Задание состояло в численном решении антагонистической матричной игры, визуализации решения и сбора всего кода в пакет.

Алгоритм решения состоял в том, чтобы сначала проверить на седловую точку (fixed_solution), а если её нет, то решать общим методом. Для общего метода мы решили не брать симплекс метод, а использовать "прямой" метод (mixed_solution). "Прямой" метод заключается в том, что для каждого многогранника из пары двойственных задач находятся все крайние точки (так как матричные задачи образуют канонический многогранник). Далее из всех крайних точек находятся те, которые дают min/max сумму при умножении на единичный вектор. Таким образом решение матричной игры в общем случае сводится к нахождение крайних точек канонического многогранника размерности nxn (nxm — в прямоугольном случае). Алгоритм был придуман сам при поступлении на кафедру, как вступительная работа.

Список участников и вклад:

<u>Ловягин Андрей</u> — "прямой" метод решения, ReadMe.pdf, тесты <u>Никита Денисов</u> — решение через седловую точку, пакет, объединение частного и общего решения задачи

<u>Иванков Михаил</u> – математическая сторона программы, визуализация, вывод матрицы

Использованные библиотеки:

NumPy – для работы с векторами и матрицами itertools – для получения перестановок матриц и векторов, дабы облегчить жизнь и не писать это руками

re — для распарсивания входных данных Fractions — для вывода в обыкновенных дробях Matplotlib — для визуализации Setuptools — для более удобного сбора пакета

Инструкция по запуску:

Тесты:

nosetests -v Использование из среды: python

```
from game import nash_equilibrium

A = [[-1, -2, 3],[2, 4, 1]]

print(nash_equilibrium(A))
```

Вывод:



