

# Inhalt

I. Einführung in die Theorie der Spiele . . . . .	7
II. Graphische Darstellung . . . . .	20
III. Algebra der Spieltheorie . . . . .	29
IV. Abriß der Linearprogrammierung . . . . .	41
V. Graphische Darstellung der Linearprogrammierung (1. Teil)	54
VI. Algebra der Simplex-Methode . . . . .	59
VII. Degeneration und andere Schwierigkeiten . . . . .	74
VIII. Dualität . . . . .	90
IX. Lösung von Spielen . . . . .	104
X. Graphische Darstellung der Linearprogrammierung (2. Teil)	110
XI. Methode der Leitvariablen . . . . .	118
Literaturverzeichnis . . . . .	124
Verzeichnis der Definitionen . . . . .	126
Behandelte Spiele . . . . .	127
Behandelte lineare Programme . . . . .	128