

## 6. přednáška

```

 $\$ \def\angle#1#2{\angle #1, #2 \rangle} \def\norm#1{\left|\right|_#1} \def\dist{\rho} \def\and{\&} \def\AND{\quad \text{and} \quad} \def\brackets#1{\left\{ #1 \right\}} \def\parc#1#2{\frac {\partial #1} {\partial #2}} \def\mtr#1{\begin{pmatrix} #1 \end{pmatrix}} \def\bm#1{\boldsymbol{#1}} \def\mc#1{\mathcal{#1}} \def\vv#1{\mathbf{#1}} \def\vp#1{\pmb{#1}} \def\ve{\varepsilon} \def\l{\lambda} \def\th{\vartheta} \def\alpha{\alpha} \def\vf{\varphi} \def\Tagged#1{(\text{#1})} \def>tagged*#1{\text{#1}} \def>tagEqHere#1#2{\href{#2\#eq-#1}{(\text{#1})}} \def>tagDeHere#1#2{\href{#2\#de-#1}{(\text{#1})}} \def>tagEq#1{\href{\#eq-#1}{(\text{#1})}} \def>tagDe#1{\href{\#de-#1}{(\text{#1})}} \def\T#1{\htmlld{eq-#1}{#1}} \def\D#1{\htmlld{de-#1}{\vv{#1}}} \def\conv#1{\mathrm{conv}\,, #1} \def\cone#1{\mathrm{cone}\,, #1} \def\aff#1{\mathrm{aff}\,, #1} \def\lin#1{\mathrm{Lin}\,, #1} \def\span#1{\mathrm{span}\,, #1} \def\O{\mathcal O} \def\ri#1{\mathrm{ri}\,, #1} \def\rd#1{\mathrm{r}\partial\,, #1} \def\interior#1{\mathrm{int}\,, #1} \def\proj{\Pi} \def\epi#1{\mathrm{epi}\,, #1} \def\grad#1{\mathrm{grad}\,, #1} \def\gradT#1{\mathrm{grad}^T #1} \def\gradx#1{\mathrm{grad}_x #1} \def\hess#1{\nabla^2\,, #1} \def\hessx#1{\nabla^2_x #1} \def\jacobx#1{D_x #1} \def\jacob#1{D #1} \def\subdif#1{\partial #1} \def\co#1{\mathrm{co}\,, #1} \def\iter#1{\wedge^{\{#1\}}} \def\str{\wedge^*} \def\spv{\mathcal V} \def\civ{\mathcal U} \def\other#1{\hat{#1}} \def\xx{\vv x} \def\yy{\vv y} \$$ 
```

# Pokračování

Počítali jsme stacionární vektor  $\vec{v}$  pro přechodovou matici  $A$ , tj.  $A \vec{v} = \vec{v}$

Mějme počáteční pravděpodobnostní vektor  $\mathbf{v}_0$   $\mathbf{v}_0 = \begin{bmatrix} p_0 & q_0 & p_0(1 - q_0) & (1 - p_0)q_0 & (1 - p_0)(1 - q_0) \end{bmatrix}$   $A$  jistě  $\mathbf{v}_1 = A \mathbf{v}_0$ ,  $\mathbf{x}_2 = A \mathbf{x}_1 = A^2 \mathbf{x}_0$   $\mathbf{w}(\mathbf{x}_0 + \delta A \mathbf{x}_0 + \delta^2 A^2 \mathbf{x}_0 + \dots) = \mathbf{w}(E + \delta A + \delta^2 A^2 + \dots) \mathbf{x}_0 = \mathbf{w} \underbrace{(\overbrace{E - \delta A}^B)^{-1}}_{\mathbf{y}}$ , což je tedy  $\mathbf{y} = B^{-1} \mathbf{x}_0$   $\mathbf{y} = \mathbf{x}_0 \mathbf{y} = \frac{|\cdot|}{|\cdot|}$

A tím pádem dostaneme opět lineární závislost výhry na parametru  $p$  i $s$ .

