

ریاضی در
رندارشی

		Your Partner	
		Presentation	Exam
You	Presentation	90, 90	86, 92
	Exam	92, 86	88, 88

Best Response $\rightarrow$ یک تصمیم از یک بازیکن بهترین پاسخ در برابر یک تصمیم خاص از طرف است
 $P_i(s_i, T) > P_i(s_i', T)$ اگر سود آن بیشتر از تصمیمات در برابر همان تصمیم طرف باشد

Dominant Strategy $\rightarrow$ به تصمیمی گفته می شود که در برابر تمامی تصمیمات طرف بهترین پاسخ باشد

① قوانین بازی ها ② گویهی نداریم!

② گویهی بازیکن ها به بعضی اطلاعات دسترسی دارند

③ امداد عقل و باکوش هستند و بهترین تصمیم را برای خود می گیرند

④ همدی سود مرد در عدد درون جدول خلاصه شده است

		Suspect 2	
		NC	C
Suspect 1	NC	-1, -1	-10, 0
	C	0, -10	-4, -4

		Athlete 2	
		<i>Don't Use Drugs</i>	<i>Use Drugs</i>
Athlete 1	<i>Don't Use Drugs</i>	3, 3	1, 4
	<i>Use Drugs</i>	4, 1	2, 2

		Your Partner	
		<i>Presentation</i>	<i>Exam</i>
You	<i>Presentation</i>	98, 98	94, 96
	<i>Exam</i>	96, 94	92, 92

		Firm 2	
		<i>Low-Priced</i>	<i>Upscale</i>
Firm 1	<i>Low-Priced</i>	.48, .12	.60, .40
	<i>Upscale</i>	.40, .60	.32, .08

در بازی های که حداقل یک نفر از طرفین دارای *DS* باشد، نتیجه ی قطعاً بدی
 قابل پیش بینی است. انگلیسی مسو

هیچ یک از طرفین DS ندارند

تبادل نش

		Firm 2		
		A	B	C
Firm 1	A	4, 4	0, 2	0, 2
	B	0, 0	1, 1	0, 2
	C	0, 0	0, 2	1, 1

تبادل نش

تبادل نش، یک استراتژی یب سیت ریرا اتنب بشش نه نوعی سبیهی مشترک شرایط طوفین بازی است.

ای تبادل در اصل حالتی است که پس از اتنب بشش، هیچ یک از طرفین اندیوکی برای تغییر تعیم خود ندارند.

تبادل نش فزای دجدل است که تعیمت هر دو طرف در آن فند سترین پاسخ برای بدیدر هتد

هیچ کدام DS ندارند

تبادل نش

		Your Partner	
		PowerPoint	Keynote
You	PowerPoint	1, 1	0, 0
	Keynote	0, 0	1, 1

2, 2	0, 0
0, 0	1, 1

2, 1	0, 0
0, 0	1, 2

		Hunter 2	
		Hunt Stag	Hunt Hare
Hunter 1	Hunt Stag	4, 4	0, 3
	Hunt Hare	3, 0	3, 3

دست ندارند!

سنگ هم ندارند!

		Player 2	
		H	T
Player 1	H	-1, +1	+1, -1
	T	+1, -1	-1, +1

به بازی های که در آن دو تعادل نش نیستند می توان گفت این دشمن هر یک از تصمیمات را تا سوا افراد حساب کرد بازی های دارای استراتژی منوط نامه که در آن نتیجه به صورت اصلی گذارش می شود

Mixed Strategy Games

		Defense	
		Defend Pass	Defend Run
Offense	Pass	0, 0	10, -10
	Run	5, -5	0, 0

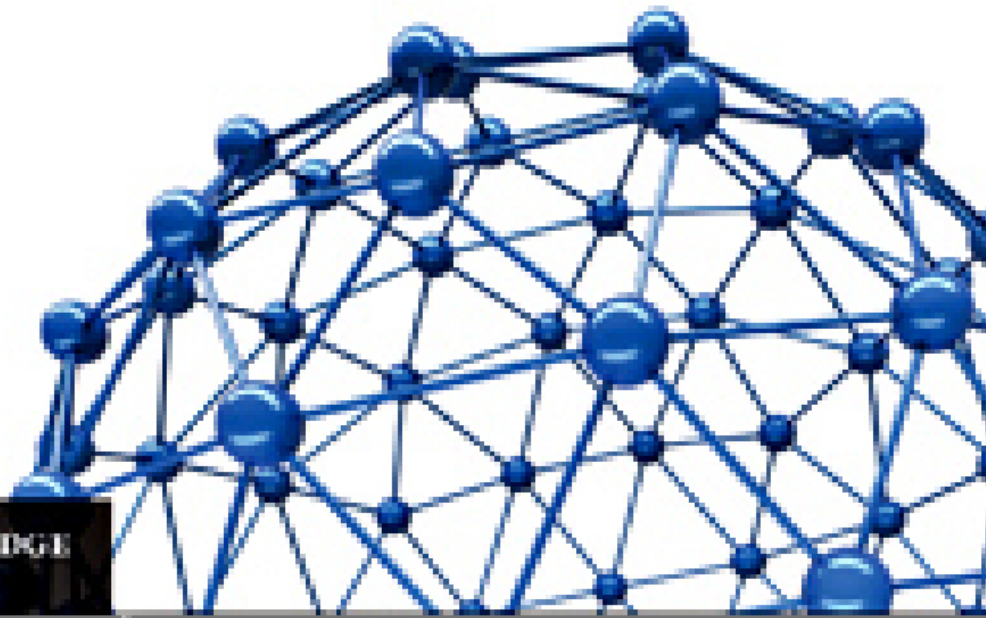
NETWORKS

CROWDS

AND MARKETS

Reasoning about a Highly Connected World

DAVID EASLEY
and
JON KLEINBERG



CAMBRIDGE

CAMBRIDGE

www.cambridge.org/9780521195331