

Билет 1

1. Задача принятия решения при наличии бинарного отношения.
2. Решить игру с матрицей

$$A = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 & a_1 \\ a_2 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & a_3 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & a_4 & 0 \end{pmatrix},$$

где $a_i > 0$, $i = 1, 2, 3, 4$.

3. Решить игру Γ_1 для игры Γ с функциями выигрыша

$$F(x, y) = x^2 - 3xy - y^2 + 2y, \quad G(x, y) \equiv 1, \quad X = [0, 1], Y = [0, 1].$$

Билет 2

1. Представление множества оптимальных по Слейтеру стратегий с использованием свертки типа 'минимум'.

2. Найти равновесие по Штакельбергу в игре с функциями выигрыша

$$F(x, y) = x - 2xy, G(x, y) = -(x - 2y)^2 + 2x, X = [0, 2], Y = [0, 1].$$

3. Найти все ситуации равновесия в чистых и смешанных стратегиях биматричной игры

$$A = \begin{pmatrix} 5 & 3 \\ 2 & 4 \end{pmatrix}, B = \begin{pmatrix} 4 & 4 \\ 2 & 5 \end{pmatrix}.$$

Билет 3

1. Графический метод решения матричных игр вида $2 \times n$ и $m \times 2$.
2. На плоскости множество X является объединением трех множеств: прямоугольника с вершинами $(0, 0), (1, 0), (0, 2), (1, 2)$, квадрата с вершинами $(1, 0), (2, 0), (1, 1), (2, 1)$ и треугольника с вершинами $(1, 1), (3/2, 1), (1, 3/2)$. Найти множества стратегий из X , оптимальных по Парето и по Слейтеру для векторного критерия $W(x) = (W_1(x), W_2(x)) = (x_1, x_2)$.
3. Доказать, что смешанные стратегии $\varphi^0 = (2/3)I_0 + (1/3)I_1$ и $\psi^0 = (2/3)I_0 + (1/3)I_1$ являются оптимальными в игре

$$F(x, y) = x^2 - 3xy - y^2 + 2y, \quad X = [0, 1], Y = [0, 1].$$

Найти значение игры v .

Билет 4

1. Сведение решения матричной игры к паре двойственных задач линейного программирования.

2. В игре s лиц функции выигрыша всех игроков совпадают и равны функции $F(x)$, непрерывной на произведении $X = X_1 \times \dots \times X_s$ компактов метрических пространств. Доказать существование ситуации равновесия.

3. Найти оптимальное распределение ресурса в задаче максимизации функции

$$\min \left[\frac{x_1}{2} + 3, x_2 + 5, x_3 + 8, \frac{x_4}{2} + 32 \right]$$

при ограничениях

$$x_1 + x_2 + x_3 + x_4 = 23, \quad x_i \geq 0, \quad x_i - \text{целые}, \quad i = 1, 2, 3, 4.$$

Билет 5

1. Основная теорема матричных игр.
2. Решить игру Γ_1 для биматричной игры с $n \times n$ -матрицами

$$A = (a_{ij}), \quad a_{ij} = (2i - j)^2, \quad B = (b_{ij}), \quad b_{ij} = \begin{cases} 1, & i \leq j, \\ 0, & i > j. \end{cases}$$

3. Пусть $i \in \{1, 2\}$ — контролируемый фактор, $j \in \{1, 2\}$ — стратегия противника, $k \in \{1, 2\}$ — случайный фактор, принимающий значения 1 и 2 с вероятностью $1/2$. Критерий эффективности $F(i, j, k)$ задается двумя матрицами

$$(F(i, j, 1)) = \begin{pmatrix} 3 & 5 \\ 3 & 1 \end{pmatrix}, \quad (F(i, j, 2)) = \begin{pmatrix} 9 & 3 \\ 1 & 9 \end{pmatrix}.$$

Оперирующая сторона будет иметь информацию о неопределенном и случайном факторе в начале операции, противник не знает реализации случайного фактора. Найти наилучший гарантированный результат и все оптимальные стратегии оперирующей стороны.