# Evoluční algoritmy

	A	B
A	1	2
B	0	1,5

A počítejme  $\frac{1}{3} \cdot 1 + \frac{2}{3} \cdot 2 = \frac{5}{3}$   $\frac{1}{3} \cdot 0 + \frac{2}{3} \cdot 1,5 = 1$

		3
		2
↓		3/4

## Úloha o dohodě

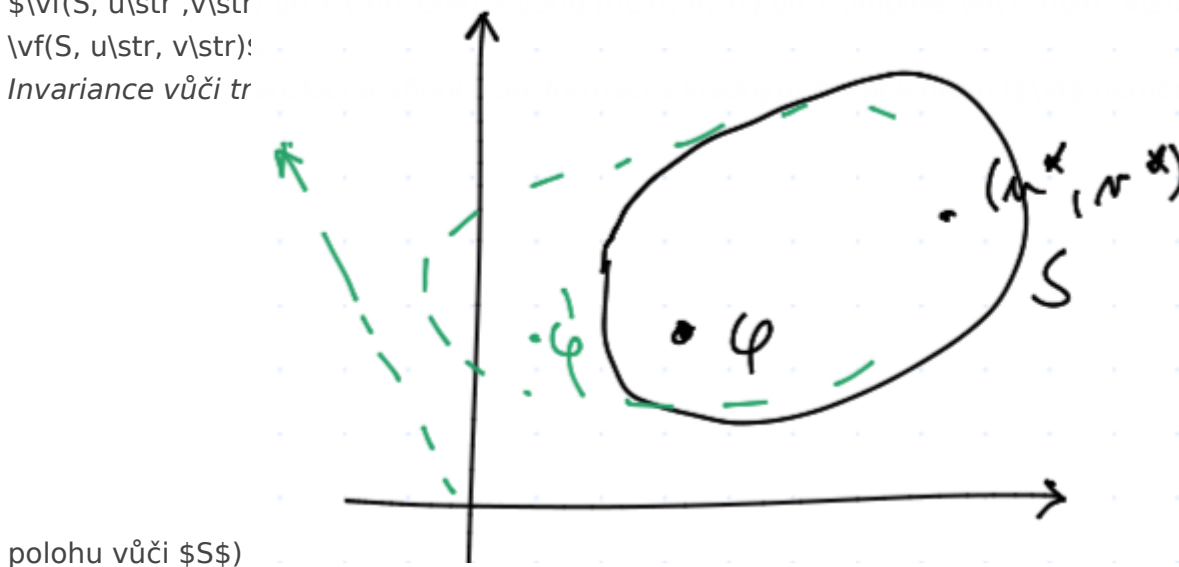
Nechť  $\mathcal{D}$  je množina všech úloh o dohodě (pouze hry 2 hráčů) s funkcí  $v_f : \mathcal{D} \rightarrow \mathbb{R}^2$ .

Dále nechť *úloha*  $(S, u, v)$ , kde  $S$  je **konvexní a kompaktní podmnožina** v  $\mathbb{R}^2$  a  $(u, v) \in S$  je výchozí dvojice výher, která je dána tím, co si hráči zaručí - přičemž hledá optimální situaci

“  $S$  je podmnožina, na které se mohou hráči "hýbat"

Požadavky na  $v_f$

1.  $\forall (S, u, v) \geq (u, v)$  (bavíme se pouze o výhrách - tzn. cca Paretovská optimalita)
2.  $\forall (S, u, v, u) \in S$
3.  $(u, v) \in S \wedge (u, v) \geq \forall (S, u, v) \implies (u, v) = \forall (S, u, v)$
4.  $\forall (S, u, v) \implies \forall (S, u, v)$
5. Invariance vůči  $tr$



6.  $S$  je symetrická vůči ose  $x = y$  a  $u = v \implies \forall (S, u, v)$  leží na  $x = y$
7.  $(u, v) \in T \subseteq S \implies \forall (T, u, v) \leq \forall (S, u, v)$

Lze ukázat, že taková funkce  $\forall$  splňující 1.-7. **neexistuje**

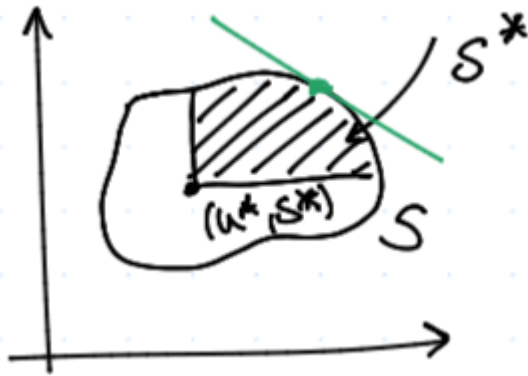
“ Podmínka 7. je velmi silná a pokazí nám to

## Věta $\{D\{NASH\}$

Existuje právě jedno  $\forall$  splňující 1.-6..

## Lemma $\{D\{L1\}$

Nechť  $(\exists u, v \in S) \wedge u > u, v > v$ , pak existuje jediné maximum funkce  $g(u, v) = (u - u)(v - v)$  na množině  $S_+ = \{(u, v) \in S \mid u \geq u, v \geq v\}$ .



