

# မာ တိ ကာ

■ စာရေးသူ၏အမှာ	၅
၁။ အခန်း (၁)။ ဂိမ်းသီအိုရီဆိုင်ရာ ဝေါဟာရများ	၉
၂။ အခန်း (၂)။ ပြန်လည်သုံးသပ်ခြင်း	၁၉
၃။ အခန်း (၃)။ Row Minima နှင့် Column Maxima	၂၅
၄။ အခန်း (၄)။ MIN MAX နှင့် MAX.MIN	၃၃
၅။ အခန်း (၅)။ Saddle Point	၄၁
၆။ အခန်း (၆)။ DOMINATE လုပ်ခြင်း	၅၁
၇။ အခန်း (၇)။ ဂိမ်းသီအိုရီ၏အခြေခံများကို ပြန်လည်သုံးသပ်ခြင်း	၅၇
၈။ အခန်း (၈)။ OPTIMAL STRATEGY ရှာခြင်း	၆၅
၉။ အခန်း (၉)။ လက်တွေ့နယ်ပယ်မှ ပုစ္ဆာများ(၁)	၇၁
၁၀။ အခန်း (၁၀)။ ဂိမ်းသီအိုရီနောက်ခံသင်္ချာသဘောတရားများ	၈၃
၁၁။ အခန်း (၁၁)။ လက်တွေ့နယ်ပယ်မှ ပုစ္ဆာများ(၂)	၉၁
၁၂။ အခန်း (၁၂)။ အခြားတစ်ဖက်မှ အခြေအနေများ	၁၂၁