



THÉORIE DES JEUX SUR LES GRAPHERS

le 29 mars 2016 16h00

ENS Rennes, Salle du conseil
[Plan d'accès](#)

Intervention de Ocan Sankur (IRISA, CNRS) Séminaire du département Informatique et télécommunications.



On s'intéresse aux jeux joués sur des graphes. Dans ces jeux, un jeton est posé initialement sur un sommet. A chaque tour, un joueur déplace le jeton vers un autre sommet en suivant une arête. Les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque joueur a un objectif précis, par exemple éviter de visiter un certain sommet.

Dans cet exposé, on présentera les résultats classiques sur ces jeux. Comment calculer une stratégie gagnante pour un joueur s'il en existe, autrement dit, une stratégie qui assure l'objectif du joueur quelque soit le comportement des autres joueurs. Quelle est la complexité de ce problème ? Quelle est la complexité de la stratégie; que doit retenir le joueur pendant le jeu pour pouvoir appliquer sa stratégie ? On s'intéressera ensuite aux équilibres de Nash dans ces jeux : il s'agit des profils de stratégies pour tous les joueurs qui assurent qu'aucun d'entre eux n'a intérêt à changer de stratégie. Enfin, on considérera la domination entre les stratégies d'un joueur : une stratégie donnée est-elle toujours un meilleur choix qu'une autre ?

THÉMATIQUE(S)

Formation, Recherche - Valorisation

CONTACT

[David Cachera & François Schwarzentruher](#)

Mise à jour le 22 mars 2016

CONTACT

[Raphaël Truffet](#)

ARCHIVES

[Séminaires 2020-2021](#)
[Séminaires 2019-2020](#)
[Séminaires 2018-2019](#)
[Séminaires 2017-2018](#)
[Séminaires 2016-2017](#)
[Séminaires 2015-2016](#)
[Séminaires 2014-2015](#)
[Séminaires 2013-2014](#)
[Séminaires 2012-2013](#)
[Séminaires 2011-2012](#)
[Séminaires 2010-2011](#)
[Séminaires 2009-2010](#)
[Séminaires 2008-2009](#)
[Séminaires 2007-2008](#)
[Séminaires 2006-2007](#)
[Séminaires 2005-2006](#)
[Séminaires 2004-2005](#)
[Séminaires 2003-2004](#)
[Séminaires 2002-2003](#)