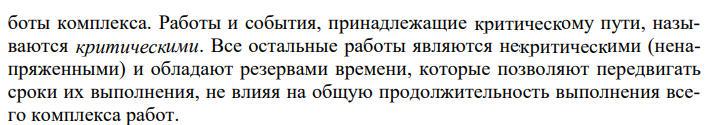
составить математическую модель задачи

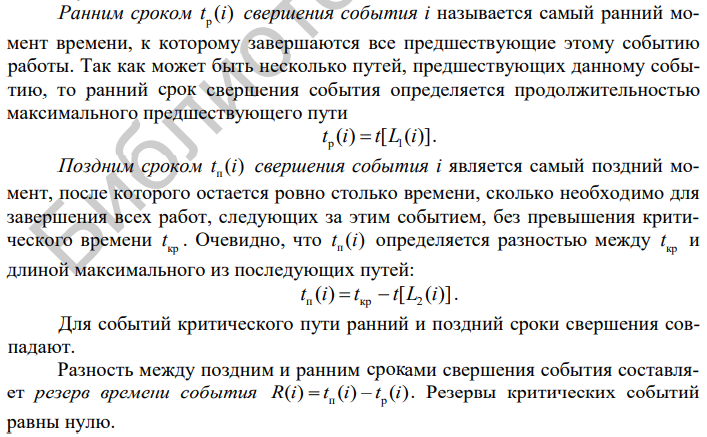
определения понятий:  
сетевая модель

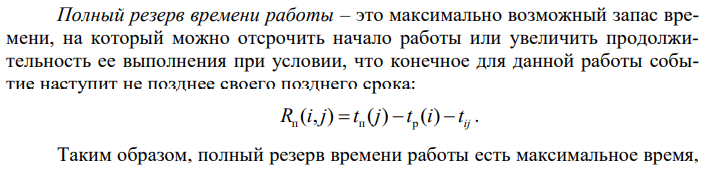
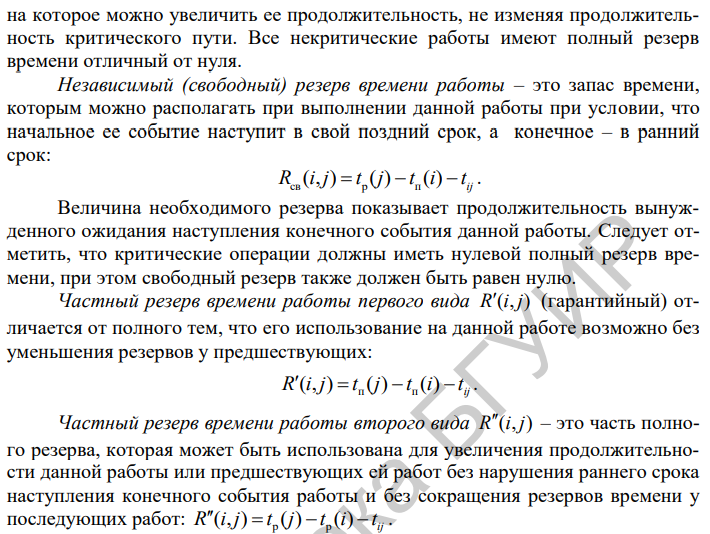
  
работа

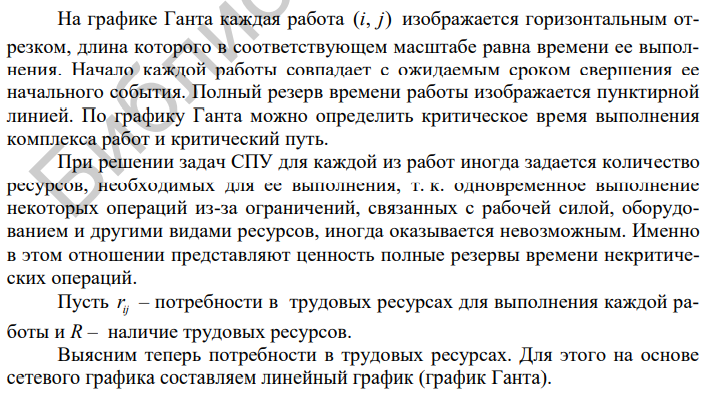
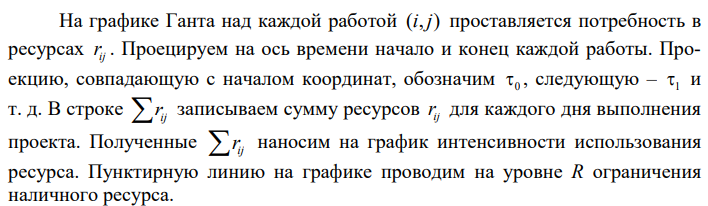
   
событие

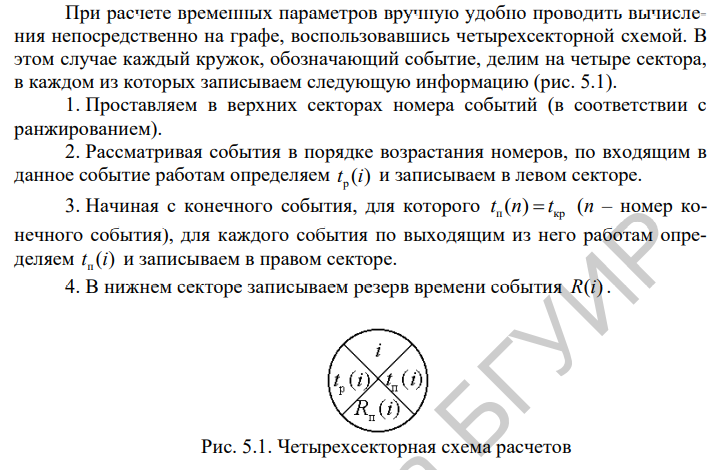
  
критический путь

   
сроки свершения событий

  
резервы времени

   
график Ганта

**В задании должна быть построена четырехсекторная схема, по которой уметь находить резервы времени** ****