



FDD3250 Kunskap i spel med imperfekt information 6,0 hp

Knowledge in Games with Imperfect Information

Fastställande

Betygsskala

P, F

Utbildningsnivå

Forskarnivå

Särskild behörighet

Ingen

Undervisningsspråk

Undervisningsspråk anges i kurstillfällesinformationen i kurs- och programkatalogen.

Lärandemål

Efter genomgången kurs kommer studenten att kunna:

- modellera realistiska situationer som spel med imperfekt information (GII:er);
- förklara modellens begränsningar;

- tillämpa den kunskapsbaserade delmängdskonstruktionen (KBSC) för att expandera GII:er;
- söka efter minneslösa strategier i expanderade GII:er;
- konvertera minneslösa strategier i expanderade GII:er till strategier med ändligt minne i den ursprungliga GII;
- uttrycka kunskapens egenskaper i epistemisk logik

Kursinnehåll

1. Spel med imperfekt information
2. Mål, strategier och strategisyntes
3. En kunskapsbaserad delmängdskonstruktion
4. Kunskapsrepresentation och uppdatering
5. Kunskapsbaserade strategier
6. Spel och epistemisk logik

Examination

- EXA1 - Examination, 6,0 hp, betygsskala: P, F

Examinator beslutar, baserat på rekommendation från KTH:s handläggare av stöd till studenter med funktionsnedsättning, om eventuell anpassad examination för studenter med dokumenterad, varaktig funktionsnedsättning.

Examinator får medge annan examinationsform vid omexamination av enstaka studenter.

När kurs inte längre ges har student möjlighet att examineras under ytterligare två läsår.

Eleverna betygsätts utifrån hemuppgifterna och projektrapporten.

Övriga krav för slutbetyg

Inga

Etiskt förhållningssätt

- Vid grupparbete har alla i gruppen ansvar för gruppens arbete.
- Vid examination ska varje student ärligt redovisa hjälp som erhållits och källor som använts.
- Vid muntlig examination ska varje student kunna redogöra för hela uppgiften och hela lösningen.