Report aantekeningen

* ~~Titel pagina toevoegen 🡪 met cooperatie plaatje, cursus erbij noemen. Studentnummer toevoegen~~
* Abstract toevoegen.
* ~~Introductie~~ 
  + ~~Zoals in de presentatie~~
  + ~~In woorden nog toevoegen met ‘wat doen wij’. Snowdrift hoort meer bij model implementatie we have simulated the evolution of coop. in snowdrift game.we introduced the respons. En whenether this would see the coexistence of cooperative personalities~~
* ~~Snowdrift: benefits en costs are used in the simulation, niet model.~~
* ~~Niet b(4) maar b = 4.~~
* ~~Evolutionarily stable, instead~~
* ~~When everybody in the population defect, ipv when population defect~~
* ~~Eind van model setup zeggen dat het in C++ is gedaan~~
* ~~Dubbel stukje ‘when everybody defects’ in model set-up. Based on individuals interactions with 10 opponents it receives pay-offs. The sum of these payoff are its fitness.~~
* ~~Voetnoot baseline fitness te vroeg, price is nog niet genoemd daar.~~
* ~~Introducing responsiveness: substracting price could lead to negative fitness. To prevent this a baseline fitness was introduced. (kan in voetnoot)~~
* Simple model: three simulations differ in initial conditions.
  + ~~The equilibrium value 0.67 that is predicted of our version of the snowdrift game is reached.~~
* ~~Introducing responsiveness~~
  + ~~Including responsiveness in the model~~
  + ~~Evolution of responsiveness~~
  + ~~Effect of price on evolution of responsiveness~~
* ~~Responsiveness as a continuous trait (hoofdstuk 4)~~
* ~~Sd (P~~~~0~~~~)^2~~
* Conclusion
  + In our project we want to tackle to question, can resp evolve and does this lead to personalities?
  + We see that resp can evolve in fact we found that it could spread when it was a factor 50 higher than suggested. Differences in cooperation tendency was found. In short we found positive answer to both questions
  + Dan discussie punten
  + Waarom unresponsives naar defect 🡪 stuctuur van de matrix. Tegen responsive individuals altijd beter defect te spelen.
  + In figure 1 we see that variation can fluctuate
  + We assumed in our model that resp will always choose the right strategy. A good extension would be the strategy of the responsives to evolve.
* Laatste twee zinnen zijn een beetje lukraak. Slotzin moet wel duidelijk zijn, geen abrupt einde. Dit is geenzins een garantie dat het naar dezelfde resultaten zou leiden.
* Metapopulations door grote variatie in kleine population zullen responsives een groter voordeel hebben.
* ~~Extended data~~ 
  + ~~Titels van model anders noemen.~~
  + ~~Beginnen met overzicht van alles: A is vergelijkbaar met figure 2a. B is responsiveness model null. Quantifing genetic drift and mutation in responsiveness model.~~
  + ~~Figure legend bij.~~
  + ~~6. Grafieken staan fout.~~
  + ~~Meer logische volorde in de extened data.~~
  + ~~2. Meer details geven. Detailed description of the implementation of responsiveness~~
* ~~Literature list hoort bij report~~

Presentatie

* Personalities 🡪 meer nadruk op verschillen in variaties in gedrag. Variatie in gedrag, individuals differences.
* Wat evolueert nu eigenlijk? Extra slide invoegen: ieder individu heeft een genlocus over cooperation.
* Simple model: eerst alleen cooperativeness laten zien, later de sd
* Fitness graph 🡪 Fc(p) en FD(p) aan grafieken toevoegen. P0 wel gebruiken.
* Het is wel bijzonder dat een hele kleine variatie responsiveness van de grond kan komen. Het is heel bijzonder dat je veel betaald ten opzichte van de fitness terwijl de variatie erg laag is en dus de info die je krijg niet heel waardevol hoeft te zijn. 🡪 Spanningsboog opbouwen
* Formule prijs: price = (b- ½ c) \* var(P0). Is de price wel per interactie of het totaal interactie?
* Bij 0.5 zijn ze 0.0012 alweer vergeten: 0.5>>0.0012
* Een slide maken: wat betekent responsiveness eigenlijk? Fitness graph weer laat zien.
* P0 en snowdrift meer laten zien