

Übungsblatt 8

Ausgabe: 14.01.2021
 Abgabe: 21.01.2021, 8:00

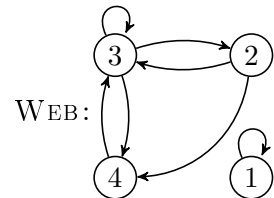
Zur Erinnerung: Sei $WEB = (V, E)$ ein Webgraph mit $V = \{1, \dots, n\}$.
 Ein Tupel $PR = (PR_1, \dots, PR_n) \in \mathbb{R}^n$ hat die Page-Rank-Eigenschaft bezüglich d , wenn für alle $j \in V$ gilt:

$$PR_j = \frac{1-d}{n} + d \cdot \sum_{i \in \text{Vor}_{WEB}(j)} \frac{PR_i}{a_i}.$$

Aufgabe 8.1 Page-Rank I

(8 + 8 + 9 = 25 Punkte)

- a) Betrachten Sie den rechts dargestellten Webgraphen WEB . Geben Sie die Übergangsmatrix $P_d(WEB)$ für den Dämpfungsfaktor $d = \frac{1}{2}$ an.
 b) Zeigen Sie, dass das Tupel $PR := (\frac{1}{4}, \frac{2}{11}, \frac{15}{44}, \frac{5}{22})$ die Page-Rank-Eigenschaft (bzgl. $d = \frac{1}{2}$) besitzt.



- c) Wie ändern sich die Page-Ranks PR_i der Seiten $i = 1, 2, 3, 4$, wenn in WEB der Link von Webseite 2 auf Webseite 4 entfernt wird? Welche steigen, welche sinken, welche bleiben gleich? Eine kurze, begründete Antwort genügt. Eine Rechnung ist nicht erforderlich.

Aufgabe 8.2 Page-Rank II

(6 + 6 + 13 = 25 Punkte)

Gegeben sei die Übergangsmatrix $P := P_d(WEB')$ einer Webkette $\mathcal{W} = (G, P)$ mit dem Dämpfungsfaktor $d = \frac{1}{2}$ auf dem Webgraphen WEB' , wobei

$$P = \frac{1}{12} \begin{pmatrix} 4 & 4 & 4 \\ 5 & 5 & 2 \\ 2 & 8 & 2 \end{pmatrix}.$$

- a) Geben Sie den zugrundeliegenden **Webgraphen** WEB' an. (Ohne Begründung)
 b) Ein Zufallssurfer starte in Knoten 1, d.h. für die Anfangsverteilung gelte $\pi^{(0)} = (1, 0, 0)$. Berechnen Sie, wo sich der Surfer mit welcher Wahrscheinlichkeit nach einem Schritt und nach zwei Schritten aufhält, d.h. berechnen Sie $\pi^{(1)}$ und $\pi^{(2)}$.
 c) Bestimmen Sie ein Tupel PR mit der Page-Rank-Eigenschaft bzgl. $d = \frac{1}{2}$ für WEB' .

Aufgabe 8.3 *E-Scooter Vermietung*

(8 + 12 + 5 = 25 Punkte)

Ein Vermieter von E-Scootern besitzt die drei Standorte Bockenheim (B), Hauptbahnhof (H) und Riedberg (R). An diesen drei Verleih-Stationen können E-Scooter ausgeliehen und wieder abgegeben werden. Die Auswertung der Kundendaten ergab die folgende Statistik:

- I) 75% aller in Bockenheim ausgeliehenen E-Scooter werden wieder in Bockenheim abgegeben, aber nur ein Sechstel der in Bockenheim ausgeliehenen E-Scooter werden am Riedberg abgegeben.
- II) Leih ein Kunde einen E-Scooter am Hauptbahnhof aus, so gibt er ihn in 19 von 36 Fällen dort wieder ab, aber nur in einem von 12 Fällen in Bockenheim.
- III) Zwei von drei Kunden, die am Riedberg einen E-Scooter ausleihen, geben ihn am Riedberg oder am Hauptbahnhof wieder ab, und zwar fünfmal so häufig am Riedberg wie am Hauptbahnhof.

Da alle E-Scooter zwischen 22 und 6 Uhr auf einem Parkplatz an den drei Standorten stehen müssen, überlegt der Vermieter, wie groß diese Parkplätze auf lange Sicht sein sollten.

