

31/10

Progetto va bene se ci sono azioni individuali, outcome globali, valutazione individuali

Utility function:

problemi con espressioni analitiche formali: bene -> e.g. queueing theory, economic profit, power consumption, Shannon's capacity, closed-form optimization
non creare formule troppo complicate, ma senza essere pedanti

Tipici giochi da "network":

- adversarial setup -> e.g. security
- common goal setup -> e.g. crowdsourcing -> obiettivo più o meno simile
- symmetric selfish setup -> e.g. IoT

MULTI-HOP ROUTING: due sorgenti, due destinazioni

ADVERSARIAL SETUPS: e.g. jamming -> solo NE con strategie miste
diventa anche più interessante con più giocatori / più mosse

TAKERS VS ANTICIPATORS: meta-problema -> e.g. allocazione di risorse
PEER-TO-PEER

