

TEST: 050404#02#Y15_İQTISADI KIBERNETIKA

Test	050404#02#Y15_iqtisadi kibernetika
Fənn	050404-İqtisadiyyat
Təsviri	[Təsviri]
Müəllif	Administrator P.V.
Testlərin vaxtı	80 dəqiqə
Suala vaxt	0 Saniyə
Növ	İmtahan
Maksimal faiz	600
Keçid balı	312 (52 %)
Suallardan	600
Bölmələr	9
Bölmələri qarışdırmaq	<input checked="" type="checkbox"/>
Köçürməyə qadağa	<input checked="" type="checkbox"/>
Ancaq irəli	<input type="checkbox"/>
Son variant	<input checked="" type="checkbox"/>

BÖLMƏ: İQTISADI SİSTEMLƏRİN SINTEZİ 01

Ad	İqtisadi sistemlərin sintezi 01
Suallardan	60
Maksimal faiz	60
Suallar qarışdırmaq	<input checked="" type="checkbox"/>
Suallar təqdim etmək	100 %

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные:

Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 7 манат, в состоянии Π_2 1 манат, в состоянии Π_3 3 манат, в состоянии Π_4 10 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 3 манат, в состоянии Π_2 9 манат, в состоянии Π_3 5 манат, в состоянии Π_4 1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 12 манат, в состоянии Π_2 6 манат, в состоянии Π_3 2 манат, в состоянии Π_4 8 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 4 манат, в состоянии Π_2 5 манат, в состоянии Π_3 9 манат, в состоянии Π_4 3 манат. Написать математическую модель критерия Севиджа:

$$S_i = \min_i [10, 9, 12, 9]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [12, 9, 9, 10]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [10, 8, 7, 9]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [8, 9, 7, 8]$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [9, 8, 10, 7]$$

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные:

Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 3 манат, в состоянии Π_2 7 манат, в состоянии Π_3 2 манат, в состоянии Π_4 9 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 5 манат, в состоянии Π_2 2 манат, в состоянии Π_3 8 манат, в состоянии Π_4 10 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 12 манат, в состоянии Π_2 9 манат, в состоянии Π_3 4 манат, в состоянии Π_4 2 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 7 манат, в состоянии Π_2 4 манат, в состоянии Π_3 5 манат, в состоянии Π_4 3 манат. Написать математическую модель критерия Севиджа:

$$S_i = \min_i [12, 9, 8, 10]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [9, 7, 6, 8]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [7, 8, 10, 4]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [9, 10, 12, 7]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [9, 7, 8, 7]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные:

Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его затраты составляют 5 манат, в состоянии Π_2 4 манат, в состоянии Π_3 10 манат, а в состоянии Π_4 7 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его затраты составляют 8 манат, в состоянии Π_2 6 манат, в состоянии Π_3 5 манат, а в состоянии Π_4 9 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его затраты составляют 3 манат, в состоянии Π_2 2 манат, в состоянии Π_3 1 манат, а в состоянии Π_4 7 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 его затраты составляют 6 манат, в состоянии Π_2 4 манат, в состоянии Π_3 4 манат, а в состоянии Π_4 5 манат. Написать математическую модель критерия Севиджа:

$$S_i = \min_i [10, 9, 7, 6]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [5, 4, 9, 4]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [3, 5, 9, 6]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [8, 6, 10, 9]$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [8, 5, 9, 10]$$

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 5 манат, при стратегии A_2 9 манат, при стратегии A_3 2 манат, а при стратегии A_4 3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 4 манат, при стратегии A_2 6 манат, при стратегии A_3 10 манат, а при стратегии A_4 1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 3 манат, при стратегии A_2 7 манат, при стратегии A_3 8 манат, а при стратегии A_4 7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 1 манат, при стратегии A_2 4 манат, при стратегии A_3 5 манат, а при стратегии A_4 9 манат. Написать математическую модель критерии Севиджа:

$$S_i = \min_i [7, 9, 5, 8]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [5, 9, 10, 9]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [8, 5, 7, 9]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [1, 4, 2, 1]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [2, 1, 3, 1]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 5 манат, при стратегии A_2 7 манат, при стратегии A_3 10 манат, а при стратегии A_4 11 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 4 манат, при стратегии A_2 4 манат, при стратегии A_3 1 манат, а при стратегии A_4 6 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 9 манат, при стратегии A_2 3 манат, при стратегии A_3 8 манат, а при стратегии A_4 5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 6 манат, при стратегии A_2 2 манат, при стратегии A_3 9 манат, а при стратегии A_4 5 манат. Написать математическую модель критерии Севиджа:

$$S_i = \min_i [6, 7, 5, 4]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [5, 5, 6, 7]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [9, 7, 10, 11]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [11, 6, 9, 9]$$

[yeni cavab]

$$S_i = \min_i [4, 2, 1, 5]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,1 манат, в состоянии Π_2 0,2 манат, в состоянии Π_3 0,5 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,5 манат, в состоянии Π_2 0,7 манат, в состоянии Π_3 0,4 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,3 манат, в состоянии Π_2 0,2 манат, в состоянии Π_3 0,1 манат. Если применить критерий Гурвица (при $\alpha=0,4$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

- 0,1
 - 0,6
 - 0,5
 - 0,4
 - 0,7
-

Sual: (Ҷаќи: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,1 манат, в состоянии Π_2 0,2 манат, в состоянии Π_3 0,5 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,5 манат, в состоянии Π_2 0,7 манат, в состоянии Π_3 0,4 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,3 манат, в состоянии Π_2 0,2 манат, в состоянии Π_3 0,1 манат. Если применить критерий Гурвица (при $\alpha=0,6$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

- 0,1
 - 0,6
 - 0,5
 - 0,4
 - 0,7
-

Sual: (Ҷаќи: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,1 манат, в состоянии Π_2 0,2 манат, в состоянии Π_3 0,5 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,5 манат, в состоянии Π_2 0,7 манат, в состоянии Π_3 0,4 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,3 манат, в состоянии Π_2 0,2 манат, в состоянии Π_3 0,1 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего пессимизма.

- 0,1
 - 0,6
 - 0,5
 - 0,4
 - 0,7
-

Sual: (Ҷаќи: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,1 манат, в состоянии Π_2 0,2 манат, в состоянии Π_3 0,5 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,5 манат, в состоянии Π_2 0,7 манат, в состоянии Π_3 0,4 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его прибыль составляет 0,3 манат, в состоянии Π_2 0,2 манат, в состоянии Π_3 0,1 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего оптимизма.

