

**А. Е. Дыхнов, Е. А. Богонос** (Челябинск, ЮУрГУ). **Алгоритм доминирования смешанной стратегии из длинных рядов платежной матрицы.**

Полагаем, что элементы платежной матрицы  $A$ :  $a_{ij} > 0$ ,  $i \in M = \{1, \dots, m\}$ ,  $j \in N = \{1, \dots, n\}$ ;  $m \geq n$ ;  $\mathbf{a}_i^T$  —  $i$ -я строка  $A$ . Центральный луч:  $\lambda \mathbf{w}^T = (\lambda, \dots, \lambda) \in \mathbf{R}^n$ ,  $\lambda > 0$ . Доминирование чистыми стратегиями выполнено [1]. Нет рядов из одинаковых элементов.

Если некоторые столбцы  $A$  не активны [1, с. 37], то либо отсутствует центральная грань выпуклого многогранника (ЦГВМ) для  $\mathbf{a}_i$ ,  $i \in M$ , либо имеется ЦГВМ, но с коэффициентами разного знака. Начинаем с поиска отделения  $\mathbf{a}_i$ ,  $i \in M$ , от луча  $\lambda \mathbf{w}$ , или отделения сечений  $\mathbf{t}_i = \mathbf{a}_i/\bar{a} - \mathbf{w}$  от  $\mathbf{0}$ . Так как  $\mathbf{w}^T \mathbf{t}_i \equiv 0$ , линейно отображим  $\mathbf{a}_i$  в  $\mathbf{z}_i \in \mathbf{R}^{n-1}$ .

Алгоритм отделения:  $\mathbf{z}_* = \mathbf{z}'_1$  при  $k = 1$ . Пусть при  $1 \leq k < n - 1$  найдена  $\mathbf{z}_*$  — выпуклая линейная комбинация (ВЛК)  $\mathbf{z}'_i$ ,  $i \in K = \{1, \dots, k\}$ ;  $\mathbf{z}_*^T \mathbf{z}'_i = \mathbf{z}_*^T \mathbf{z}_*$ . Если  $\alpha(\mathbf{z}) = \mathbf{z}_*^T (\mathbf{z} - \mathbf{z}_*) \geq 0$  для всех  $\mathbf{z}_i$ , то найдена наиболее удаленная от центрального луча отделяющая гиперплоскость. При  $\alpha(\mathbf{z}'_{k+1}) < 0$  ищем  $\zeta = \sum_{i=1}^{k+1} \theta_i \mathbf{z}'_i$  из условий:  $\sum_{i=1}^{k+1} \theta_i = 1$ ,  $\zeta^T (\mathbf{z}'_i - \mathbf{z}'_{i+1}) = 0$ ,  $i \in K$ . Удаляем  $\mathbf{z}'_i$  с  $\theta_i \leq 0$  и корректируем  $k$  и  $\mathbf{z}_*$ . При  $\mathbf{z}_* = \mathbf{0}$  найдено центральное линейное многообразие для  $\mathbf{z}'_i$ ,  $i \in K$ . При  $k = n - 1$  и  $\alpha(\mathbf{z}'_n) < 0$  ищем  $\theta_i$  из условий:  $\sum_{i=1}^n \theta_i = 1$ ,  $\sum_{i=1}^n \theta_i \mathbf{z}'_i = \mathbf{0}$ . Если  $\theta_i \geq 0$ ,  $i \in N$ , то переходим к поиску ЦГВМ.

В основном случае:  $x'_i$ ,  $i \in N$ , уравнение гиперплоскости имеет вид:  $f(x) = \det(x - x'_1 | x'_2 - x'_1 | \dots | x'_n - x'_1) = 0$ . Если  $\varphi(\mathbf{a}_i) = f(\mathbf{a}_i)/f(\mathbf{0}) \geq 0$  для всех  $\mathbf{a}_i$ , то ЦГВМ найдена. При  $\varphi(x'_\nu) < 0$  вершину  $x'_\nu$  вводим вместо  $x'_n$  при условии:  $c = (z'_i \dots | z'_{n-1})^{-1} z'_\nu < \mathbf{0}$ , иначе вместо  $x'_i$ , где  $i: \max\{c_i/\theta_i\}$ .

Разные знаки коэффициентов уравнения отделяющей гиперплоскости (или ЦГВМ) — признак доминирования ВЛК части столбцов  $A$  над ВЛК остальных столбцов.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Петросян Л. А., Зенкевич Н. А., Семина Е. А. Теория игр. М.: Высшая школа, Книжный дом «Университет», 1998, 304 с.