

Лабораторна робота 9

ЗВЕДЕННЯ МАТРИЧНОЇ ГРИ ДО ЗАДАЧІ ЛІНІЙНОГО ПРОГРАМУВАННЯ

Завдання 1: Використовуючи методичні рекомендації з теми, розв'яжіть матричну гру, задану платіжною матрицею A шляхом зведення задачі теорії ігор до задачі лінійного програмування:

$$A = \begin{pmatrix} 4 & 3 & 4 & 2 \\ 3 & 4 & 6 & 5 \\ 2 & 5 & N & 3 \end{pmatrix}_{3 \times 4}$$

(N – номер студента у журналі).

Завдання 2: Розробити програмний продукт, що дозволяє автоматизувати процес розв'язання матричних ігор з платіжною матрицею розмірністю $m \times n$ методом зведення задач теорії ігор до задач лінійного програмування.