- 0,1
 - 0,6
 - 0,5
 - 0,4
 - 0,7
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,1 манат, при стратегии A_2 0,9 манат, а при стратегии A_3 0,3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, а при стратегии A_3 0,1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,6 манат, при стратегии A_2 0,3 манат, а при стратегии A_3 0,7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,4 манат, при стратегии A_2 0,8 манат, а при стратегии A_3 0,2 манат. Если применить критерию Севиджа, то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры.

- 0,4
 - 0,6
 - 0,3
 - 0,1
 - 0,5
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,1 манат, при стратегии A_2 0,9 манат, а при стратегии A_3 0,3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, а при стратегии A_3 0,1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,6 манат, при стратегии A_2 0,3 манат, а при стратегии A_3 0,7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,4 манат, при стратегии A_2 0,8 манат, а при стратегии A_3 0,2 манат. Если применить критерий Гурвица (при $\alpha=0,6$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

- 0,4
 - 0,6
 - 0,3
 - 0,1
 - 0,5
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,1 манат, при стратегии A_2 0,9 манат, а при стратегии A_3 0,3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, а при стратегии A_3 0,1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,6 манат, при стратегии A_2 0,3 манат, а при стратегии A_3 0,7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,4 манат, при стратегии A_2 0,8 манат, а при стратегии A_3 0,2 манат. Если применить критерий Гурвица (при $\alpha=0,3$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

- 0,4
 - 0,6
 - 0,3
 - 0,1
 - 0,5
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,1 манат, при стратегии A_2 0,9 манат, а при стратегии A_3 0,3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, а при стратегии A_3 0,1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,6 манат, при стратегии A_2 0,3 манат, а при стратегии A_3 0,7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,4 манат, при стратегии A_2 0,8 манат, а при стратегии A_3 0,2 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего пессимизма.

- 0,4
 - 0,6
 - 0,3
 - 0,1
 - 0,5
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,1 манат, при стратегии A_2 0,9 манат, а при стратегии A_3 0,3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, а при стратегии A_3 0,1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,6 манат, при стратегии A_2 0,3 манат, а при стратегии A_3 0,7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,4 манат, при стратегии A_2 0,8 манат, а при стратегии A_3 0,2 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего оптимизма.

- 0,4
 - 0,6
 - 0,3
 - 0,1
 - 0,5
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 9 манат, при стратегии A_2 6 манат, при стратегии A_3 5 манат, а при стратегии A_4 2 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 8 манат, при стратегии A_2 12 манат, при стратегии A_3 4 манат, а при стратегии A_4 7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 3 манат, при стратегии A_2 1 манат, при стратегии A_3 10 манат, а при стратегии A_4 6 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 5 манат, при стратегии A_2 7 манат, при стратегии A_3 3 манат, а при стратегии A_4 4 манат. Написать математическую модель критерия Гурвица:

$$H_i = \max_i [x(4, 2, 3, 1) + (1-x)(12, 7, 10, 9)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(9, 12, 10, 7) + (1-x)(3, 1, 4, 2)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(2, 4, 1, 3) + (1-x)(9, 12, 10, 7)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(3, 1, 3, 2) + (1-x)(9, 12, 10, 7)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(9, 12, 10, 7) + (1-x)(2, 4, 1, 3)]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 5 манат, при стратегии A_2 9 манат, при стратегии A_3 8 манат, а при стратегии A_4 2 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 10 манат, при стратегии A_2 1 манат, при стратегии A_3 6 манат, а при стратегии A_4 4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 7 манат, при стратегии A_2 12 манат, при стратегии A_3 9 манат, а при стратегии A_4 1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 8 манат, при стратегии A_2 4 манат, при стратегии A_3 3 манат, а при стратегии A_4 7 манат. Написать математическую модель критерия Гурвица:

$$H_i = \max_i [x(1, 1, 5, 3) + (1-x)(7, 12, 9, 10)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(5, 1, 3, 1) + (1-x)(10, 12, 9, 7)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(10, 12, 9, 7) + (1-x)(5, 1, 3, 1)]$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(2, 1, 1, 3) + (1-x)(9, 10, 12, 8)]$$

$$H_i = \min_i [x(9, 10, 12, 8) + (1-x)(2, 1, 1, 3)]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные:

Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 8 манат, при стратегии A_2 6 манат, при стратегии A_3 3 манат, а при стратегии A_4 4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 2 манат, при стратегии A_2 9 манат, при стратегии A_3 7 манат, а при стратегии A_4 5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 5 манат, при стратегии A_2 1 манат, при стратегии A_3 12 манат, а при стратегии A_4 3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 10 манат, при стратегии A_2 4 манат, при стратегии A_3 7 манат, а при стратегии A_4 8 манат. Написать математическую модель критерия Гурвица:

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(1, 3, 2, 4) + (1-x)(9, 10, 12, 8)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(3, 2, 1, 4) + (1-x)(8, 9, 12, 10)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(8, 9, 12, 10) + (1-x)(3, 2, 1, 4)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(2, 1, 3, 3) + (1-x)(10, 9, 12, 8)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(10, 9, 12, 8) + (1-x)(2, 1, 3, 4)]$$

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5x5, известны следующие данные:

Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 5 манат, при стратегии A_2 4 манат, при стратегии A_3 9 манат, при стратегии A_4 7 манат, а при стратегии A_5 8 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 6 манат, при стратегии A_2 4 манат, при стратегии A_3 8 манат, при стратегии A_4 4 манат, а при стратегии A_5 1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 1 манат, при стратегии A_2 2 манат, при стратегии A_3 7 манат, при стратегии A_4 3 манат, а при стратегии A_5 2 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 9 манат, при стратегии A_2 2 манат, при стратегии A_3 7 манат, при стратегии A_4 5 манат, а при стратегии A_5 8 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_5 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 11 манат, при стратегии A_2 5 манат, при стратегии A_3 10 манат, при стратегии A_4 6 манат, а при стратегии A_5 5 манат. Написать математическую модель критерия Гурвица:

