

УДК 32.937

А.К.Кузьмин, (4 курс, каф. ТОИ), К.Л.Зарубин (3 курс, каф. ТОИ); Л.С.Чечурин, к.т.н., доц.

ПРОЕКТ «СТРАНА» – ДЕЛОВАЯ ИГРА, МОДЕЛЬ БИЗНЕСА, ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Заданием для разработки было создание удобной среды для проведения он-лайн-овых турниров, реализующих взаимоотношения типа «хищник-жертва» между стратегиями. Любой пользователь, подключенный к сети Интернет, должен иметь возможность создать стратегию и представить ее для участия в турнире по предлагаемым организаторами правилами. Под стратегией понимается программа принятия решения «кооперируюсь» или «отказываюсь» в игре со стратегией оппонента.

Для решения этой задачи были сделаны следующие шаги.

- 1) создан форум для обсуждения вопросов связанных с проектом;
- 2) создан конструктор стратегий – скрипт, с помощью которого любой пользователь проекта может создать стратегию в соответствии с нашими правилами;
- 3) создан полигон – скрипт, реализующий на сервере игру стратегий по круговой схеме;
- 4) проведены несколько турниров – проведение игр между заявленными стратегиями на полигоне. После каждого турнира публикуется подробный отчет, выявляются стратегии-победители.

Результатами выполнения проекта стал опыт проведения турниров, записи которых явились интересным материалом для исследования по математическому моделированию, например, классического биологического сообщества «хищник-жертва».

При достаточном количестве стратегий и регулярном проведении турниров возможно получить модель отношений типа «хищник-жертва» и эволюционных процессов в пределах виртуальной страны, жителями которой являются стратегии.

Получить подробную информацию можно на сайте проекта <http://www.strana.spb.su>.