

Ovo je pregled DELA TEKSTA rada na temu "Teorija igara". Rad ima 20 strana. Ovde je prikazano oko 500 reči izdvojenih iz rada.

Napomena: Rad koji dobijate na e-mail ne izgleda ovako, ovo je samo DEO TEKSTA izvučen iz rada, da bi se video stil pisanja. Radovi koje dobijate na e-mail su uređeni (formatirani) po svim standardima. U tekstu ispod su namerno izostavljeni pojedini segmenti.

Ako tekst koji se nalazi ispod nije čitljiv (sadrži kukice, znakove pitanja ili nečitljive karaktere), molimo Vas, prijavite to ovde.

Uputstvo o načinu preuzimanja rada možete pročitati ovde.

SEMINARSKI RAD

Tema:

TEORIJA IGARA

(Nešov ekvilibrijum)

Teorija igara

1 Uvod

U svakodnevnom životu, podjednako poslovnom i privatnom, okruženje često nije amorfna masa, već po pravilu srećemo pojedince ili (interesne) grupe čije su aktivnosti relevantne, a ponekad i presudne za naše odluke. Istovremeno, naše aktivnosti imaju povratni uticaj na odluke istih subjekata ili grupa, pa konačni rezultati koje svako od nas postiže predstavljaju proizvod brojnih individualnih odluka i njihovih interakcija. Ponekad se ovi uticaji zasnivaju na saglasnim interesima, dobroj volji i želji da pomognemo jedni drugima, dok u drugim slučajevima proističu iz konfliktnih interesa, animoziteta, pa i neprijateljstva. Situacije delimičnog ili potpunog konflikta između različitih donosilaca odluka nazivamo igrama.

Teorija igara predstavlja matematičku teoriju i metodologiju koja se koristi za analizu i rešavanje konfliktnih i delimično konfliktnih situacija u kojima učesnici imaju suprotstavljene interese. Razmatranje situacija u kojima dva ili više subjekata donose odluke u uslovima sukoba interesa nazvano je teorijom igara zato što tipične primere ovakvih situacija predstavljaju različite društvene igre, kao što su sportske utakmice, kartaške igre (poker, bridz, i sl.), šah, itd. Naravno, iako je veći deo termina koji se koriste u okviru matematičke teorije igara sličan terminologiji društvenih igara, teorija igara ima mnogo širu primenu i koristi se za modeliranje konfliktnih situacija u matematici, politici, ekonomiji, vojnoj strategiji, itd. Pri tome, neophodno je istaći da metodi teorije igara služe za analizu i rešavanje takvih konfliktnih situacija koje karakteriše višekratno ponavljanje pojedinih odluka o mogućem razrešenju sukoba interesa između učesnika, tj. igrača.

Prvi radovi iz domena teorije igara datiraju još od prve polovine devetnaestog veka, od radova Cournot-a i Bertrand-a, koji su nagovestili mogućnost korišćenja teorije igara za potrebe ekonomske analize, posebno u analizi proizvodnje i cena. Međutim, ideju opšte teorije igara na teorijski konzistentan način prvi su predstavili John von Neumann i Oskar Morgenstern 1944. godine u svom fundamentalnom radu "Teorija igara i ekonomsko ponašanje". U tom radu pokazano je da se mnogi ekonomski problemi mogu veoma uspešno modelirati korišćenjem teorije igara i predstavljene su igre u ekstenzivnoj i normalnoj formi. U posleratnom periodu razvoj i usavršavanje teorije igara predstavlja predmet interesovanja mnogih istaknutih matematičara i ekonomista. Može se slobodno kazati da u posleratnom periodu skoro da nijedno područje ekonomske analize i matematičkog modeliranja ekonomskih pojava nije ostvarilo toliku ekspanziju i razvoj kao što je to slučaj sa teorijom igara.

2 Osnovne karakteristike i vrste igara

Da bi korišćenjem odgovarajućeg matematičkog modela mogli analizirati konfliktnu situaciju, neophodno je izvršiti takvo uprošćavanje koje omogućava uključivanje u razmatranje samo najznačajnijih faktora koji utiču na mogući ishod konflikta. Zbog toga, može da se kaže da "igra predstavlja uprošćeni model konflikta koji obuhvata ukupnost pravila ponašanja učesnika u igri (igrača), koja opredeljuju njihove moguće poteze kao i potencijalne rezultate njihovog izbora." Igrači, tj. učesnici u igri, mogu biti pojedinci, grupe, preduzeća, vojne formacije, itd. Pri tome, cilj svakog od učesnika u igri jeste da postigne u igri takvo rešenje koje mu obezbeđuje ostvarivanje najpovoljnijeg mogućeg rezultata. Potencijalne rezultate igrača učesnika, odnosno ishod igre, obično predstavljamo tzv. funkcijom plaćanja koja predstavlja numerički izraz dobitaka odnosno gubitaka učesnika neke igre.

...

-----OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU.-----

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL:

maturskiradovi.net@gmail.com