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(1, 2, 7, 3, 1) + (1-x)(11, 5, 10, 7, 8)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(4, 1, 1, 2, 5) + (1-x)(9, 8, 7, 8, 11)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(9, 8, 7, 8, 11) + (1-x)(4, 1, 1, 2, 5)]$$

$$H_i = \max_i [x(3, 1, 6, 2, 1) + (1-x)(10, 8, 9, 10, 11)]$$

$$H_i = \min_i [x(11, 5, 10, 7, 8) + (1-x)(1, 2, 7, 3, 1)]$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5x5, известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы П₁, то его личная стратегия А₁ принесет ему убыток равный 4 манат, при стратегии А₂ 3 манат, при стратегии А₃ 2 манат, при стратегии А₄ 2 манат, а при стратегии А₅ 5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы П₂, то его личная стратегия А₁ принесет ему убыток равный 5 манат, при стратегии А₂ 6 манат, при стратегии А₃ 5 манат, при стратегии А₄ 8 манат, а при стратегии А₅ 7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы П₃, то его личная стратегия А₁ принесет ему убыток равный 2 манат, при стратегии А₂ 7 манат, при стратегии А₃ 9 манат, при стратегии А₄ 9 манат, а при стратегии А₅ 10 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы П₄, то его личная стратегия А₁ принесет ему убыток равный 1 манат, при стратегии А₂ 7 манат, при стратегии А₃ 3 манат, при стратегии А₄ 4 манат, а при стратегии А₅ 7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы П₅, то его личная стратегия А₁ принесет ему убыток равный 10 манат, при стратегии А₂ 4 манат, при стратегии А₃ 3 манат, при стратегии А₄ 6 манат, а при стратегии А₅ 7 манат. Написать математическую модель критерия Гурвица:

$$H_i = \max_i [x(1, 3, 2, 2, 5) + (1-x)(10, 7, 9, 9, 10)]$$

$$H_i = \max_i [x(2, 5, 2, 1, 3) + (1-x)(5, 8, 10, 7, 10)]$$

$$H_i = \min_i [x(5, 8, 10, 7, 10) + (1-x)(2, 5, 2, 1, 3)]$$

$$H_i = \min_i [x(10, 7, 9, 9, 10) + (1-x)(1, 3, 2, 2, 5)]$$

$$H_i = \max_i [x(4, 7, 3, 6, 3) + (1-x)(2, 7, 9, 2, 10)]$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]

[yeni cavab]

[yeni cavab]

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5x5, известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы П₁, то его личная стратегия А₁ принесет ему убыток равный 11 манат, при стратегии А₂ 10 манат, при стратегии А₃ 4 манат, при стратегии А₄ 2 манат, а при стратегии А₅ 10 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы П₂, то его личная стратегия А₁ принесет ему убыток равный 5 манат, при стратегии А₂ 7 манат, при стратегии А₃ 3 манат, при стратегии А₄ 3 манат, а при стратегии А₅ 5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы П₃, то его личная стратегия А₁ принесет ему убыток равный 8 манат, при стратегии А₂ 6 манат, при стратегии А₃ 1 манат, при стратегии А₄ 4 манат, а при стратегии А₅ 4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы П₄, то его личная стратегия А₁ принесет ему убыток равный 6 манат, при стратегии А₂ 4 манат, при стратегии А₃ 9 манат, при стратегии А₄ 10 манат, а при стратегии А₅ 2 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы П₅, то его личная стратегия А₁ принесет ему убыток равный 4 манат, при стратегии А₂ 9 манат, при стратегии А₃ 7 манат, при стратегии А₄ 5 манат, а при стратегии А₅ 5 манат. Написать математическую модель критерия Гурвица:

$$H_i = \min_i [x(11, 10, 9, 10, 10) + (1-x)(4, 4, 1, 2, 2)]$$

$$H_i = \max_i [x(11, 7, 8, 10, 9) + (1-x)(2, 3, 1, 2, 4)]$$

$$H_i = \max_i [x(6, 8, 8, 9, 9) + (1-x)(1, 5, 1, 2, 3)]$$

$$H_i = \min_i [x(2, 3, 1, 2, 4) + (1-x)(11, 7, 8, 10, 9)]$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]

[yeni cavab]

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(4, 4, 1, 2, 2) + (1-x)(11, 10, 9, 10, 10)]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5×5 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 6 манат, при стратегии A_2 2 манат, при стратегии A_3 3 манат, при стратегии A_4 9 манат, а при стратегии A_5 3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 5 манат, при стратегии A_2 7 манат, при стратегии A_3 4 манат, при стратегии A_4 10 манат, а при стратегии A_5 2 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 10 манат, при стратегии A_2 8 манат, при стратегии A_3 5 манат, при стратегии A_4 4 манат, а при стратегии A_5 5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 4 манат, при стратегии A_2 8 манат, при стратегии A_3 1 манат, при стратегии A_4 11 манат, а при стратегии A_5 3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_5 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 1 манат, при стратегии A_2 6 манат, при стратегии A_3 7 манат, при стратегии A_4 4 манат, а при стратегии A_5 3 манат. Написать математическую модель критерия Гурвица:

$$H_i = \max_i [x(9, 10, 10, 11, 7) + (1-x)(2, 2, 4, 1, 1)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(10, 8, 7, 11, 5) + (1-x)(1, 2, 1, 4, 2)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(2, 2, 4, 1, 1) + (1-x)(9, 10, 10, 11, 7)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(1, 2, 1, 4, 2) + (1-x)(10, 8, 7, 11, 5)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(8, 10, 5, 11, 9) + (1-x)(3, 2, 5, 5, 1)]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5×5 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 6 манат, при стратегии A_2 4 манат, при стратегии A_3 9 манат, при стратегии A_4 11 манат, а при стратегии A_5 6 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 5 манат, при стратегии A_2 5 манат, при стратегии A_3 10 манат, при стратегии A_4 10 манат, а при стратегии A_5 4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 4 манат, при стратегии A_2 1 манат, при стратегии A_3 3 манат, при стратегии A_4 8 манат, а при стратегии A_5 3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 7 манат, при стратегии A_2 2 манат, при стратегии A_3 7 манат, при стратегии A_4 5 манат, а при стратегии A_5 2 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_5 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 8 манат, при стратегии A_2 6 манат, при стратегии A_3 7 манат, при стратегии A_4 5 манат, а при стратегии A_5 2 манат. Написать математическую модель критерия Гурвица:

$$H_i = \max_i [x(4, 1, 3, 5, 2) + (1-x)(8, 6, 10, 11, 6)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(11, 10, 8, 7, 8) + (1-x)(4, 4, 1, 2, 2)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(4, 4, 1, 2, 2) + (1-x)(11, 10, 8, 7, 8)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(1, 4, 3, 2, 4) + (1-x)(10, 9, 7, 7, 11)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(8, 6, 10, 11, 6) + (1-x)(4, 1, 3, 5, 2)]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 3x3, известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 2 манат, в состоянии Π_2 6 манат, в состоянии Π_3 8 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 9 манат, в состоянии Π_2 5 манат, в состоянии Π_3 1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 3 манат, в состоянии Π_2 7 манат, в состоянии Π_3 4 манат. Написать математическую модель критерии Вальда:

