

громіздкий процес.

Крім того, виграші гравців у кожній ситуації не завжди визначаються точними вимірами. В процесі збору даних про досліджуване явище, аналізу цих даних та введення при побудові моделі різних припущень накопичуються помилки. Вони можуть позначатися на елементах матриці виграшів. Тому точність у визначенні значення гри та оптимальних стратегій гравців виправдана не завжди.

Також слід зауважити, що похибка в оцінці гравцем свого виграшу не може привести до практично серйозних наслідків і невелике відхилення гравця від оптимальної стратегії не тягне за собою істотної зміни в його виграші.

Тому виникає потреба в розробці чисельних методів розв'язання матричних ігор. В даний час в теорії ігор відомі кілька способів наближеного розв'язку матричних ігор.

Робота складається зі вступу, трьох розділів і додатку, в якому приведена програму на мові JavaScript, яка дозволяє знаходити наближений розв'язок матричної гри.

У першому розділі наведений інформаційний огляд задач, що зводяться до матричних ігор, а також короткий огляд методів.

Розділ другий присвячений більш глибокому викладу різних методів розв'язання матричних ігор.

У третьому розділі описано реалізацію деяких методів розв'язання ігор з описом архітектурних моментів програми.