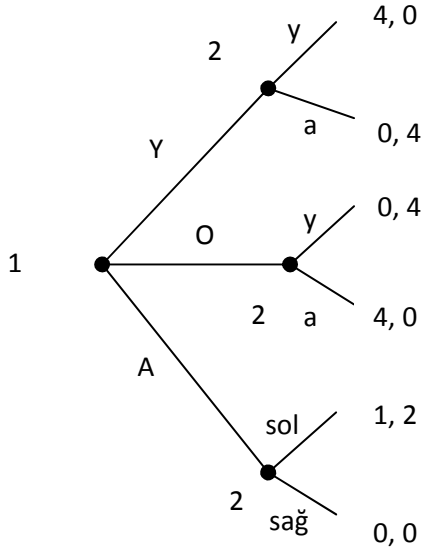
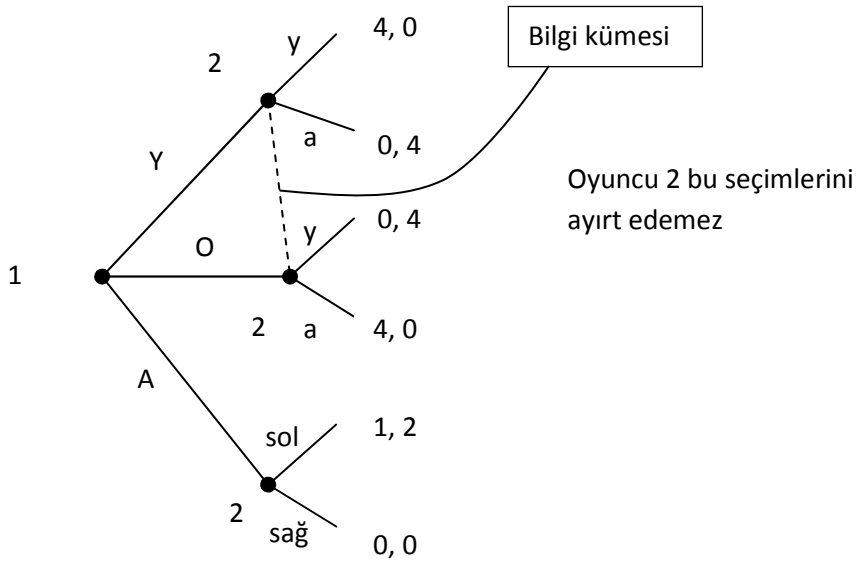


Ders 18 7 Kasım 2007



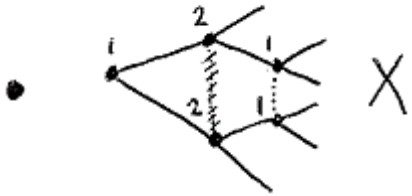
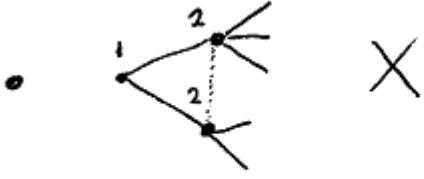
1 A seçer



Burada 1 Y ve O arasında randomizasyon yapabilir.

Formal tanım: Oyuncu i için bir bilgi kümesi oyuncu i'nin ayırt edemediği nodlarının bir koleksiyonudur.

Kurallar izin verilmeyenler

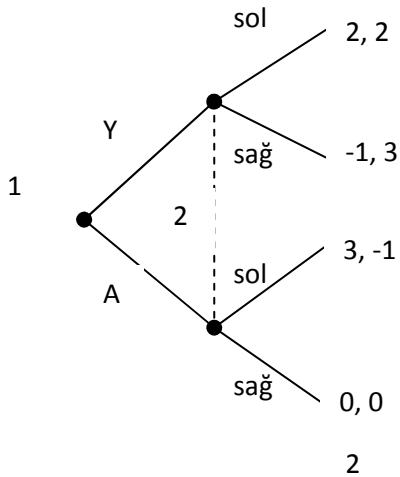


Mükemmel anımsama

Tanım vardır.

Mükemmel bilgi: ağaçtaki tüm bilgi kümelerinin sadece birer nodu

Mükemmel olmayan bilgi: mükemmelliğe ulaşamamış bilgi



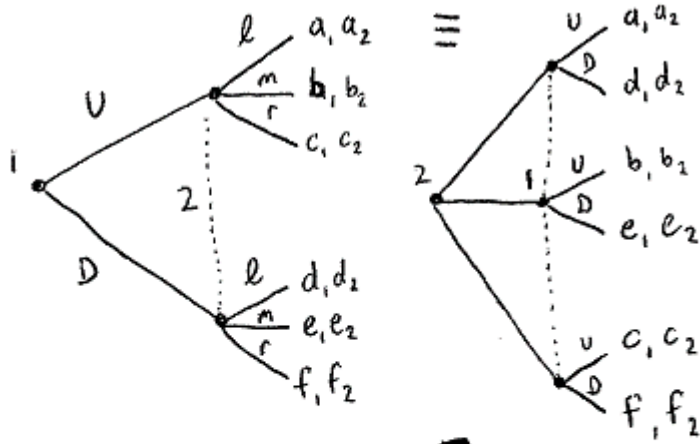
Tutukluların ikilemi

1

	Sol	Sağ
Aşağı	2, 2	-1, 3
Yukarı	3, -1	0, 0

Tanım: Oyuncu i'nin bir saf stratejisi tam bir aksiyon planıdır: her bir bilgi kümesinde oyuncu i'nin ne yapacağını belirler.

