

# ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΦΥΛΛΑΔΙΟΥ 6

## Άσκηση 21 / Κεφάλαιο 4

Έστω  $A$  τετραγωνικό π.π. (δηλ  $m=n$ ) όπου  $A$  αναστρέψιμος πίνακας. Ας συμβολίσουμε με  $B$  τον αντίστροφο του  $A$ , δηλ  $A^{-1} = B = (b_{ij})_{\substack{i=1, \dots, n \\ j=1, \dots, n}}$ . Να δείξετε ότι αν

$\underline{x} = (x_1, x_2, \dots, x_n)^T$  είναι ετιωσακή βέλωση του  $I$ ,

τότε

$$x_j = \frac{\sum_i b_{ij}}{\sum_{ij} b_{ij}} \quad j=1, \dots, n$$

$$v = \frac{1}{\sum_{ij} b_{ij}} \quad \text{όπου } v \text{ η αξία του } A$$

Λύση:

Αν  $\underline{x}$  ετιωσακή του  $I \Rightarrow$

$$\underline{x}^T A_j = v \quad \forall j \in \{1, \dots, n\} \Rightarrow$$

$$\begin{aligned} \underline{x}^T A &= \underline{x}^T [A_1, A_2, \dots, A_n] = [\underline{x}^T A_1, \underline{x}^T A_2, \dots, \underline{x}^T A_n] = \\ & [v, v, \dots, v] = v \underline{1}^T \quad \text{όπου } \underline{1} = (1, 1, \dots, 1)^T \end{aligned}$$

$$\underline{x}^T = v \underline{1}^T B \Rightarrow$$

$$\underline{x}^T = v \left[ \sum_i b_{i1}, \sum_i b_{i2}, \dots, \sum_i b_{in} \right]$$

$$\text{άρα } \underbrace{\sum_j x_j}_1 = v \sum_j \sum_i b_{ij} \Rightarrow v = \frac{1}{\sum_{ij} b_{ij}}$$

$$\text{Επομένως } x_j = v \sum_i b_{ij} = \frac{\sum_i b_{ij}}{\sum_{ij} b_{ij}}$$

## Άσκηση 28 / Κεφάλαιο 4

Έστω  $\langle S, T, h \rangle$  παιχνίδι 2-παικτών 0-αποδοτικός με κατά ορισμένη μερική επέκταση (π.χ. π.π) και έστω  $\tilde{s}^0$  εφίωαυή μερική στρατηγική του I, συνεπώς  $\tilde{h}(\tilde{s}^0, t) = c \forall t \in T$ .  
 Ν.Σ.ο αν υπάρχει  $\tilde{t}^0 \in \tilde{T}$  έτσι ώστε το  $\tilde{s}^0$  να είναι βέλαιστη ανένανθεν εναν  $\tilde{t}^0$  τότε η  $(\tilde{s}^0, \tilde{t}^0)$  είναι ΣΣΙ.

Λύση:

$$\text{Απει} \nu. \delta. \nu \quad \tilde{h}(\tilde{s}, \tilde{t}^0) \leq \overbrace{\tilde{h}(\tilde{s}^0, \tilde{t}^0)}^{(2)} \leq \underbrace{\tilde{h}(\tilde{s}^0, \tilde{t})}_{(1)} \quad \forall \begin{matrix} \tilde{s} \in \tilde{S} \\ \tilde{t} \in \tilde{T} \end{matrix}$$

Επόμεν η  $\tilde{s}^0$  είναι εφίωαυή  $\tilde{h}(\tilde{s}^0, \tilde{t}^0) = c$

$$\tilde{h}(\tilde{s}^0, \tilde{t}) = c$$

άρα ① ✓

Επόμεν  $\tilde{s}^0$  βέλαιστη ανένανθεν εναν  $\tilde{t}^0 \Rightarrow$

$$\tilde{h}(\tilde{s}, \tilde{t}^0) \leq \tilde{h}(\tilde{s}^0, \tilde{t}^0) \quad \forall \tilde{s} \in \tilde{S} \quad \text{άρα ②} \checkmark$$

Άσκηση 3/Φυσικό 6

Να λυθεί η άσκηση 5.6.1

(Παιχνίδι Silverman)

- Δύο παίκτες επιλέγουν ταυτόχρονα από ένα θετικό ακέραιο
- Ο παίκτης που διάλεξε αριθμό μεγαλύτερο, αλλά μέχρι τρεις φορές μεγαλύτερο, κερδίζει 1 τ.ω από τον αντίπαλό του.
- Ο παίκτης που διάλεξε αριθμό τρεις φορές ή και περισσότερο μεγαλύτερο από τον αντίπαλο χάνει 2 τ.ω.
- Αν και οι δύο διαλέξουν τον ίδιο αριθμό η πληρωμή είναι 0.

