

CRITERIO MINIMAX (MAXIMIN)

CRITERIO DE DEPLORACION MINIMAX DE SAVAGE

CRITERIO HURWICZ

Ejemplo 10.3.2

Ejemplo 10.3-4

El principio Hurwicz se aplica al ejemplo 10.3-1. Se supone que  $\alpha = 1/2$ . Los cálculos necesarios se muestran en seguida. La solución óptima dada por  $a_1$  o  $a_2$ .

	$\min_{q_j} v(a_i, \theta_j)$	$\max_{q_j} v(a_i, \theta_j)$	$\min_{q_j} v(a_i, \theta_j) + (1 - \alpha) \max_{q_j} v(a_i, \theta_j)$
$a_1$	5	25	15
$a_2$	7	23	15
$a_3$	12	21	16.5
$a_4$	15	30	22.5

TEORIA DE LOS JUEGOS

Ejemplo 10.4-1

Se considera un juego de emparejar dos monedas en el cual cada uno de 2 jugadores A y B elige cara (H) o cruz (T). Si los dos resultados son iguales (esto es, H y H o T y T, ) el jugador A gana \$1.00 al jugador B. De otra manera, A pierde \$1.00 que paga a B.

En este juego cada jugador tiene dos estrategias (H o T) . Esto proporciona la siguiente matriz de juegos 2 x 2 expresada en términos del pago a A.

		Jugador B	
		H	T
Jugador A	H	1	-1
	T	-1	1

La solución "óptima" a tal juego puede requerir que cada jugador emplee una estrategia *pura* (por ejemplo, ( H o T) o una mezcla de estrategias puras. El último caso se conoce como la selección de estrategia *mixta*.



