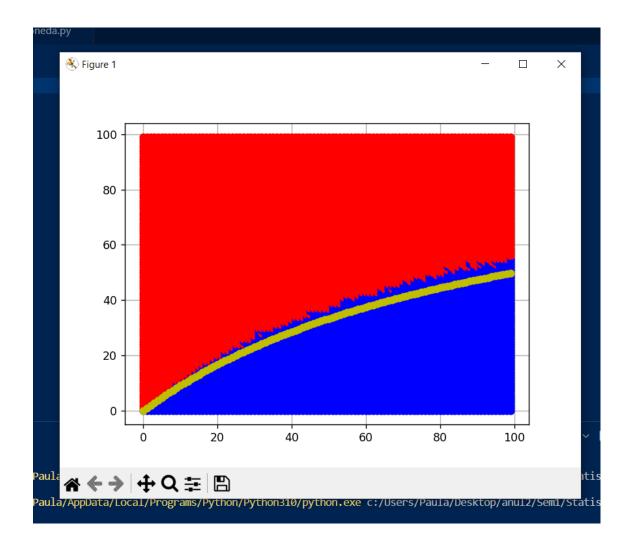


Pariem o suma de s lei pe o avencare en barnel. Doca poica cap, primim 100 · a% · suma, iou daca pica pajura, priendem 100 · 6% ruma, unde {a, 6} € [0,1] artfel mat a>6. Thin urmane, a jua o singura data acest joc e aventajos potr moi. Pentru ce valori ale lui a si b jurarea de mai multe ori e detavantajoasa pentru moi? -> Ca sa fie dezavantajos avem: dupa ce castigam o data si priordem o data numa resultata < numa initiala. (pt. ca nu conteara -> după două jocuri în care o data casticim câstig-pierd => Afimal = (A+ a A-100) si o data pierdem avem suma s(1-6)(a+1) -6(0+ 9 . D.100) = (1-6) ( S+00)-(4-6/04) s(n-6)(a+n) < s 1:s provid - cashig=) spinal = (10 - 100 - 100) (1-6)(a+1) <1 +9(3-2-100) a+ 1 < 1-6 = (3-65)(a+1)=(1-5)(a+1) a < 1-(+6 =) (a < 6 b= = a = (b, 1) 6 1 etc 50 2 1 30 . 100 50 > 42 b 1/1-6) = 0,5 5=0,5+0,56 1,56=0,5=3620,3 6/1-6=0,75 175 5 = 075 = 0 72

Am facut de asemenea o simulare in python (foarte rudimentara de altfel) in care am simulat 100 de jocuri a cate 1000 de aruncari fiecare, pentru fiecare pereche de procente a (OX) si b (OY). Cu rosu este marcat daca media jocurilor a fost dezavantajoasa, iar cu albastru daca a fost profitabila. Cu galben avem ecuatia rezultata din rezolvarea de mai sus: a<br/>b/(b-1);



												=					1000			- 51	100	d	-				1			-				
	(e	est	ē	mo	u	PRE	loa	bi	e :	?	Sã	6	d	in	1	دوا	P	ut	m	u	m	6	in	1	4	0	ru	m	ادق	ri	d	le	20	2
5	au	CL	Q,	met	im	A	6	lu	Lle	de	6	0 2	14	d	0 1	ah	1	m	in i	0		do	110		201	1	45	2						
	100			6								1 2	-4	5		300			U			ue	W		ow .		4							
		P	=(	1 -	-/-	5	14	28			N										do	ar	6		1	1	-1	1 8		50	10	000	e Co	i
				0	(	6																					-	1	4					
	9	9		1	1	13	5	24	-												mì	civ	m	6	-	1	2	-)						2
00	- 1	P2 =		1	7(	3				- 1	0												33	3	-		-		88			- 4		
				2 3			-		-	1										-														
-		TH	1	0	P.								->	E	. (	m	aí	r	20	a	bit	)	bī.	0	lau		ur	)					1	
		Y	76		1	1	1.													4												-	1	
	1	35	16/1	7	15		1									B				4	w	w	110	U	d								1	
	1	36	4	-1	6	1						1			7			-			13	14	3										1	
	0	3 =	16		1:	20	1	6			-										-			3			6							
	13	00	1	1>	21=	0	.)														0	4							98	20			2	
		36	1		(2	6	/			4	1	Z	1				0.31	-		6	34				4		28	11				12	_	
		1 3																												9	*		ALC: UNKNOWN	