## Důkaz

Jistě  $g$  je spojitá,  $S_+$  je kompaktní. Lze předpokládat, že  $(u^*, v^*) = (0,0)$  (posunutím do počátku). Mějme  $(u', v')$ ,  $(u'', v'')$  maxima  $g$ .

Můžeme předpokládat, že  $u' > u''$  a jistě i  $v' < v''$ . Potom  $g\left(\frac{u' + u''}{2}, \frac{v' + v''}{2}\right) = \frac{(u' + u'')(v' + v'')}{4} = \frac{u'v' + u''v' + u'v'' + u''v''}{4} > g(u', v') = u'v' = u''v''$  Nerovnost odpovídá  $u'v'' + u''v' > u'v' + u''v'' \iff (u' - u'')(v'' - v') > 0$ , což ale jistě platí. Tedy jsme našli nové maximum, což je spor.  $\blacksquare$

## Lemma $D\{L2\}$

Za předpokladů  $\text{tagDe}\{L1\}$  nechť  $h(u,v) = (\bar{v} - v)u + (\bar{u} - u)v$ , kde  $(\bar{u}, \bar{v})$  je bod, ve kterém se realizuje maximum  $g$  z  $\text{tagDe}\{L1\}$ . Pak pro libovolné  $(u,v) \in S$  platí  $h(u,v) \leq h(\bar{u}, \bar{v})$ .

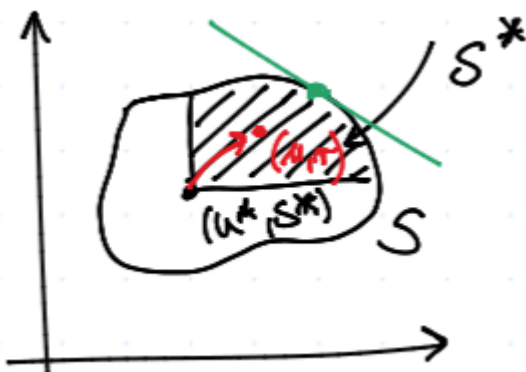
## Důkaz

Sporem, nechť  $h(u,v) > h(\bar{u}, \bar{v})$  pro nějaké  $(u,v) \in S$ . Nechť  $\epsilon \in (0,1)$  a  $(u', v') = (\bar{u}, \bar{v}) + \epsilon((u,v) - (\bar{u}, \bar{v}))$ . Pak ale  $h(u - \bar{u}, v - \bar{v}) = h(u,v) - h(\bar{u}, \bar{v}) > 0$ . Nyní dosadíme  $g(u', v') = (\bar{u} - \epsilon(u - \bar{u}))(\bar{v} - \epsilon(v - \bar{v})) - \epsilon(u - \bar{u})(\bar{v} - \bar{v}) + \epsilon(\bar{u} - u)(\bar{v} - v) = \epsilon^2(u - \bar{u})(v - \bar{v})$ . A derivací podle  $\epsilon$   $0 < \alpha + \beta \epsilon + \gamma \epsilon^2 \rightarrow \beta + 2\gamma \epsilon$ , tedy s růstem  $\epsilon$  roste derivace na vhodném  $(0, \epsilon_0)$ . Tedy  $g$  je rostoucí, což je spor s  $\text{tagDe}\{L1\}$ .

## Důkaz $\text{tagDe}\{NASH\}$

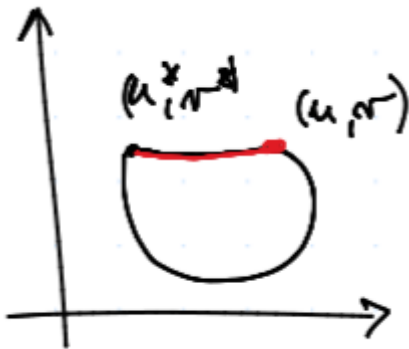
Nastane právě jedna z možností

1. existuje  $(u,v) \in S$  takové, že  $u > u^*, v > v^*$



Potom vezmeme  $(\bar{u}, \bar{v})$  z  $\text{tagDe}\{L1\}$ .