$$W_i = \max_i [2, 1, 3]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [8, 9, 7]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [2, 5, 1]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [9, 7, 8]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [6, 5, 7]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 8 манат, при стратегии A_2 4 манат, при стратегии A_3 9 манат, а при стратегии A_4 6 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 2 манат, при стратегии A_2 10 манат, при стратегии A_3 6 манат, а при стратегии A_4 9 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 7 манат, при стратегии A_2 3 манат, при стратегии A_3 1 манат, а при стратегии A_4 12 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 5 манат, при стратегии A_2 8 манат, при стратегии A_3 7 манат, а при стратегии A_4 3 манат. Написать математическую модель критерии Вальда:

$$W_i = \max_i [4, 2, 1, 3]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [5, 4, 6, 6]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [8, 10, 9, 12]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [2, 3, 1, 3]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [9, 10, 12, 8]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×3 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 4 манат, при стратегии A_2 5 манат, при стратегии A_3 7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 8 манат, при стратегии A_2 2 манат, при стратегии A_3 3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 6 манат, при стратегии A_2 9 манат, при стратегии A_3 1 манат. Написать математическую модель критерии Вальда:

$$W_i = \max_i [4, 2, 1]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [4, 2, 3]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [8, 9, 7]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [6, 5, 3]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [7, 8, 9]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5×5 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 7 манат, при стратегии A_2 2 манат, при стратегии A_3 2 манат, при стратегии A_4 7 манат, а при стратегии A_5 10 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 6 манат, при стратегии A_2 1 манат, при стратегии A_3 1 манат, при стратегии A_4 8 манат, а при стратегии A_5 2 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 5 манат, при стратегии A_2 8 манат, при стратегии A_3 4 манат, при стратегии A_4 9 манат, а при стратегии A_5 1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 4 манат, при стратегии A_2 9 манат, при стратегии A_3 5 манат, при стратегии A_4 11 манат, а при стратегии A_5 4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_5 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 3 манат, при стратегии A_2 10 манат, при стратегии A_3 5 манат, при стратегии A_4 11 манат, а при стратегии A_5 5 манат. Написать математическую модель критерии Вальда:

$$W_i = \max_i [4, 1, 5, 1, 7]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [10, 8, 9, 11, 11]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [7, 10, 5, 11, 10]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [3, 1, 1, 7, 1]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [2, 1, 1, 4, 3]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5x5, известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 6 манат, при стратегии A_2 1 манат, при стратегии A_3 5 манат, при стратегии A_4 9 манат, а при стратегии A_5 7 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 7 манат, при стратегии A_2 10 манат, при стратегии A_3 4 манат, при стратегии A_4 8 манат, а при стратегии A_5 10 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 8 манат, при стратегии A_2 9 манат, при стратегии A_3 3 манат, при стратегии A_4 6 манат, а при стратегии A_5 8 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 2 манат, при стратегии A_2 11 манат, при стратегии A_3 2 манат, при стратегии A_4 4 манат, а при стратегии A_5 2 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_5 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 1 манат, при стратегии A_2 1 манат, при стратегии A_3 5 манат, при стратегии A_4 6 манат, а при стратегии A_5 9 манат. Написать математическую модель критерии Вальда:

$$W_i = \min_i [9, 10, 9, 11, 9]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [1, 1, 2, 4, 2]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [1, 4, 3, 2, 1]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [9, 10, 5, 3, 1]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [8, 11, 5, 9, 10]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 3 манат, в состоянии Π_2 5 манат, в состоянии Π_3 5 манат, а в состоянии Π_4 2 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 7 манат, в состоянии Π_2 2 манат, в состоянии Π_3 1 манат, а в состоянии Π_4 8 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 8 манат, в состоянии Π_2 6 манат, в состоянии Π_3 4 манат, а в состоянии Π_4 4 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 3 манат, в состоянии Π_2 1 манат, в состоянии Π_3 4 манат, а в состоянии Π_4 6 манат. Написать математическую модель критерии Вальда:

$$W_i = \max_i [8, 6, 5, 8]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [5, 8, 8, 6]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [1, 5, 5, 4]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [3, 1, 1, 2]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [2, 1, 4, 1]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 10 манат, в состоянии Π_2 2 манат, в состоянии Π_3 1 манат, а в состоянии Π_4 8 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 7 манат, в состоянии Π_2 6 манат, в состоянии Π_3 5 манат, а в состоянии Π_4 4 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 3 манат, в состоянии Π_2 1 манат, в состоянии Π_3 4 манат, а в состоянии Π_4 3 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 6 манат, в состоянии Π_2 8 манат, в состоянии Π_3 9 манат, а в состоянии Π_4 6 манат. Написать математическую модель критерии Вальда:

$$W_i = \min_i [10, 7, 4, 9]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [8, 6, 5, 8]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [3, 1, 1, 2]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [2, 1, 4, 1]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [1, 1, 2, 5]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 2 манат, в состоянии Π_2 1 манат, в состоянии Π_3 5 манат, а в состоянии Π_4 6 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 7 манат, в состоянии Π_2 8 манат, в состоянии Π_3 4 манат, а в состоянии Π_4 5 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 3 манат, в состоянии Π_2 3 манат, в состоянии Π_3 7 манат, а в состоянии Π_4 4 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 ему убыток составляет 2 манат, в состоянии Π_2 5 манат, в состоянии Π_3 4 манат, а в состоянии Π_4 3 манат. Написать математическую модель критерия Вальда:

$$W_i = \max_i [1, 4, 3, 2]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [7, 8, 7, 6]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [2, 1, 4, 3]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [1, 2, 4, 5]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [6, 8, 7, 5]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5x5, известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 3 манат, в состоянии Π_2 9 манат, в состоянии Π_3 10 манат, в состоянии Π_4 6 манат, в состоянии Π_5 1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 5 манат, в состоянии Π_2 8 манат, в состоянии Π_3 2 манат в состоянии Π_4 2 манат, в состоянии Π_5 3 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 6 манат, в состоянии Π_2 4 манат, в состоянии Π_3 3 манат, в состоянии Π_4 1 манат, в состоянии Π_5 11 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 9 манат, в состоянии Π_2 7 манат, в состоянии Π_3 6 манат, в состоянии Π_4 5 манат, в состоянии Π_5 5 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_5 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 10 манат, в состоянии Π_2 11 манат, в состоянии Π_3 1 манат, в состоянии Π_4 4 манат, в состоянии Π_5 8 манат. Написать математическую модель критерия Гурвица:

