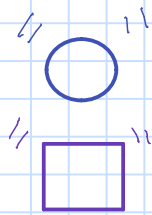


• Procesos de adhesión de Markov

- extensión de los cadenas de Markov donde se incorporan las acciones del agente
Bases en una política pre diseñada
- Maximización de políticas 3 tipos
- Utilidad de cada estado o Recompensa
- Agente Racional

↳ cuando el Agente busca maximizar la recompensa

- Punto de lotería
↳ Acción para transitar a estados



- Estado :

- el problema es Hallar esa política que maximice el resultado
↳ Método numérico → Algoritmos de resolución

• Teoría de Juegos

- estudio de tomar decisiones en presencia de otros "jugadores"
- Juego → conjunto de agentes → egoista resp. a ganancia
→ conjunto de acciones
→ Ganancia por acción

- Altruismo no implica No egoista
- Influencia de los agentes en cada otro
- Todos conocen las ganancias
- Todos son racionales

→ Ejemplo del tren

- 2 homicidas A, B
- capturados
- Se requiere de una confesión
- a cada sospechoso solo le importa su vida
- Están en celdas separados
- Sentencia normal 10 años
- Si ninguno confiesa 1 año cada uno
- Si A confiesa y B no : 0 Años A, 10 B
- Si B confiesa y A no : 10 Años A y 0 B
- Si ambos confiesan 5 A u 5 B

A

		B	
		collar	confesar
A	collar	<div> <div>1</div> <div>1</div> </div>	<div> <div>10</div> <div>0</div> </div>
	confesar	<div> <div>0</div> <div>10</div> </div>	<div> <div>5</div> <div>5</div> </div>

Equilibrio de Nash

Conjuntos de acciones tal que ningún agente puede mejorar unilateralmente

- Puede haber 0 o múltiples Puntos de Nash

- existen varios tipos de Juego pero estos son los mas sencillos pues tienen un tipo de normas.

Gierres

Razonar Correctamente

Logica

Propocional (no completos)

Temporal (Verificación de modelos)

Predicados

Teoria de Probabilida

red Bayesianu

Cadena Markov

Proceso de Markov

Teoria de Juegos

Multi agente

Cuestionario

		B	
		venado	liebre
A	venado	<div> <div>2</div> <div>2</div> </div>	<div> <div>0</div> <div>1</div> </div>
	liebre	<div> <div>1</div> <div>0</div> </div>	<div> <div>1</div> <div>1</div> </div>

equilibrios de Nash