2. Neplatí 1., ale existuje  $(u, v) \in S$  takové, že  $u > u^*$  (a  $v = v^*$ )



V tomto případě vezmeme  $\bar{v} = v^*$  a s  $\bar{u}$  jdeme na maximum  $(u \in S)$

3. Neplatí 1., ale existuje  $(u, v) \in S$  takové, že  $v > v^*$  (a  $u = u^*$ )

$\text{\hspace{3cm}}ANALOGICKY$

4. Neplatí nic, z 1. - 3., tzn.  $\bar{u} = u^*$  a  $\bar{v} = v^*$ .  $\blacksquare$

## Příklad

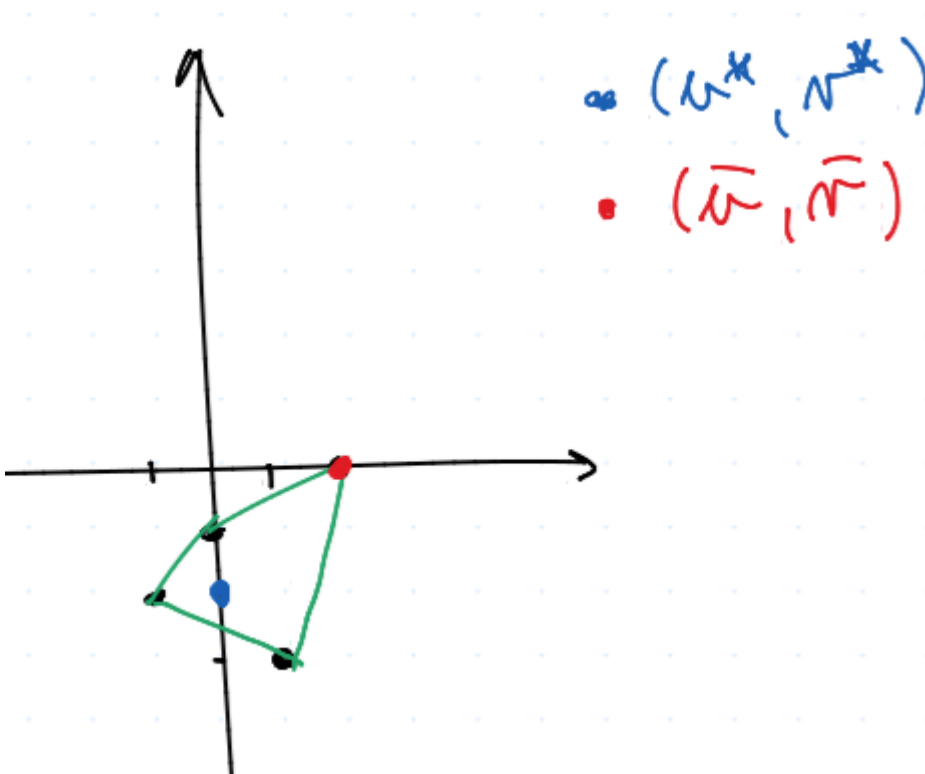
Mějme bimaticovou hru

- student  

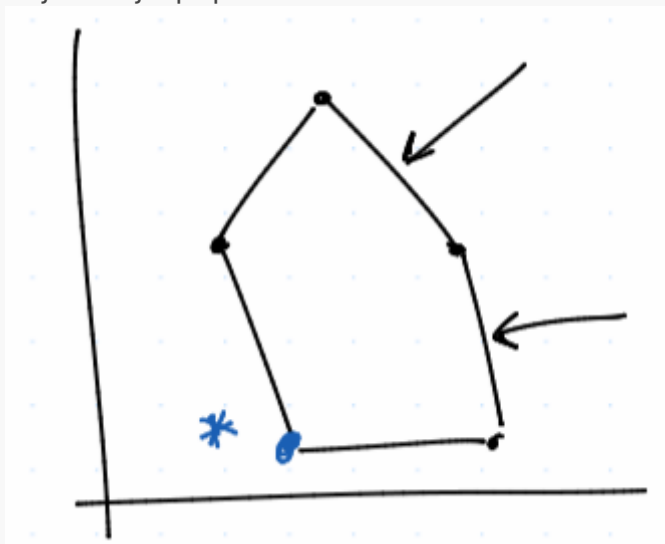
$$A = \begin{matrix} & \text{učí} & \text{neučí} \end{matrix} \overbrace{\begin{matrix} 2 & -1 & 1 \\ & 0 \end{matrix}}^{\text{dá} \ ; \ ; \ \text{nedá}}$$
- učitel  

$$B = \begin{matrix} 0 & -2 & -3 & -1 \end{matrix}$$

U bimaticových her je  $S$  konvexní obal všech situací a bodů z dolních hodnot



## Zajímavější případ



Revision #4

Created 20 March 2023 07:02:37 by Sceptri

Updated 17 April 2023 20:33:48 by Sceptri