

Spieltheorie - WiSe 2014/15

Übungsblatt 8 - Felix Dosch

Aufgabe 8.1

Abgabe von Java-Code im Anhang.

- Gefangenendilemma: `FelixDoschPrisonerPlayer.java`
- Taube-Falke-Spiel: `FelixDoschDoveHawkPlayer.java`

Aufgabe 8.2

Wir benutzen die graphische Methode (wie in Vorlesung 3), um für jeden Spieler den MaxMin-Wert und damit auch den Wert des Spiels zu bestimmen (endliches zwei-Spieler-Spiel mit perfekter Information und ohne Zufallsspieler).

Spiel A:

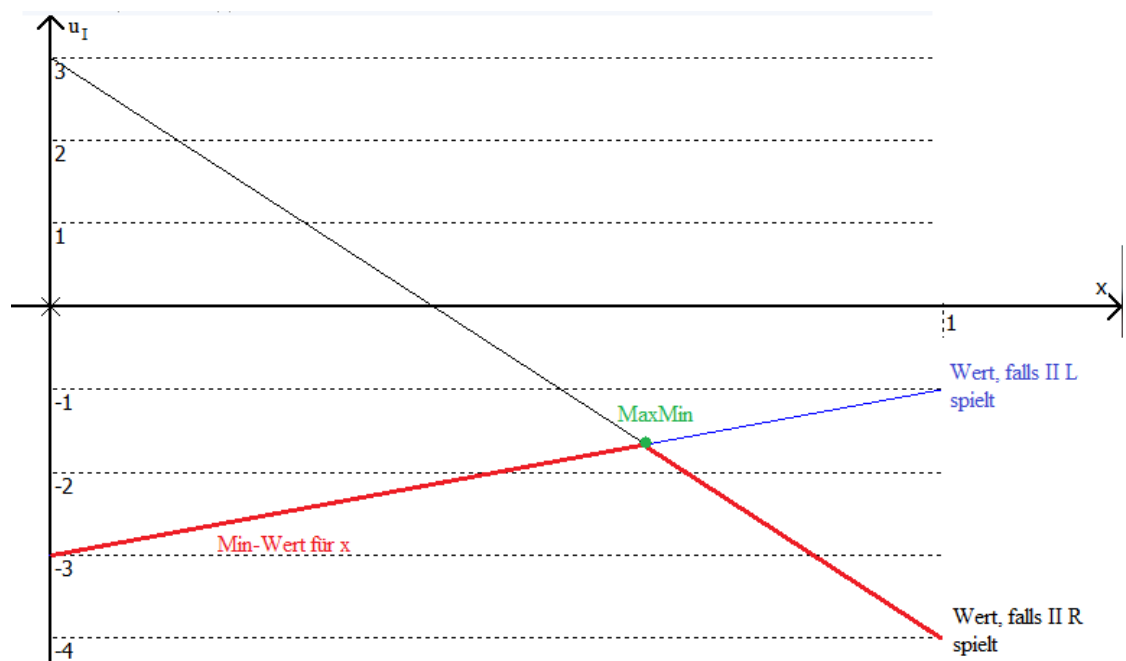


Abbildung 1: Wert für Spieler I

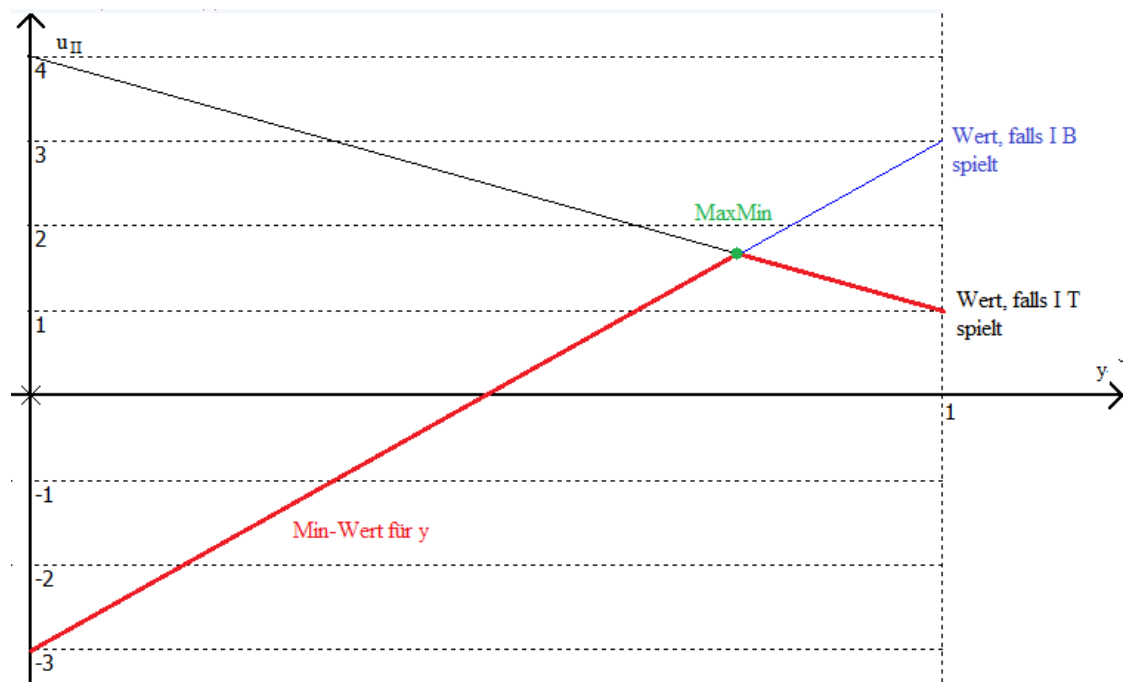


Abbildung 2: Wert für Spieler II

Wie sich aus den Abbildungen erkennen lässt, ist der Wert von Spiel A $-\frac{5}{3}$.

Spiel B:

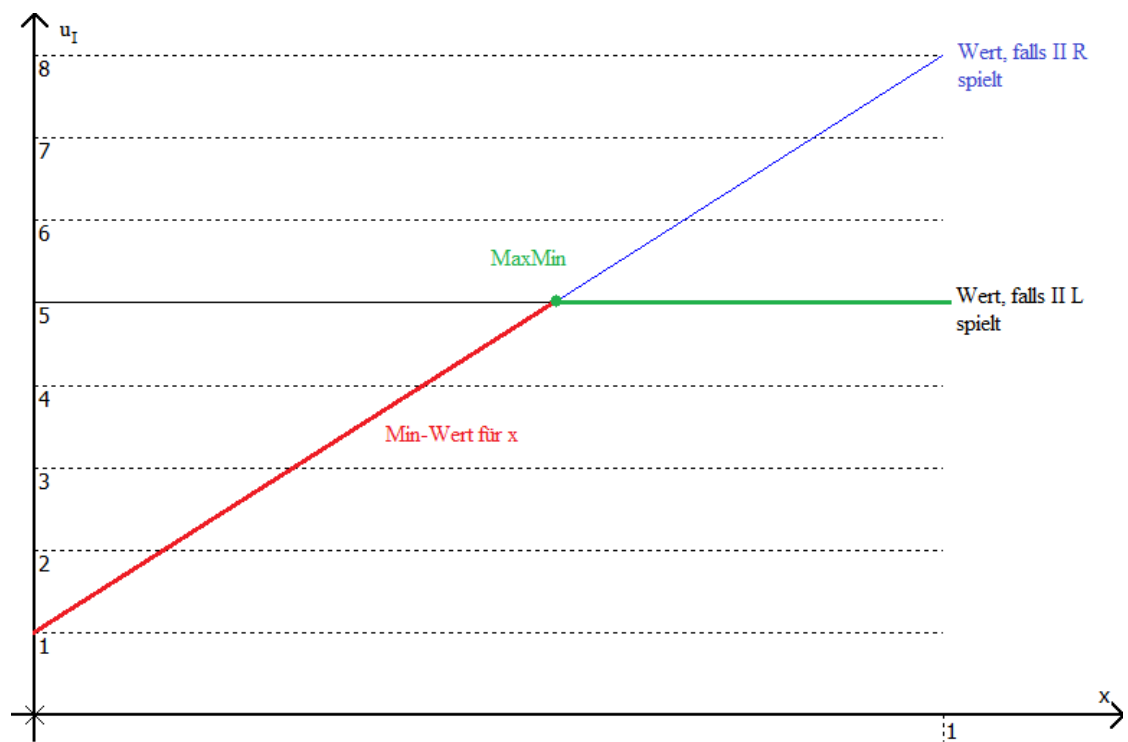


Abbildung 3: Wert für Spieler I

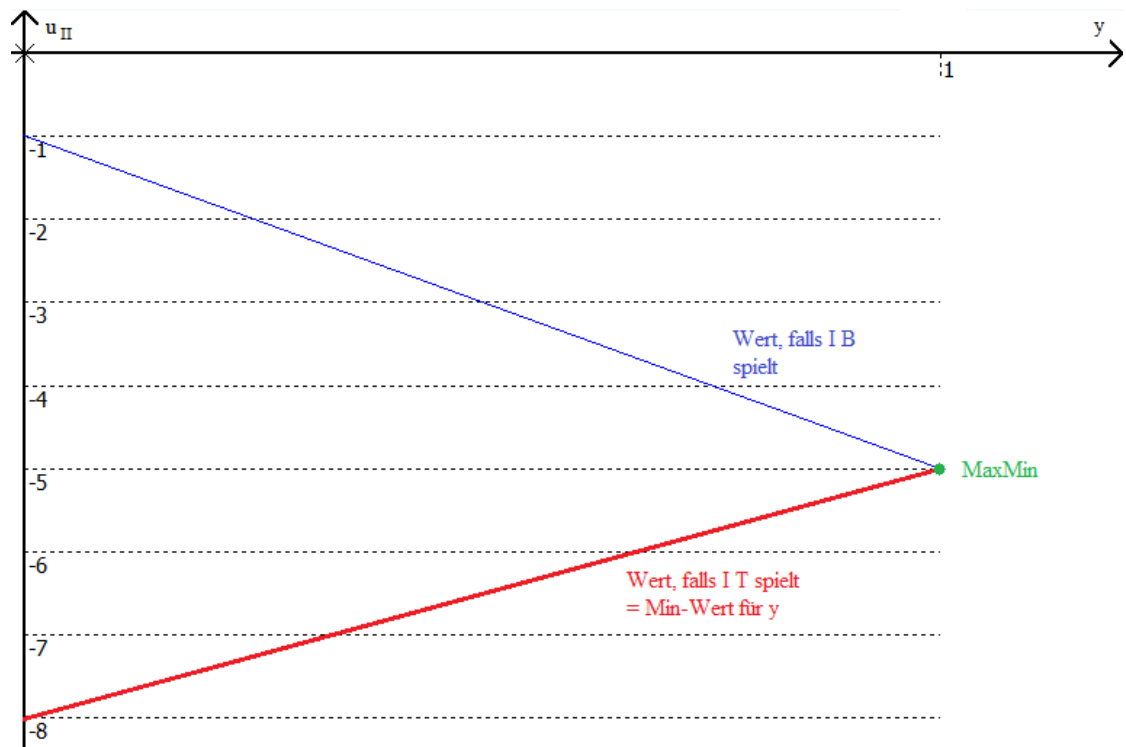


Abbildung 4: Wert für Spieler II

Wie sich aus den Abbildungen erkennen lässt, ist der Wert von Spiel B 5.