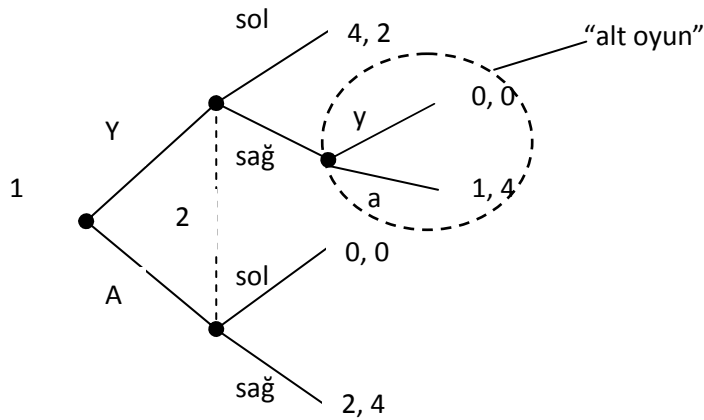
"Aynı oyun"



	2		
	l	m	r
U	a_1, a_2	b_1, b_2	c_1, c_2
D	d_1, d_2	e_1, e_2	f_1, f_2

Önemli olan zaman değil

Örnek



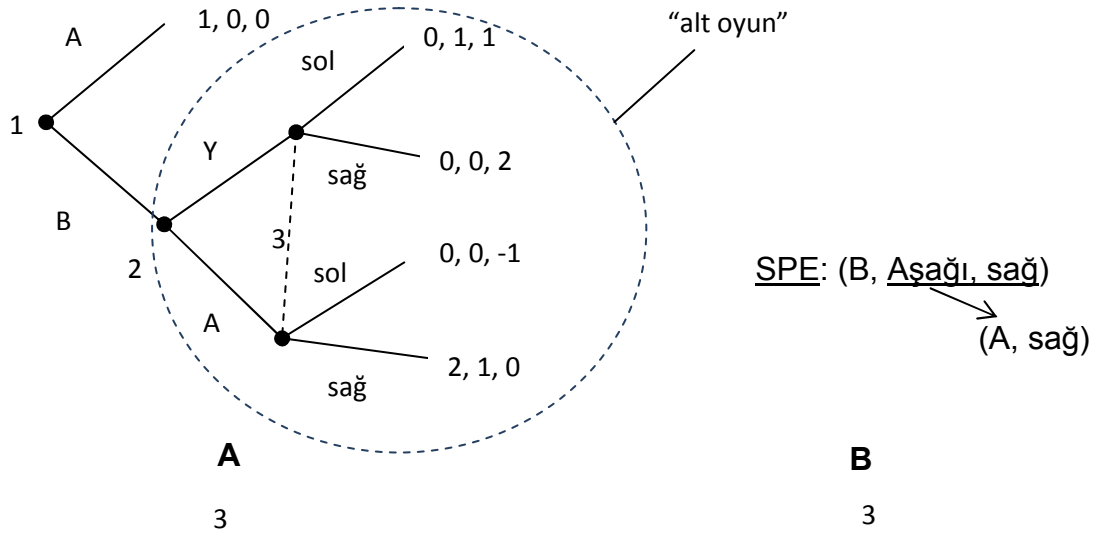
1 için stratejiler: Yy, Ya, Ay, Aa
 2 için stratejiler: sol, sağ fazlalık

	sol	sağ
Yy	<u>4</u> , <u>2</u>	0, 0
Ya	<u>4</u> , 2	1, <u>4</u>
Ay	0, 0	<u>2</u> , <u>4</u>
Aa	0, 0	<u>2</u> , <u>4</u>

ND: (Yy, sol) }
 (Ay, sağ) } GDÇ
 (Aa, sağ) } GDÇ
 AMD

Örnek

3 oyuncu



		3	
		sol	sağ
2	Y	1, 0, 0	1, 0, 0
	A	1, 0, 0	1, 0, 0

		3	
		sol	sağ
2	Y	0, 1, 1	0, 0, 2
	A	0, 0, -1	2, 1, 0

Birçok ND: örn. [A, Yukarı, sol]

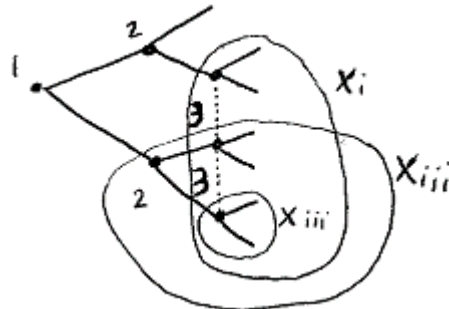
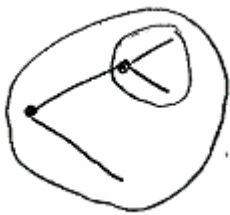
Yeşil alt oyununa bakın: matris B

		3	
		sol	sağ
2	Y	<u>1</u> , 1	0, <u>2</u>
	A	0, -1	<u>1</u> , <u>0</u>

Alt oyunun ND'si
(A, sağ)

Tanım: Bir alt oyun, ağaçta bir oyun gibi görünen oyunun bir parçasıdır. Şunları sağlar:

- i) Tek bir noddan başlar
- ii) O nodu takip eden tüm nodları içerir
- iii) Bilgi kümelerini bölmez



Tanım: Bir ND $(s_1^*, s_2^*, \dots, s_N^*)$ bir alt oyun mükemmel dengesidir ("AMD") eğer oyunun tüm alt oyunlarında bir ND'ye yol açıyorsa.