Билет 6

1. Основная теорема непрерывных игр.

2. Найти все ситуации в чистых стратегиях, оптимальные по Парето в биматричной игре

$$A = \begin{pmatrix} 5 & 0 & 8 \\ 0 & 2 & 1 \\ 5 & 3 & 1 \end{pmatrix}, B = \begin{pmatrix} 0 & 8 & 0 \\ 7 & 7 & 3 \\ 3 & 2 & 0 \end{pmatrix}.$$

3. Даны две матрицы $A^1 = \begin{pmatrix} 3 & 4 \\ 5 & 4 \end{pmatrix}$, $A^2 = \begin{pmatrix} 5 & 0 \\ 3 & 4 \end{pmatrix}$. Рассмотрим следующую игру с полной информацией. Сначала первый игрок выбирает номер матрицы $k \in \{1, 2\}$. Затем второй игрок выбирает номер столбца j матрицы A^k , а потом первый, зная j , выбирает номер строки i матрицы A^k . Выигрыш первого при этом равен a_{ij}^k . Найти значение игры и все оптимальные стратегии игроков.

Билет 7

1. Теоремы о доминировании строк и столбцов в матричных играх.

2. Найти ситуацию равновесия в смешанных стратегиях в биматричной игре

$$A = \begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix}, B = \begin{pmatrix} e & f \\ g & h \end{pmatrix},$$

где $a, c > b, d, f, g > e, h$.

3. Найти оптимальное распределение ресурса в задаче минимизации функции

$$\frac{x_1^2}{8} - 2x_1 + \frac{x_2^2}{4} - 5x_2 + \frac{x_3^2}{2} - 7x_3 + \frac{x_4^2}{8} - 8x_4$$

при ограничениях

$$x_1 + x_2 + x_3 + x_4 = 29, \quad x_i \geq 0, \quad x_i - \text{целые}, \quad i = 1, 2, 3, 4.$$

Билет 8

1. Исследование модели 'нападение-защита' в чистых стратегиях.

2. Пусть в биматричной игре для смешанных стратегий p^0, q^0 и двух чисел v_1 и v_2 выполнены соотношения

$$A(i, q^0) \leq v_1, \quad i = 1, \dots, m, \quad B(p^0, j) \leq v_2, \quad j = 1, \dots, n,$$

$$p_i^0 > 0 \Rightarrow A(i, q^0) = v_1, \quad q_j^0 > 0 \Rightarrow B(p^0, j) = v_2.$$

Доказать, что (p^0, q^0) – ситуация равновесия.

3. Найти оптимальное распределение ресурса в задаче максимизации функции

$$\min \left[\frac{x_1}{2} + 32, x_2 + 8, x_3 + 5, \frac{x_4}{2} + 3 \right]$$

при ограничениях

$$x_1 + x_2 + x_3 + x_4 = 23, \quad x_i \geq 0, \quad x_i - \text{целые}, \quad i = 1, 2, 3, 4.$$

Билет 9

1. Исследование модели шумной дуэли.
2. На плоскости задано множество вида

$$X = \{x = (x_1, x_2) | (x_1/2)^2 + (x_2/3)^2 \leq 5\}.$$

Найти множество стратегий $x \in X$, оптимальных по Парето для векторного критерия $W(x) = (W_1(x), W_2(x)) = (x_1, x_2)$. Ответ обосновать.

3. Найти все ситуации равновесия в чистых и смешанных стратегиях биматричной игры

$$A = \begin{pmatrix} 5 & 3 \\ 1 & 4 \end{pmatrix}, \quad B = \begin{pmatrix} 2 & 5 \\ 4 & 4 \end{pmatrix}.$$

Билет 10

1. Определение многошаговой антагонистической игры с полной информацией.
2. Найти все ситуации в чистых стратегиях, оптимальные по Слейтеру в биматричной игре

$$A = \begin{pmatrix} 5 & 0 & 8 \\ 0 & 2 & 1 \\ 5 & 3 & 1 \end{pmatrix}, B = \begin{pmatrix} 0 & 8 & 0 \\ 7 & 7 & 3 \\ 3 & 2 & 0 \end{pmatrix}.$$

3. Найти нижнее значение и максиминную стратегию в игре

$$F(x, y) = x^2 - 3xy - y^2 + 2y, \quad X = [0, 1], Y = [0, 1].$$

Билет 11

1. Теорема Цермело о решении многошаговой игры с полной информацией.