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(1, 2, 1, 5, 1) + (1-x)(10, 8, 11, 9, 11)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(10, 11, 10, 6, 11) + (1-x)(3, 4, 1, 1, 1)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(10, 8, 11, 9, 11) + (1-x)(1, 2, 1, 5, 1)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(10, 11, 10, 6, 11) + (1-x)(3, 4, 1, 1, 1)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(9, 10, 10, 6, 11) + (1-x)(2, 4, 1, 2, 1)]$$

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5×5 , известны следующие данные:

Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 3 манат, в состоянии Π_2 9 манат, в состоянии Π_3 10 манат, в состоянии Π_4 4 манат, в состоянии Π_5 4 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 5 манат, в состоянии Π_2 6 манат, в состоянии Π_3 3 манат в состоянии Π_4 3 манат, в состоянии Π_5 1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 2 манат, в состоянии Π_2 8 манат, в состоянии Π_3 7 манат, в состоянии Π_4 2 манат, в состоянии Π_5 4 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 5 манат, в состоянии Π_2 3 манат, в состоянии Π_3 11 манат, в состоянии Π_4 9 манат, в состоянии Π_5 10 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_5 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 1 манат, в состоянии Π_2 6 манат, в состоянии Π_3 8 манат, в состоянии Π_4 8 манат, в состоянии Π_5 5 манат. Написать математическую модель критерия Гурвица:

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(10, 6, 8, 11, 8) + (1-x)(3, 1, 2, 3, 1)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(1, 3, 3, 2, 1) + (1-x)(5, 9, 10, 9, 10)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(3, 1, 2, 3, 1) + (1-x)(10, 6, 8, 11, 8)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(4, 5, 3, 7, 1) + (1-x)(10, 7, 10, 8, 10)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(5, 9, 10, 9, 10) + (1-x)(1, 3, 3, 2, 1)]$$

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5x5, известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 3 манат, в состоянии Π_2 1 манат, в состоянии Π_3 9 манат, в состоянии Π_4 4 манат, в состоянии Π_5 5 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 10 манат, в состоянии Π_2 8 манат, в состоянии Π_3 1 манат в состоянии Π_4 2 манат, в состоянии Π_5 3 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 5 манат, в состоянии Π_2 5 манат, в состоянии Π_3 6 манат, в состоянии Π_4 7 манат, в состоянии Π_5 11 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 4 манат, в состоянии Π_2 3 манат, в состоянии Π_3 2 манат, в состоянии Π_4 8 манат, в состоянии Π_5 8 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_5 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 9 манат, в состоянии Π_2 9 манат, в состоянии Π_3 3 манат, в состоянии Π_4 2 манат, в состоянии Π_5 5 манат. Написать математическую модель критерии Гурвица:

$$H_i = \max_i [x(1, 1, 5, 2, 2) + (1-x)(9, 10, 11, 8, 9)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(3, 1, 1, 2, 3) + (1-x)(10, 9, 9, 8, 11)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(9, 10, 11, 8, 9) + (1-x)(1, 1, 5, 2, 2)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(4, 3, 5, 2, 3) + (1-x)(11, 8, 9, 8, 11)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(10, 9, 9, 8, 11) + (1-x)(3, 1, 1, 2, 3)]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çeki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 9 манат, при стратегии A_2 8 манат, при стратегии A_3 4 манат, а при стратегии A_4 5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 2 манат, при стратегии A_2 7 манат, при стратегии A_3 6 манат, а при стратегии A_4 8 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 6 манат, при стратегии A_2 3 манат, при стратегии A_3 10 манат, а при стратегии A_4 9 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 12 манат, при стратегии A_2 5 манат, при стратегии A_3 1 манат, а при стратегии A_4 6 манат. Написать математическую модель критерии Гурвица:

$$H_i = \max_i [x(4, 2, 3, 1) + (1-x)(8, 8, 9, 12)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(12, 8, 10, 9) + (1-x)(2, 3, 1, 5)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(2, 3, 1, 5) + (1-x)(12, 8, 10, 9)]$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(9, 8, 10, 12) + (1-x)(4, 2, 3, 1)]$$

$$H_i = \max_i [x(5, 7, 3, 2) + (1-x)(10, 8, 12, 9)]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 5x5, известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 1 манат, в состоянии Π_2 1 манат, в состоянии Π_3 1 манат, в состоянии Π_4 5 манат, в состоянии Π_5 7 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 6 манат, в состоянии Π_2 3 манат, в состоянии Π_3 4 манат в состоянии Π_4 10 манат, в состоянии Π_5 11 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 8 манат, в состоянии Π_2 7 манат, в состоянии Π_3 5 манат, в состоянии Π_4 5 манат, в состоянии Π_5 6 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 3 манат, в состоянии Π_2 2 манат, в состоянии Π_3 2 манат, в состоянии Π_4 8 манат, в состоянии Π_5 8 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_5 , то в состоянии природы Π_1 его убыток составляет 9 манат, в состоянии Π_2 4 манат, в состоянии Π_3 6 манат, в состоянии Π_4 7 манат, в состоянии Π_5 7 манат. Написать математическую модель критерии Гурвица:

$$H_i = \max_i [x(1, 3, 5, 2, 4) + (1-x)(7, 11, 8, 8, 9)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(1, 1, 1, 5, 6) + (1-x)(9, 7, 6, 10, 11)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(1, 2, 1, 5, 5) + (1-x)(8, 7, 7, 5, 10)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(9, 7, 6, 10, 11) + (1-x)(1, 1, 1, 5, 6)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(7, 11, 8, 8, 9) + (1-x)(1, 3, 5, 2, 4)]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 10 манат, при стратегии A_2 7 манат, при стратегии A_3 8 манат, а при стратегии A_4 2 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 8 манат, при стратегии A_2 5 манат, при стратегии A_3 3 манат, а при стратегии A_4 4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 6 манат, при стратегии A_2 8 манат, при стратегии A_3 4 манат, а при стратегии A_4 9 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 7 манат, при стратегии A_2 12 манат, при стратегии A_3 1 манат, а при стратегии A_4 6 манат. Написать математическую модель критерии Гурвица:

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(6, 5, 1, 2) + (1-x)(10, 12, 8, 9)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(10, 12, 8, 9) + (1-x)(6, 5, 1, 2)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(7, 5, 4, 6) + (1-x)(12, 8, 10, 9)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \max_i [x(2, 3, 4, 1) + (1-x)(10, 8, 9, 12)]$$

