```
Hgarytn v1
       n=2k
            (k porównań)
        2° min k-1
      T(n) = 3k-2 = \frac{3}{2}n-2
       n=2k+1 \rightarrow T(n)=\lceil \frac{3}{7}n-2 \rceil
Tw.
  Każdy algoryt rozwiązyany problem min-max
  (wyhonvjacy jedynie porownania) wyhonije > [3n-27
   porsanañ.
D-d
  Konstrujeny gre:
   Uczestnicy: algorytm, adwersarz
   Stan początkowy:
    · adversare twierdzi, że zna trudny zbiór S={an.an}
     (na ktorym precievish -algorytm- musi wykonać
      Prynajmnicj [3/2 n-27 possunas)
    · algorytm nie zna S (wie tylko |S|=n)
    · adversar zna algorytm
      ·algorytm: wskazanie min i max w < [3-27 porównoniach
      e adversaire: 2 muszonie algorytmu do ≥ [3/2n-27 portenant
    Rudy:
      · algorytm: pytanie o relaige miedzy 2 dementami
      · adwersavz: odporiedé na to pytanie
          (mnièszy/wiakszy/równy)
                           £ raczej nie
 Strategia adwersavra:
     Adversare rozróżnia h podzbiory S:
       N: elementy, litère n'e byly porsurane
       (konvencja: a < b -> a pregrat, b vygrat)
       W: dementy, letore wygrafy cos, a nie nie przegrafy
       P: elementy, lettere pregraty cos, ale nie nie vygraty
       O: elementy, litère cos pregraty i cos vygraty
        Na poczatku:
           |N|=n |W|=|P|=|0|=0
        Na koñev: [musi byé, zeby algorytm mógt vygraé]
            N=0
            1W)=1
            1P1=1
            |0| = n-2
                                                                  Te {N,U,P,O}
                                                                  x:T?y:T >> x<y
  Strategia adversaria
      Y PEP
WEW. PCNCW PCOCW
                                                                 x: M ? 4: b → x>A
                                                                  x:W?y:O -> x>y
                                                                  x:P?y:0 >> x<y
  Falet: jest mygrynajara
                                                                 x: N ? y:P -> x>y
P. W+ O.
                         [P] 101
                    141
              INI
                                                                  x: N ? y: W -> x < y
         NN
               -1
                                                                 x:N? y:O >> x<y
         NW
                    +1
         NP
        NO
         OW
         OP
         00
        PW
        WW
      Jugarcany 2 N (do P; U)

problitudany do O (2 P; W)

[ 1N1 ] + N-2
```

Done granice

Gra z adversanem

Problen: min-max

Pune: a,...an

Wynik: min {a;}, max {a;}

Algoritm naiwny: 2n-3 portionania

Reducja 1 (dla problemon deryzyjnych?) Reduliga: xEA (=> fxEB Konvencja Problen deryzyjny a zbiór danych, da których odpoziedź jest "tale"

Jesti f drinda er crasie n, le y na rezmiar En²