

Zadanie

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry planszowej, która spełnia warunek Markowa. Gra powinna zawierać jasne zasady, które wyjaśniają, dlaczego spełniony jest ten warunek. Obowiązkowym elementem jest podanie macierzy przejścia. Dodatkowo, możesz wskazać stany pochłaniające i chwilowe. Możesz również użyć własnych rysunków, aby lepiej zilustrować swoją grę.

1. **Określenie zasad gry:** Twoja gra będzie oparta na planszy składającej się z różnych pól. Gracze będą poruszać się po tych polach według określonych przez Ciebie zasad. Zasady gry muszą być jasno określone.
2. **Sprawdzenie warunku Markowa:** Twoja gra musi spełniać warunek Markowa, co oznacza, że przyszłe ruchy graczy zależą tylko od ich aktualnej pozycji, a nie od historii ich ruchów.
3. **Macierz przejścia:** W projekcie gry musisz również zawrzeć macierz przejścia, która przedstawia prawdopodobieństwo przejścia z jednego stanu do drugiego.
4. **Stany pochłaniające i chwilowe:** Jeśli Twoja gra zawiera stany pochłaniające lub chwilowe, to możesz je wskazać. Możesz też podać inne typy stanów, o których nie było mowy podczas prezentacji.
5. **Przykładowy rysunek:** Dodatkowym plusem może być własnoręcznie wykonany przez Ciebie rysunek planszy gry, który pomoże lepiej zrozumieć jej zasady i strukturę.

Powodzenia w projektowaniu swojej gry!