[yeni cavab]

$$H_i = \min_i [x(10, 8, 9, 12) + (1-x)(2, 3, 4, 1)]$$

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×4 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 3 манат, в состоянии Π_2 9 манат, в состоянии Π_3 6 манат, в состоянии Π_4 12 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 10 манат, в состоянии Π_2 5 манат, в состоянии Π_3 1 манат, в состоянии Π_4 4 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 8 манат, в состоянии Π_2 2 манат, в состоянии Π_3 7 манат, в состоянии Π_4 6 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы Π_1 его доход составляет 5 манат, в состоянии Π_2 4 манат, в состоянии Π_3 8 манат, в состоянии Π_4 4 манат. Написать математическую модель критерия Вальда:

$$W_i = \max_i [3, 1, 2, 4]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [3, 2, 1, 4]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [12, 10, 8, 8]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \max_i [6, 4, 6, 5]$$

[yeni cavab]

$$W_i = \min_i [10, 9, 8, 12]$$

[yeni cavab]

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,3 манат, при стратегии A_2 0,5 манат, при стратегии A_3 0,9 манат, а при стратегии A_4 0,6 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,1 манат, при стратегии A_2 0,9 манат, при стратегии A_3 0,1 манат, а при стратегии A_4 0,4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,3 манат, при стратегии A_2 0,4 манат, при стратегии A_3 0,7 манат, а при стратегии A_4 0,3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, при стратегии A_3 0,6 манат, а при стратегии A_4 0,2 манат. Если применить критерий Гурвица (при $x=0,7$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

0,5

0,2

- 0,3
 - 0,9
 - 0,4
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы P_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,3 манат, при стратегии A_2 0,5 манат, при стратегии A_3 0,9 манат, а при стратегии A_4 0,6 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,1 манат, при стратегии A_2 0,9 манат, при стратегии A_3 0,1 манат, а при стратегии A_4 0,4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,3 манат, при стратегии A_2 0,4 манат, при стратегии A_3 0,7 манат, а при стратегии A_4 0,3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, при стратегии A_3 0,6 манат, а при стратегии A_4 0,2 манат. Если применить критерий Гурвица (при $x=0,6$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

- 0,5
 - 0,2
 - 0,3
 - 0,9
 - 0,4
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы P_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,3 манат, при стратегии A_2 0,5 манат, при стратегии A_3 0,9 манат, а при стратегии A_4 0,6 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,1 манат, при стратегии A_2 0,9 манат, при стратегии A_3 0,1 манат, а при стратегии A_4 0,4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,3 манат, при стратегии A_2 0,4 манат, при стратегии A_3 0,7 манат, а при стратегии A_4 0,3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, при стратегии A_3 0,6 манат, а при стратегии A_4 0,2 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего пессимизма.

- 0,5
 - 0,2
 - 0,3
 - 0,9
 - 0,4
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы P_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,3 манат, при стратегии A_2 0,5 манат, при стратегии A_3 0,9 манат, а при стратегии A_4 0,6 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,1 манат, при стратегии A_2 0,9 манат, при стратегии A_3 0,1 манат, а при стратегии A_4 0,4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,3 манат, при стратегии A_2 0,4 манат, при стратегии A_3 0,7 манат, а при стратегии A_4 0,3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, при стратегии A_3 0,6 манат, а при стратегии A_4 0,2 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего оптимизма.

- 0,5
 - 0,2
 - 0,3
 - 0,7
 - 0,9
-

Sual: (Çəki: 1)

- 0,4
 - 0,6
 - 0,1
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 1 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,6 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,9 манат, в состоянии P_2 0,7 манат, а в состоянии P_3 0,1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,1 манат, в состоянии P_2 0,2 манат, а в состоянии P_3 0,3 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,4 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,8 манат. Если применить критерию Севиджа, то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой

- 0,6
 - 0,2
 - 0,8
 - 0,5
 - 0,3
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 1 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,6 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,9 манат, в состоянии P_2 0,7 манат, а в состоянии P_3 0,1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,1 манат, в состоянии P_2 0,2 манат, а в состоянии P_3 0,3 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,4 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,8 манат. Если применить критерий Гурвица (при $\alpha=0,8$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

- 0,6
 - 0,2
 - 0,8
 - 0,5
 - 0,3
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы P_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,6 манат, при стратегии A_3 0,6 манат, а при стратегии A_4 0,8 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,9 манат, при стратегии A_2 0,3 манат, при стратегии A_3 0,2 манат, а при стратегии A_4 0,5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,7 манат, при стратегии A_2 0,2 манат, при стратегии A_3 0,3 манат, а при стратегии A_4 0,2 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего оптимизма.

- 0,8
 - 0,7
 - 0,3
 - 0,9
 - 0,5
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,6 манат, при стратегии A_3 0,6 манат, а при стратегии A_4 0,8 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,9 манат, при стратегии A_2 0,3 манат, при стратегии A_3 0,2 манат, а при стратегии A_4 0,5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,7 манат, при стратегии A_2 0,2 манат, при стратегии A_3 0,3 манат, а при стратегии A_4 0,2 манат. Если применить критерию Севиджа, то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры.

- 0,8
 - 0,7
 - 0,3
 - 0,9
 - 0,5
-

Sual: (Çeki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,6 манат, при стратегии A_3 0,6 манат, а при стратегии A_4 0,8 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,9 манат, при стратегии A_2 0,3 манат, при стратегии A_3 0,2 манат, а при стратегии A_4 0,5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,7 манат, при стратегии A_2 0,2 манат, при стратегии A_3 0,3 манат, а при стратегии A_4 0,2 манат. Если применить критерий Гурвица (при $x=0,3$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

- 0,8
 - 0,7
 - 0,3
 - 0,9
 - 0,5
-

Sual: (Çeki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,6 манат, при стратегии A_3 0,6 манат, а при стратегии A_4 0,8 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,9 манат, при стратегии A_2 0,3 манат, при стратегии A_3 0,2 манат, а при стратегии A_4 0,5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,7 манат, при стратегии A_2 0,2 манат, при стратегии A_3 0,3 манат, а при стратегии A_4 0,2 манат. Если применить критерий Гурвица (при $x=0,4$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

- 0,8
 - 0,7
 - 0,3
 - 0,9
 - 0,5
-

Sual: (Çeki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,6 манат, при стратегии A_3 0,6 манат, а при стратегии A_4 0,8 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,9 манат, при стратегии A_2 0,3 манат, при стратегии A_3 0,2 манат, а при стратегии A_4 0,5 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,7 манат, при стратегии A_2 0,2 манат, при стратегии A_3 0,3 манат, а при стратегии A_4 0,2 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего пессимизма.

