

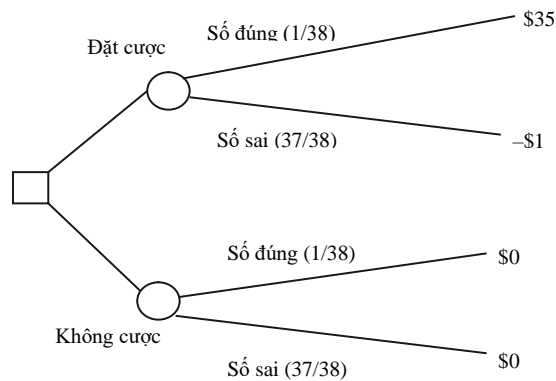
Bài tập 2: GIẢI PHÁP

Bài 1.

a. Ma trận quyết định (bảng).

	Số đúng (1/38)	Số sai (37/38)
Đặt cược	35\$	-1\$
Không cược	0\$	0\$

b. Hình dung cây quyết định.



Bài 2.

a. Giả sử, ta xác định 4 trạng thái:

S_1 = Nếu bạn ở Nha Trang, bạn sẽ bị đen và xấu xí, còn ở Đà Lạt thì lạnh.

S_2 = Nếu bạn ở Nha Trang, bạn sẽ bị đen và xấu xí, và ở Đà Lạt trời không lạnh.

S_3 = Nếu bạn ở Nha Trang, bạn không bị đen và xấu xí, và ở Đà Lạt thì lạnh.

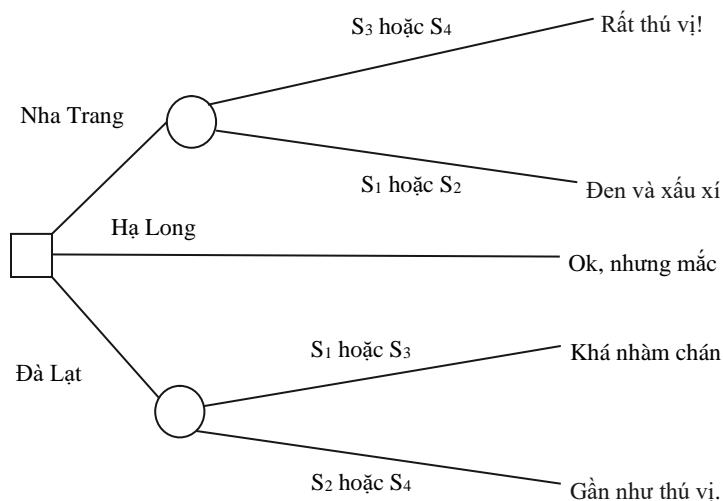
S_4 = Nếu bạn ở Nha Trang, bạn không bị đen da và xấu xí, và ở Đà Lạt trời không lạnh.

(Riêng Hạ Long thì được, nhưng chắc ở tất cả trạng thái)

→ Ta đưa ra bảng ma trận quyết định.

	S_1	S_2	S_3	S_4
Hạ Long	Được, nhưng đắt	Được, nhưng đắt	Được, nhưng đắt	Được, nhưng đắt
Nha Trang	Đen da và xấu xí	Đen da và xấu xí	Rất thú vị!	Rất thú vị!
Đà Lạt	Khá nhàm chán.	Gần như thú vị	Khá nhàm chán.	Gần như thú vị

b. → Hình dung cây quyết định.



c. Kết quả có thể có theo thang thứ tự (theo cảm nghĩ của mỗi người).

- + Rất thú vị = 5,
- + Gần như thú vị = 4,
- + Được, nhưng đắt = 3,
- + Còn nhàm chán = 2,
- + Đen và xấu xí = 1.

Bài 3.

Ta không biết được anh ta nói sai như thế nào. Việc chính thức hóa thỏa đáng cần tính đến phân tích trạng thái, ví dụ bằng cách liệt kê mỗi kết quả (tiền tệ) có thể như một trạng thái riêng biệt, hoặc bằng cách chỉ phân biệt giữa hai trạng thái: lợi nhuận và thua lỗ.

Bài 4. Hình dung vectơ sau để đưa vào trong bảng ma trận quyết định:

$[[a_1, a_2, a_3];$

$[s_1, s_2];$

$[(a_1, s_1) = p, (a_1, s_2) = q, (a_2, s_1) = r, (a_2, s_2) = s, (a_3, s_1) = t, (a_3, s_2) = u]]$.

	S_1	S_2
a_1	p	q
a_2	r	s
a_3	t	u