Program

25.2. Slanicay, Obrová (Koláč I, II nebo Nůž)
3.3. Hořáková (Piráti), Štachová (Falešné kostky — hráči vybírají z množiny kostek s atypickými hodnotami, výhrám/prohrám odpovídají pravděpodobnosti větší/menší vržené hodnoty než soupeř)
10.3. Belko, Vernerová (Souboj — s tlumičem a bez)
17.3. Liščinský (Hlasování), Ludíková (Bimaticová hra)
31.3. Horáková (Prsty — i varianta, kde poražený je záporně hodnocen počtem ukázaných prstů)
7.4. Dubnová, Hubáčková (Maticová hra — musí být použito lineární programování)
14.4. Spáčil (Korupce), Slabejová (Aukce)
21.4. Ďurajka (Zloděj — iterativní hra z přednášky a její varianty), Vyskočil (Vězňovo dilema pro n hráčů — zatčení spolupachatelé se rozhodují, zda zradí ostatní)
28.4. Veselý (Povolební vyjednávání), Schulz (Placení jízdenky — skupina cestujících se dělí o náklady na společnou jízdenku, někteří z nich mají nárok na různé typy slev)
5.5. Boháčková, Zatloukalová (Myčka nádobí — špína volí strategie podle normálního rozložení, jehož parametry myčka nezná, myčka upravuje strategii na základě výsledků předchozích mytí)

Časový harmonogram prezentací je jen orientační a bude přizpůsobován. Není-li úloha součástí sbírky příkladů doc. Poláka, je třeba zformulovat přesné zadání hry včetně vhodné volby parametrů. Původní úlohy můžete i modifikovat, považujete-li to za zajímavé. Vypracované příspěvky vkládejte do úschovny v ISu.