- 0,8
- 0,7

- 0,3
 - 0,9
 - 0,5
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 1 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,6 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,9 манат, в состоянии P_2 0,7 манат, а в состоянии P_3 0,1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,1 манат, в состоянии P_2 0,2 манат, а в состоянии P_3 0,3 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,4 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,8 манат. Если применить критерий Гурвица (при $\alpha=0,4$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

- 0,6
 - 0,2
 - 0,8
 - 0,5
 - 0,3
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 1 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,6 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,9 манат, в состоянии P_2 0,7 манат, а в состоянии P_3 0,1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,1 манат, в состоянии P_2 0,2 манат, а в состоянии P_3 0,3 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,4 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,8 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего пессимизма.

- 0,6
 - 0,2
 - 0,8
 - 0,5
 - 0,3
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 1 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,6 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,9 манат, в состоянии P_2 0,7 манат, а в состоянии P_3 0,1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,1 манат, в состоянии P_2 0,2 манат, а в состоянии P_3 0,3 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы P_1 его убыток составляет 0,4 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,8 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего оптимизма.

- 0,6
 - 0,2
 - 0,1
 - 0,5
 - 0,3
-

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы P_1 его доход составляет 1 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,6 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы P_1 его доход составляет 0,9 манат, в состоянии P_2 0,7 манат, а в состоянии P_3 0,1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы P_1 его доход составляет 0,1 манат, в состоянии P_2 0,2 манат, а в состоянии P_3 0,3 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы P_1 его доход составляет 0,4 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,8 манат. Если применить критерий Гурвица (при $\alpha=0,8$), то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры (ответ округлить с точностью до 0,1 единиц)

- 0,6
 - 0,2
 - 0,8
 - 0,5
 - 0,3
-

Sual: (Çeki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4×3 , известны следующие данные: Если игрок предпринимает стратегию A_1 , то в состоянии природы P_1 его доход составляет 1 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,6 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_2 , то в состоянии природы P_1 его доход составляет 0,9 манат, в состоянии P_2 0,7 манат, а в состоянии P_3 0,1 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_3 , то в состоянии природы P_1 его доход составляет 0,1 манат, в состоянии P_2 0,2 манат, а в состоянии P_3 0,3 манат. Если игрок предпринимает стратегию A_4 , то в состоянии природы P_1 его доход составляет 0,4 манат, в состоянии P_2 0,5 манат, а в состоянии P_3 0,8 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего пессимизма.

- 0,6
 - 0,2
 - 0,8
 - 0,5
 - 0,3
-

Sual: (Çeki: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы P_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,4 манат, при стратегии A_2 0,4 манат, а при стратегии A_3 0,1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,2 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, а при стратегии A_3 0,9 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,8 манат, при стратегии A_2 0,6 манат, а при стратегии A_3 1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,9 манат, при стратегии A_2 0,5 манат, а при стратегии A_3 0,6 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего оптимизма.

- 0,5
 - 0,3
 - 0,4
 - 0,6
 - 0,1
-

Sual: (Çeki: 1)

В игре человека с природой размерностью 3×4 , известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы P_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,4 манат, при стратегии A_2 0,4 манат, а при стратегии A_3 0,1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,2 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, а при стратегии A_3 0,9 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,8 манат, при стратегии A_2 0,6 манат, а при стратегии A_3 1 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы P_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему убыток равный 0,9 манат, при стратегии A_2 0,5 манат, а при стратегии A_3 0,6 манат. Определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры найденной на основе критерия Гурвица для случая крайнего оптимизма.

- 0,5
- 0,3

- 0,4
- 0,6
- 0,1

Sual: (Çəki: 1)

В игре человека с природой размерностью 4x4, известны следующие данные: Если игрок столкнется с состоянием природы Π_1 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,3 манат, при стратегии A_2 0,5 манат, при стратегии A_3 0,9 манат, а при стратегии A_4 0,6 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_2 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,1 манат, при стратегии A_2 0,9 манат, при стратегии A_3 0,1 манат, а при стратегии A_4 0,4 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_3 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,3 манат, при стратегии A_2 0,4 манат, при стратегии A_3 0,7 манат, а при стратегии A_4 0,3 манат. Если игрок столкнется с состоянием природы Π_4 , то его личная стратегия A_1 принесет ему доход равный 0,5 манат, при стратегии A_2 0,1 манат, при стратегии A_3 0,6 манат, а при стратегии A_4 0,2 манат. Если применить критерию Севиджа, то определить количественную характеристику оптимальной стратегии для этой игры.

- 0,5
- 0,2
- 0,3
- 0,9
- 0,4

BÖLMƏ: İQTISADI VƏ SOSIAL PROSESLƏRİN MODELƏSDİRİLMƏSİ 03

Ad	İqtisadi və sosial proseslərin modelləşdirilməsi 03
Suallardan	40
Maksimal faiz	40
Sualları qarşıdırmaq	<input checked="" type="checkbox"/>
Suallar təqdim etmək	3 %

Sual: (Çəki: 1)

Допустим, что в ходе решения модели оптимального поведения однопродуктовой локальной системы методом потенциалов получен следующий план перевозок:

$$X_R = \begin{pmatrix} 20 & 30 & 0 \\ 0 & 50 & 10 \\ 0 & 0 & 30 \end{pmatrix}$$

Если матрица C_R имеет следующий вид

$$C_R = \begin{pmatrix} -7 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \\ 8 & -5 & 0 \end{pmatrix}$$

то для проверки оптимальности этого плана перевозок составить матрицу C_{R+1} :

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} -7 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \\ 8 & -5 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 7 \\ 7 & 0 & 0 \\ 8 & -12 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 7 \\ 0 & 0 & 0 \\ 15 & 2 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 7 \\ 0 & 0 & 0 \\ 8 & -12 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 7 & 0 & 0 \\ 15 & -5 & 0 \end{pmatrix}$$

Sual: (Çeki: 1)

Допустим, что в ходе решения модели оптимального поведения однопродуктовой локальной системы методом потенциалов получен следующий план перевозок:

$$X_R = \begin{pmatrix} 50 & 0 & 0 & 0 \\ 25 & 55 & 0 & 30 \\ 0 & 0 & 40 & 5 \end{pmatrix}$$

Если матрица C_R имеет следующий вид

$$C_R = \begin{pmatrix} 0 & 10 & 1 & 7 \\ 0 & 0 & 0 & -5 \\ -3 & 5 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

то для проверки оптимальности этого плана перевозок составить матрицу C_{R+1} :

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 10 & 6 & 12 \\ 0 & 0 & 5 & 0 \\ -8 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 10 & 6 & 7 \\ 0 & 0 & 5 & 0 \\ 8 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_R = \begin{pmatrix} 0 & 10 & 1 & 7 \\ 0 & 0 & 3 & 0 \\ 1 & 5 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 10 & 6 & 1 \\ 0 & 0 & 3 & 0 \\ 4 & -1 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 10 & 1 & 7 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ -8 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

