1. Общая задача линейного программирования в произвольной форме.
2. Оптимальная стратегия игроков, нижняя чистая цена игры ( максимин), верхняя чистая цена игры( минимакс). Принцип минимакса.
3. Для каждой вершины орграфа указать степень, полустепень захода, полустепень исхода.