Να βρεθεί τμή και βέλτιστες στρατηγικές

Λύση:

Έχουμε ένα δυναμοπαιχνίδι  
Το σύνολο καθαρών στρατηγιών είναι

$$S^I = \{(1), (2), (3), (4), \dots\}$$

$$S^{II} = \{(1), (2), (3), (4), \dots\}$$

Ο πίνακας πληρωμής είναι

$$A = \begin{matrix} & \begin{matrix} (1) & (2) & (3) & (4) & (5) & (6) & \dots \end{matrix} \\ \begin{matrix} (1) \\ (2) \\ (3) \\ (4) \\ (5) \\ (6) \\ \vdots \end{matrix} & \begin{bmatrix} 0 & -1 & 2 & 2 & 2 & 2 & \dots \\ 1 & 0 & -1 & -1 & -1 & 2 & \dots \\ -2 & 1 & 0 & 1 & -1 & -1 & \dots \\ -2 & 1 & 1 & 0 & -1 & -1 & \dots \\ -2 & 1 & 1 & 1 & 0 & -1 & \dots \\ -2 & -2 & 1 & 1 & 1 & 0 & \dots \\ \vdots & \vdots & \vdots & \vdots & \vdots & \vdots & \ddots \end{bmatrix} \end{matrix}$$

ελέγχουμε για αποδοτικότητα

$$\Gamma_i < \Gamma_{i+1} \quad \forall i \geq 6$$

$$\Sigma_j < \Sigma_{j+1} \quad \forall j \geq 6$$

6 των 5x5 πίνακα που αποτελεί

$$\Gamma_3 < \Gamma_5, \Gamma_4 < \Gamma_5 \text{ και}$$

$$\Sigma_3 < \Sigma_5, \Sigma_4 < \Sigma_5$$

Άρα ο πίνακας  $A$  ανλοποιήθηκε και έγινε

$$A' = \begin{bmatrix} 0 & -1 & 2 \\ 1 & 0 & -1 \\ 2 & 1 & 0 \end{bmatrix}$$

Εφόσον  $A^T = -A'$  το παιχνίδι είναι συγγεριστό άρα  $v=0$ . Πρέπει να βρώ και βέλτιστες στρατηγίες  
ελέγγω αν έχει  $\Sigma\Sigma I$  σε καθάρες στρατηγίες

$$A' = \begin{bmatrix} 0 & -1 & 2 \\ 1 & 0 & -1 \\ 2 & 1 & 0 \end{bmatrix} \quad \begin{array}{l} \min a_{ij} \\ 1 \\ -1 \\ -1 \\ 0 \end{array} \quad 0 = \underline{v} = \max_i \min_j a_{ij}$$

$\max_i a_{ij} > 2$

$$\bar{v} = \min_j \max_i a_{ij} = 1$$

Εφόσον  $\underline{v} < \bar{v}$  δεν υπάρχει  $\Sigma\Sigma I$  σε καθάρες

θα ελέγγω αν υπάρχει  $\Sigma\Sigma I$  σε εφικτές  
στρατηγίες

Έστω  $x^0 = (x_1, x_2, x_3)^T$  εφικτή στρατηγική του  $I$   
Επειδή  $v=0$  οι εφικτώσεις είναι

$$x_2 + 2x_3 = 0$$

$$-x_1 + x_3 = 0 \Rightarrow x_3 = x_1 \quad (1)$$

$$2x_1 - x_2 = 0 \Rightarrow x_2 = 2x_1 \quad (2)$$

$$x_1 + x_2 + x_3 = 1 \stackrel{(1),(2)}{\Rightarrow} x_1 + 2x_1 + x_1 = 1 \Rightarrow x_1 = \frac{1}{4}$$

$$\text{Άρα } x_2 = \frac{1}{2}, x_3 = \frac{1}{4}$$

Οπότε στο  $A'$  βέλτιστη στρατηγική του  $I$  είναι

$$\eta \quad \underline{x}^0 = \left(\frac{1}{4}, \frac{1}{2}, \frac{1}{4}\right)^T$$

Επειδή η  $A$  συμμετρικός θα είναι και

$$\underline{y}^0 = \underline{x}^0 = \left(\frac{1}{4}, \frac{1}{2}, \frac{1}{4}\right)^T$$

Άρα και στο  $A$ , η τιμή είναι  $v=0$  ενώ οι

βέλτιστες στρατηγίες είναι

$$\underline{x}_A^0 = \left(\frac{1}{4}, \frac{1}{2}, 0, 0, \frac{1}{4}, 0, 0, \dots\right)^T$$

$$\underline{y}_A^0 = \left(\frac{1}{4}, \frac{1}{2}, 0, 0, \frac{1}{4}, 0, 0, \dots\right)^T$$