- a) Modellieren Sie die Statistik als Markov-Kette $\mathcal{M} = (G, P)$, indem Sie eine Irrfahrt eines E-Scooters zwischen den Zuständen $B := 1$, $H := 2$ und $R := 3$ annehmen.
Geben Sie den Graphen G in grafischer Darstellung an und beschriften Sie jede Kante mit der entsprechenden Übergangswahrscheinlichkeit. Geben Sie auch die Übergangsmatrix P an.
- b) Angenommen, zu Beginn der Irrfahrt befindet sich ein E-Scooter in Bockenheim, d. h. die Anfangsverteilung sei $\pi^{(0)} = (\pi_B^{(0)}, \pi_H^{(0)}, \pi_R^{(0)}) = (1, 0, 0)$.
Zeigen Sie durch vollständige Induktion: Für alle $t \in \mathbb{N}$ gilt

$$\pi^{(t)} = \left(\frac{1}{2}(1 + 2^{-t}), \frac{1}{6}(1 - 2^{-t}), \frac{1}{3}(1 - 2^{-t}) \right).$$

Anmerkung: Es genügt, wenn Sie den Induktionsschritt nur für eine der drei Komponenten ausführen.

- c) Angenommen, der Vermieter verfügt über 18 E-Scooter und ist schon seit vielen, vielen Jahren im Geschäft. Wie viele E-Scooter parken erwartungsgemäß am Abend auf jedem der drei Parkplätze Bockenheim, Hauptbahnhof und Riedberg?

Aufgabe 8.4 Gambler's Ruin $(7 + (9 + 9) + (7 + 9 + 4)^* = 25 \text{ Punkte} + 20^* \text{ Extrapunkte})$

In dieser Aufgabe erweitern wir die Gambler's-Ruin-Kette aus der Vorlesung um „Unentschieden“. Jedes Spiel hat nun drei mögliche Ausgänge: der Spieler gewinnt einen Euro, der Spieler verliert einen Euro oder sein Kapital bleibt gleich. Die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen ist $p \in (0, 1)$ und die Wahrscheinlichkeit zu verlieren ist $q \in (0, 1)$. Weiterhin ist K das Startkapital des Spielers, N das Kapital des Casinos und $M := K + N$ das Gesamtkapital.

- a) Erweitern Sie die Gambler's-Ruin-Kette, so dass sie das neue Spiel modelliert. Geben Sie den Graphen der neuen Markov-Kette für $M = 4$ und $p = q = \frac{1}{4}$ in grafischer Darstellung an und beschriften Sie jede Kante mit der entsprechenden Übergangswahrscheinlichkeit.
- b) Betrachten Sie den Fall $p = q$, d.h. die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen ist genau so groß wie die Wahrscheinlichkeit zu verlieren.

Sei d_K die erwartete Spieldauer bei Startkapital K , d.h. die erwartete Anzahl an Spielen bis der Zustand 0 oder M erreicht ist.

- i) Stellen Sie eine Rekursionsgleichung für d_K in Abhängigkeit von d_{K-1} , d_K und d_{K+1} auf. Welche Werte haben d_0 bzw. d_M ?
- ii) Zeigen Sie: Es gilt $d_K = \frac{K}{2p}(M - K)$.
Hinweis: Verifizieren Sie, dass die angegebene Lösung Ihre Rekursionsgleichung aus i) erfüllt. Überprüfen Sie auch die Randwerte.
 Warum steigt d_K mit sinkendem p an?
- c) Sei s_K die Wahrscheinlichkeit, die Bank zu sprengen, d.h. von Zustand K aus den Zustand M zu erreichen.

- i) Stellen Sie eine Rekursionsgleichung für s_K in Abhängigkeit von s_{K-1} , s_K und s_{K+1} auf. Welche Werte haben s_0 bzw. s_M ?

ii) Zeigen Sie: $s_K = \begin{cases} \frac{1 - \left(\frac{q}{p}\right)^K}{1 - \frac{q}{p}} \cdot s_1 & \text{falls } p \neq q, \\ K \cdot s_1 & \text{falls } p = q. \end{cases}$

Hinweis: Stellen Sie die Gleichung aus i) nach $s_{K+1} - s_K$ um und expandieren Sie, sodass Sie $s_{K+1} - s_K$ in Abhängigkeit von $s_1 - s_0$ erhalten. Verwenden Sie anschließend eine Teleskopsumme, um s_K durch eine geometrische Reihe ausdrücken zu können.

iii) Zeigen Sie: $s_K = \begin{cases} \frac{1 - \left(\frac{q}{p}\right)^K}{1 - \left(\frac{q}{p}\right)^M} & \text{falls } p \neq q, \\ \frac{K}{M} & \text{falls } p = q. \end{cases}$

Hinweis: Nutzen Sie Randwerte, um s_1 zu bestimmen.