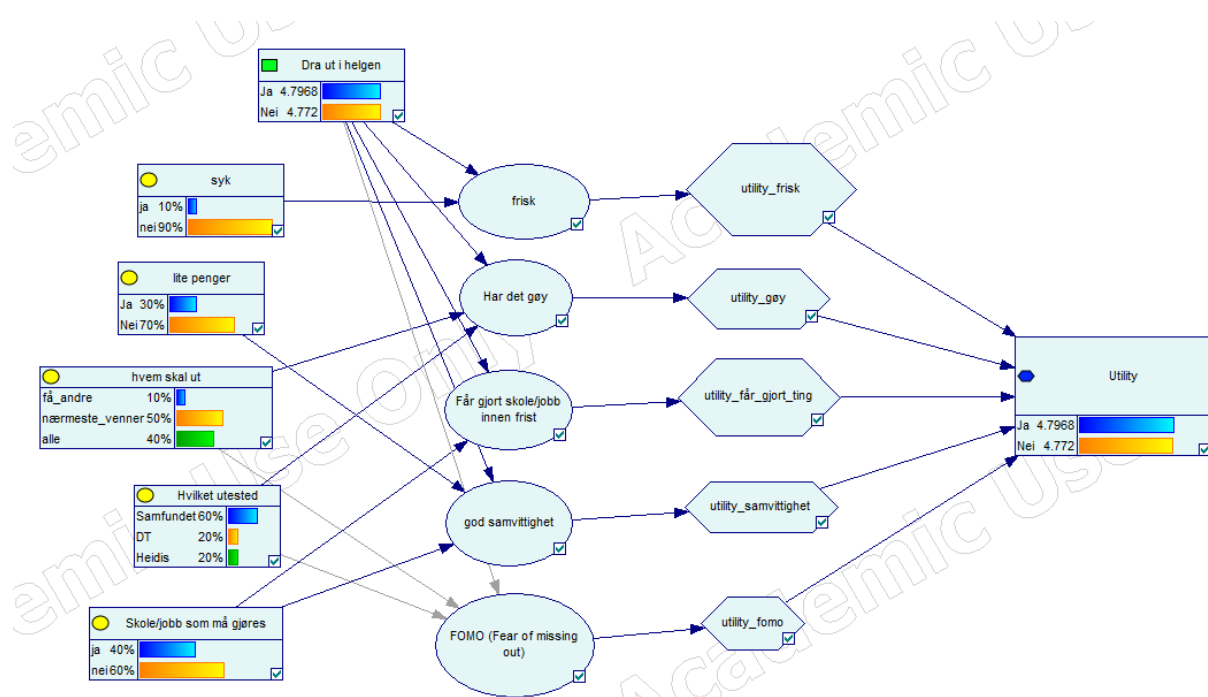


Assignment 5

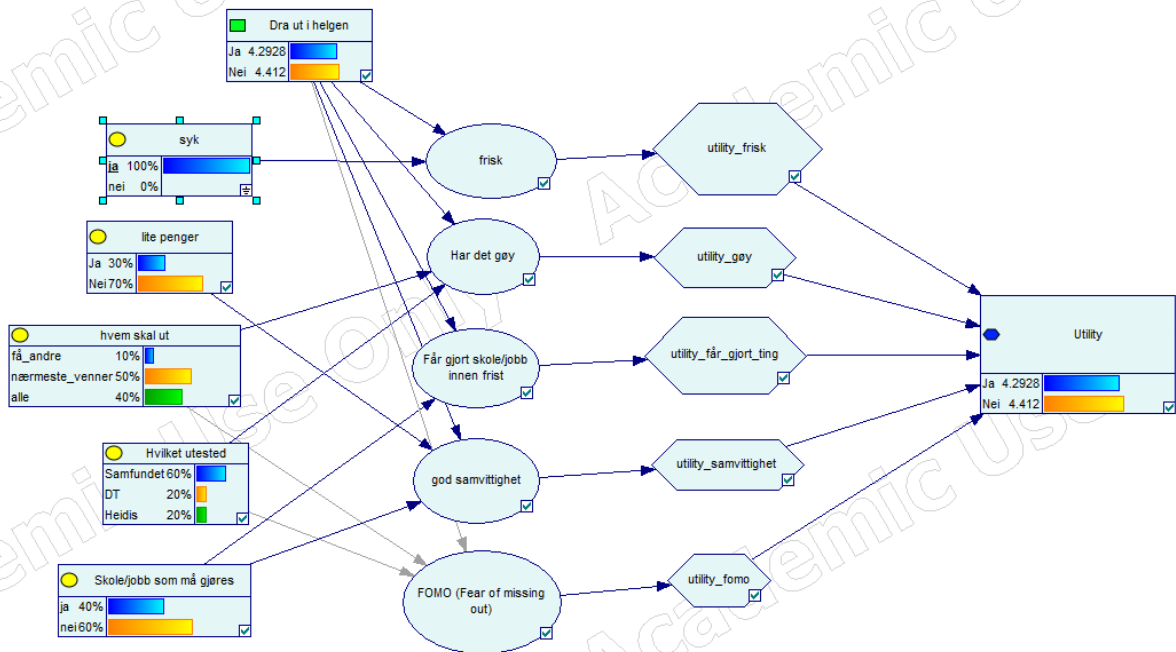
Class	TDT4171
Type	Assignment
Materials	
Reviewed	<input type="checkbox"/>

Spørsmålet som skal svares på i denne øvingen er om jeg skal dra ut eller ikke i helgen. Valget baseres på diverse sjansenoder som videre påvirker andre sjansenoder sammen med valget, og som til slutt gir en expected utility. Valg-nettverket er som følger:

For å gjøre implementasjonen litt enklere valgte jeg å lage 5 del-utility-noder som tilsammen gir endelig utility:



Vi ser at dersom jeg velger at jeg er syk, er det best å ikke dra ut:



Sannsynlighetstabellen for “frisk”:

syk	ja		nei	
	Ja	Nei	Ja	Nei
Dra ut i helgen				
Ja	0.1	0.4	0.8	0.9
Nei	0.9	0.6	0.2	0.1

Antakelsene her er at dersom jeg er syk, og drar ut, er det veldig stor sannsynlighet for at jeg fremdeles er syk dagen etter. Her er det også verdt å merke seg at sannsynligheten for å bli frisk selv om jeg ikke drar ut ikke er alt for stor heller. også, dersom jeg ikke er syk, men drar ut, er sannsynligheten for å blir syk litt større enn hvis jeg ikke hadde dratt ut.

Sannsynlighetstabell for “ha det gøy”:

hvem skal ut	få andre				nærmeste venner				alle			
	Samfundet	DT	Heidis	Nei	Samfundet	DT	Heidis	Nei	Samfundet	DT	Heidis	Nei
Dra ut i helgen												
Ja	0.6	0.6	0.5	0.6	0.7	0.6	0.6	0.6	0.9	0.6	0.7	0.6
Nei	0.4	0.4	0.5	0.4	0.3	0.4	0.4	0.4	0.1	0.4	0.3	0.4

Å ha det gøy er et ganske abstrakt begrep, og avhenger av mye forskjellig. her har jeg avgrenset det til hvem som skal ut, hvor vi eventuelt skal, og om jeg drar ut.

Utility-modell for “gøy”, “frisk” og “fomo”

Har det gøy	ja	nei
► Value	4	0

frisk	Ja	Nei
► Value	3	0

FOMO (Fear of ...)	Ja	Nei
► Value	-2	0

Her ser vi at det gir mer utility å ha det gøy enn å være syk. FOMO kan også bare gi negativ utility hvis man har det. 0 er et slags stand-punkt, verken gir utility eller tar. FOMO er også igjen mindre viktig enn det å være syk.