Tobias Guggenmos

Einführung in die Graphentheorie

des Internets durch Graphentheorie

Erkentnisse

local connection game

Tobias Guggenmos

January 17, 2016

Guggenmos

Einführung i die Graphentheorie

des Internets durch Graphentheo rie

Erkentnisse

1 Einführung in die Graphentheorie

Simulation des Internets durch Graphentheorie

3 Erkentnisse

Tobias Guggenmos

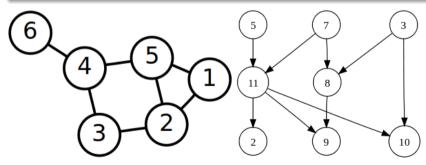
Einführung in die Graphen-theorie

Simulation des Internets durch Graphentheorie

Erkontnisso

Definition

Ein **Graph** ist eine abstrakte Struktur die eine Menge von Objekten (**Knoten**) zusammen mit den zwischen diesen Objekten bestehenden paarweisen Verbindungen (**Kanten**) repräsentiert. Kanten können **gerichtet** oder **ungerichtet** sein.



Ungerichteter Graph

Gerichteter Graph

Tobias Guggenmos

Einführung ir die Graphentheorie

Simulation des Internets durch Graphentheorie

Erkontnissa

Zum besseren Verständnis der (In)Effektivität von Computernetzwerken, versucht man diese mithilfe der Graphentheorie zu untersuchen.

Verbundene Rechner \longrightarrow Knoten

Verbindungen \longrightarrow Kanten

Einfaches Beispiel: simple network formation game of

Fabrikant et al.(2003) (local connection game)

Tobias Guggenmos

Einführung in die Graphentheorie

Simulation des Internets durch Graphentheorie

Erkentnisse

Local Connection Game

- Der Netzwerkgraph ist ungerichtet
- Jeder Knoten hat Kosten
- Jeder Knoten handelt eigennützig, versucht also seine eigenen Kosten zu reduzieren.
- \bullet Jeder Knoten kann Kanten (Verbindungen) kaufen, die dann jeder nutzen kann, eine Kante kostet α
- Mit der Distanz zweier Knoten dist(a,b) bezeichnet man die Anzahl der (existierenden) Kanten, die für eine Verbindung benötigt werden, ist eine Verbindung nicht möglich, ist die Distanz ∞
- Jeder Knoten bezahlt f
 ür alle selbst gekauften Kanten + die jeweiligen Distanzen zu allen anderen Knoten
- Mit den sozialen Kosten bezeichnet man die Summe der Kosten aller Knoten.
 Sie sind ein Richtwert für die Effzienz des Netzwerks.

Tobias Guggenmos

Einführung in die Graphentheorie

Simulation des Internets durch Graphentheorie

Erkentnisse

In Formeln

Kosten eines Knotens u:

$$k(u) = \alpha n_u + \sum_{v} dist(u, v)$$

Soziale Kosten:

$$\sum_{u} k(u) = \alpha n + \sum_{u \neq v} dist(u, v)$$

Optimale Lösungen

game

Tobias Guggenmo

Einführung i die Graphen theorie

Simulation des Internets durch Graphentheo rie

Erkentnisse

 $\alpha < 1$

Vollständiger Graph Nash Gleichgewicht

K₄



 $\alpha \geq 2$

Stern

Nash Gleichgewicht für $\alpha \geq 1$



Nash Gleichgewicht

Kein Knoten hat einen Anlass, am Graphen etwas ändern, da es ihm keinerlei Vorteil bringt.