Sual: (Çeki: 1)

Допустим, что в ходе решения модели оптимального поведения однопродуктовой локальной системы методом потенциалов получен следующий план перевозок:

$$X_R = \begin{pmatrix} 5 & 8 & 2 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 4 \\ 0 & 0 & 10 & 0 \end{pmatrix}$$

Если матрица C_R имеет следующий вид

$$C_R = \begin{pmatrix} 0 & -3 & 0 & 6 \\ 0 & 4 & -1 & 0 \\ 7 & 0 & 0 & 8 \end{pmatrix}$$

то для проверки оптимальности этого плана перевозок составит матрицу

C_{R+1} :

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 & 6 \\ 0 & 7 & -1 & 0 \\ 7 & 3 & 0 & 8 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 & 9 \\ 0 & 7 & 2 & 0 \\ 7 & 0 & 0 & 8 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 & 9 \\ 0 & 4 & -1 & 0 \\ 7 & 0 & 0 & 8 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & -3 & 0 & 6 \\ 0 & 7 & 2 & 0 \\ 10 & 0 & 0 & 11 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 3 & 0 & 6 \\ 0 & 4 & 1 & 0 \\ 7 & 0 & 0 & 8 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

Sual: (Cəki: 1)

Допустим, что в ходе решения модели оптимального поведения однопродуктовой локальной системы методом потенциалов получен следующий план перевозок:

$$X_R = \begin{pmatrix} 40 & 0 & 0 \\ 35 & 25 & 0 \\ 0 & 25 & 75 \end{pmatrix}$$

Если матрица C_R имеет следующий вид

$$C_R = \begin{pmatrix} 0 & 6 & 2 \\ 0 & 0 & 4 \\ 0 & -5 & 0 \end{pmatrix}$$

то для проверки оптимальности этого плана перевозок составит матрицу

C_{R+1} :

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 6 & 3 \\ 0 & 0 & 1 \\ 5 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 1 & 1 \\ 0 & 0 & 5 \\ 5 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 6 & -3 \\ 0 & 0 & -1 \\ 5 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 6 & 2 \\ 0 & 0 & 4 \\ 0 & 5 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 1 & -3 \\ 0 & 0 & 1 \\ 5 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

Sual: (Çəki: 1)

Допустим, что в ходе решения модели оптимального поведения однопродуктовой локальной системы методом потенциалов получен следующий план перевозок:

$$X_s = \begin{pmatrix} 10 & 60 & 0 \\ 80 & 0 & 50 \end{pmatrix}$$

Если матрица C_R имеет следующий вид

$$C_s = \begin{pmatrix} 0 & -6 & -1 \\ 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

то для проверки оптимальности этого плана перевозок составить матрицу

C_{R+1} :

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & -1 \\ 0 & 6 & 0 \end{pmatrix} \quad \bullet \text{ [yeni cavab]}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 5 \\ 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & -1 \\ 0 & 3 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & -1 \\ 0 & 5 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 1 \\ 0 & 6 & 0 \end{pmatrix}$$

Sual: (Çəki: 1)

Допустим, что в ходе решения модели оптимального поведения однопродуктовой локальной системы методом потенциалов получен следующий план перевозок:

$$X_R = \begin{pmatrix} 15 & 15 & 0 \\ 5 & 0 & 10 \\ 25 & 0 & 0 \\ 0 & 30 & 0 \end{pmatrix}$$

Если матрица C_R имеет следующий вид

$$C_R = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 6 \\ -2 & 0 & 0 \\ 0 & -2 & 2 \\ 3 & 0 & 10 \end{pmatrix}$$

то для проверки оптимальности этого плана перевозок составить матрицу

C_{R+1} :

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 6 \\ 0 & 2 & 0 \\ 0 & 2 & 0 \\ 3 & 0 & 8 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 4 \\ 0 & 2 & 0 \\ 0 & -2 & 0 \\ 3 & 0 & 8 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 6 \\ 0 & 0 & 0 \\ 0 & -2 & 0 \\ 3 & 0 & 8 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 8 \\ 0 & 2 & 0 \\ 0 & -2 & 0 \\ 3 & 0 & 6 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 4 \\ 0 & 4 & 0 \\ 0 & -2 & 0 \\ 5 & 0 & 6 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

Sual: (Cəki: 1)

Допустим, что в ходе решения модели оптимального поведения однопродуктовой локальной системы методом потенциалов получен следующий план перевозок:

$$X_R = \begin{pmatrix} 0 & 20 & 35 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 55 \\ 60 & 20 & 0 & 10 \end{pmatrix}$$

Если матрица C_R имеет следующий вид

$$C_R = \begin{pmatrix} 4 & 0 & 0 & 7 \\ 4 & 0 & -2 & 0 \\ 0 & -3 & -3 & 0 \end{pmatrix}$$

то для проверки оптимальности этого плана перевозок составить матрицу

C_{R+1} :

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 4 & 0 & 0 & 7 \\ 4 & 0 & -2 & 0 \\ 0 & 0 & -3 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 4 \\ 7 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 3 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 & 4 \\ 4 & 3 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 4 & 0 & 0 & 7 \\ 4 & 3 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 3 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 0 & 7 \\ 4 & 0 & 2 & 0 \\ 0 & 0 & 3 & 0 \end{pmatrix}$$

Sual: (Cəki: 1)

Допустим, что в ходе решения модели оптимального поведения однопродуктовой локальной системы методом потенциалов получен следующий план перевозок:

$$X_R = \begin{pmatrix} 0 & 20 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 30 & 0 \\ 10 & 0 & 50 & 0 \\ 15 & 5 & 0 & 40 \end{pmatrix}$$

Если матрица C_R имеет следующий вид

$$C_R = \begin{pmatrix} 0 & -4 & 2 & 0 \\ 3 & -1 & 0 & 5 \\ 0 & -2 & 0 & 3 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{pmatrix}$$

то для проверки оптимальности этого плана перевозок составить матрицу

C_{R+1} :

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 4 & 0 & 6 & 4 \\ 3 & -1 & 0 & 5 \\ 0 & -2 & 0 & 3 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 2 & 4 \\ 3 & -1 & 0 & 5 \\ 0 & -2 & 0 & 3 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 2 & 0 & 6 & 0 \\ 3 & 3 & 0 & 5 \\ 0 & 2 & 0 & 3 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

$$C_{R+1} = \begin{pmatrix} 0 & 0 & -2 & 0 \\ 3 & -1 & 0 & 5 \\ 0 & -2 & 0 & -3 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{pmatrix}$$

[yeni cavab]

[yeni cavab]