2. Найти все равновесия по Штакельбергу для биматричной игры с $n \times n$ -матрицами

$$A = (a_{ij}), a_{ij} = i - j, \quad B = (b_{ij}), b_{ij} = \begin{cases} 1, & i \leq j, \\ 0, & i > j. \end{cases}$$

3. Пусть $i \in \{1, 2\}$ – контролируемый фактор, $j \in \{1, 2\}$ – стратегия противника, $k \in \{1, 2\}$ – случайный фактор, принимающий значения 1 и 2 с вероятностью 1/2. Критерий эффективности $F(i, j, k)$ задается двумя матрицами

$$(F(i, j, 1)) = \begin{pmatrix} 3 & 5 \\ 3 & 1 \end{pmatrix}, \quad (F(i, j, 2)) = \begin{pmatrix} 9 & 3 \\ 1 & 9 \end{pmatrix}.$$

Оперирующая сторона будет иметь информацию о неопределенном и случайном факторе в начале операции, а противник знает реализацию случайного фактора. Найти наилучший гарантированный результат и все оптимальные стратегии оперирующей стороны.

Билет 12

1. Ситуация равновесия игры многих лиц и ее недостатки.

2. Рассмотрим две матрицы $A = (a_{ij})$ и $B = (b_{ij}) = (Ca_{ij})$, где константа $C > 0$. Доказать, что оптимальные смешанные стратегии игроков в играх с матрицами A и B совпадают, а значения игр связаны равенством $v(B) = Cv(A)$.

3. Рассмотрим следующую одношаговую игру с полной информацией. Сначала первый игрок выбирает $x \in X = [0, 1]$, затем второй игрок, зная x , выбирает $y \in Y = [0, 1]$. Выигрыш первого игрока определяется по функции $F(x, y) = x^2 - 3xy - y^2 + 2y$. Найти значение игры и все оптимальные стратегии игроков.

Билет 13

1. Теорема существования ситуаций равновесия для игры многих лиц.

2. Рассмотрим две матрицы $A = (a_{ij})$ и $B = (b_{ij}) = (a_{ij} + C)$, где C — некоторая константа. Доказать, что оптимальные смешанные стратегии игроков в играх с матрицами A и B совпадают, а значения игр связаны равенством $v(B) = v(A) + C$.

3. Рассмотрим следующую одношаговую игру с полной информацией. Сначала второй игрок выбирает $y \in Y = [0, 1]$, затем первый игрок, зная y , выбирает $x \in X = [0, 1]$. Выигрыш первого игрока определяется по функции $F(x, y) = x^2 - 3xy - y^2 + 2y$. Найти значение игры и все оптимальные стратегии игроков.

Билет 14

1. Решение антагонистических игр с вогнутыми и выпуклыми функциями выигрыша.

2. На столе лежат n спичек. Игроки по очереди (начиная с первого игрока) берут одну, две или три спички. Кто забирает последние спички, тот выигрывает. Пусть $n = 50$. Кто из игроков выигрывает? Укажите его оптимальную стратегию.

3. Найти оптимальное распределение ресурса в задаче минимизации функции

$$\max \left[\frac{2}{x_1 + 2}, \frac{4}{x_2 + 1}, \frac{5}{x_3 + 1}, \frac{56}{x_4 + 2} \right]$$

при ограничениях

$$x_1 + x_2 + x_3 + x_4 = 22, \quad x_i \geq 0, \quad x_i - \text{целые}, \quad i = 1, 2, 3, 4.$$