

Übung 5

Ausgabe: 15.05.2018

Abgabe: 22.05.2018

Die Abgabe ist in der Vorlesung am Dienstag bis 10:15h möglich. Für frühere Abgaben kannst Du den Briefkasten zwischen Raum 114 und 115 nutzen. Bitte schreibe Deinen Namen (in Druckbuchstaben) und die Matrikelnummer auf deine Lösung und **tackere** diese, wenn sie aus mehreren Seiten besteht!

Aufgabe 5.1. *Regret*

(3 + 2 + 2 Punkte)

Betrachte ein 2-Spieler Spiel mit folgender Kostentabelle.

	E	F	G
A	10	10	100
B	100	10	1
C	1	10	10

Nimm an, dass die Spieler die folgende Folge von Zuständen spielen:

$$\begin{pmatrix} A \\ E \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} B \\ F \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} C \\ G \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} A \\ E \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} B \\ F \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} C \\ G \end{pmatrix} \dots$$

- Zeige dass diese Folge die No-Regret Eigenschaft für jeden der Spieler erfüllt.
- Konvergiert die durchschnittliche Strategie im Ablauf des Spiels zu einem gemischten Nash-Gleichgewicht? Begründe Deine Antwort.
- Modifiziere das Spiel, so dass das Spiel die beiden Eigenschaften noch erfüllt und mindestens ein Spieler eine *strikt dominierte* Strategie spielt. Beschreibe kurz warum die Eigenschaften noch gelten.

Bitte wenden!

Aufgabe 5.2. Gegner im Expertenproblem

(2 + 2 + 2 Punkte)

Bei der Analyse von No-Regret Algorithmen haben wir ein Gegnermodell betrachtet, mit dem die Kosten der Experten, $\ell^1, \ell^2, \dots, \ell^T$ generiert werden – damit ist klar, dass die Algorithmen No-Regret Garantien liefern, selbst wenn die Kosten auf andere (nicht-gegnerische) Art zustande kommen. Beim Gegnermodell kann es allerdings Unterschiede geben, je nachdem was der Gegner weiß und wie mächtig er ist. Betrachte die folgenden Typen von Gegnern.

Typ “Unbewusst”: Alle Kostenvektoren von Experten, $\ell^1, \ell^2, \dots, \ell^T$, werden vor der Beginn des ersten Zeitschritts vom Gegner generiert und danach nicht mehr verändert. Vektor ℓ^t wird nach der Expertenwahl des Algorithmus in Schritt t nur noch aufgedeckt.

Typ “Zufallsfixiert”: In jedem Schritt t kennt der Gegner die Wahrscheinlichkeitsverteilung, mit der der Algorithmus einen Experten auswählt. Darauf basierend generiert der Gegner im Schritt t einen Kostenvektor ℓ^t .

Typ “Allwissend”: In jedem Schritt t kennt der Gegner den Experten, den der Algorithmus (nach Ziehen aus seiner Wahrscheinlichkeitsverteilung) auswählt. Darauf basierend generiert der Gegner im Schritt t einen Kostenvektor ℓ^t .

Argumentiere für jeden dieser Gegner, ob man einen Algorithmus mit No-Regret Garantie entwerfen kann oder nicht.

Aufgabe 5.3. Wettervorhersage

(3 + 2 + 3 Punkte)

Betrachte eine Variante des Expertenproblems mit N Experten mit Ergebnissen $\{\text{Regen}, \text{Sonne}\}$. Zu Beginn jedes Tages t sagt jeder Experte entweder *Regen* oder *Sonne* voraus. Sei S_t^r die Menge der Experten, die *Regen* an Tag t vorhersagen.

Zu Beginn jedes Tages wählt der WETTERMAJORITY Algorithmus eine Vorhersage. Experte i hat zu Beginn von Tag t ein Gewicht $w_i^{t-1} \in [0, 1]$, am Anfang ist $w_i^0 = 1$ für alle Experten. Sei $W^{t-1} = \sum_{i \in N} w_i^{t-1}$ das Gesamtgewicht zu Beginn von Tag t . WETTERMAJORITY wählt nach einer gewichteten Mehrheitsregel über die Experten, d.h. zu Beginn von Tag t wählt er *Regen* genau dann wenn

$$\sum_{i \in S_t^r} w_i^{t-1} \geq W^{t-1}/2 .$$

Danach wird das Wetter an Tag t beobachtet. Je nachdem ob es regnet oder die Sonne scheint, wird das Gewicht jedes Experten i mit falscher Vorhersage am Ende des Tages um Faktor $1/2$ reduziert.

a) Zeige: Wenn WETTERMAJORITY einen Fehler macht, dann sinkt W^t :

$$W^t \leq \frac{3}{4} \cdot W^{t-1} .$$

b) Sei f die Gesamtanzahl von falschen Vorhersagen von WETTERMAJORITY an T Tagen. Zeige:

$$f \leq \log_{4/3} \left(\frac{W^0}{W^T} \right) .$$

- c) Sei f_i die Gesamtanzahl von falschen Vorhersagen von Experte i . Nutze die Aussage in b) um zu zeigen, dass für jedes $i \in N$

$$f \leq \frac{1}{\ln(4/3)} \cdot (f_i + \ln N) .$$