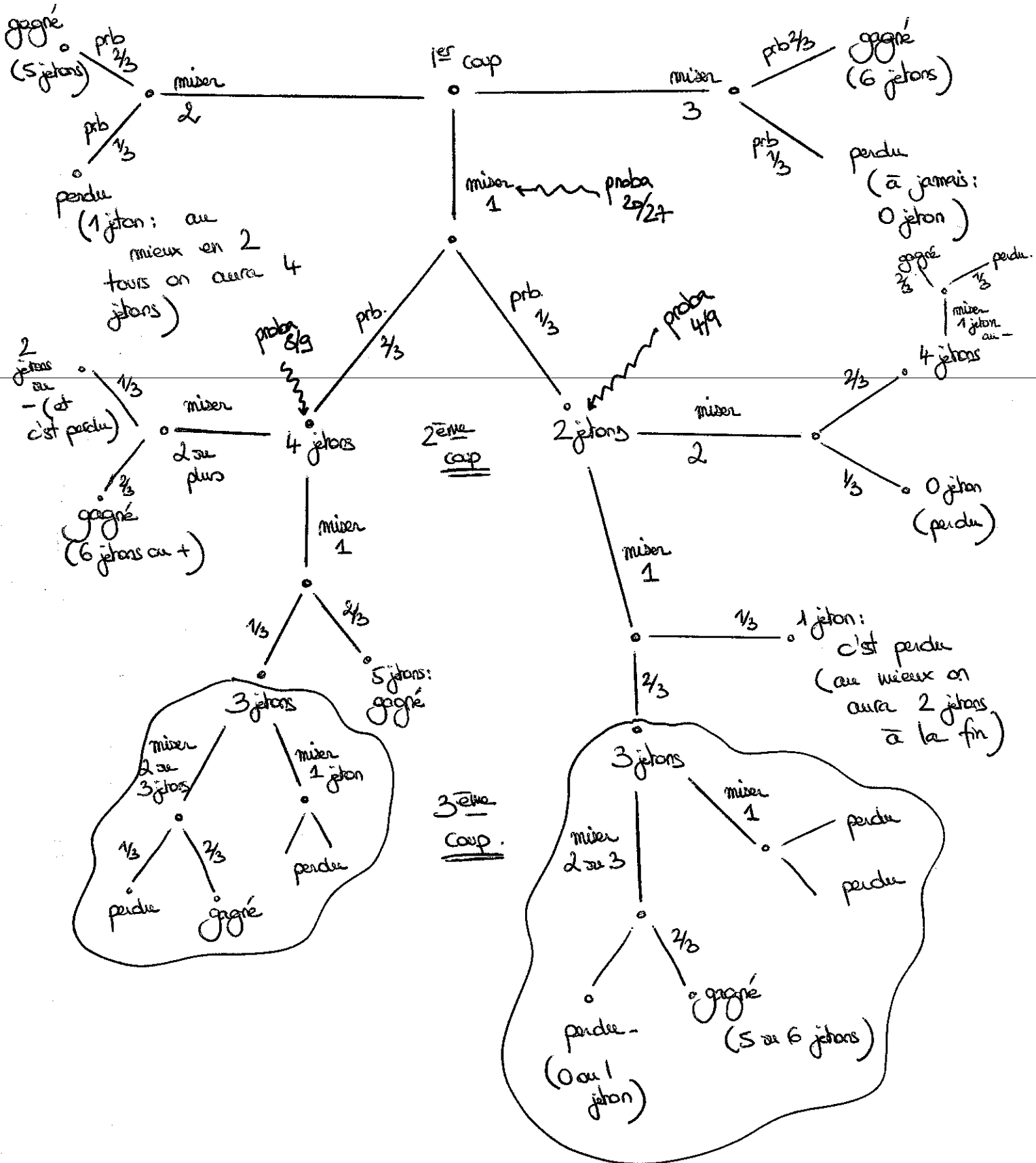


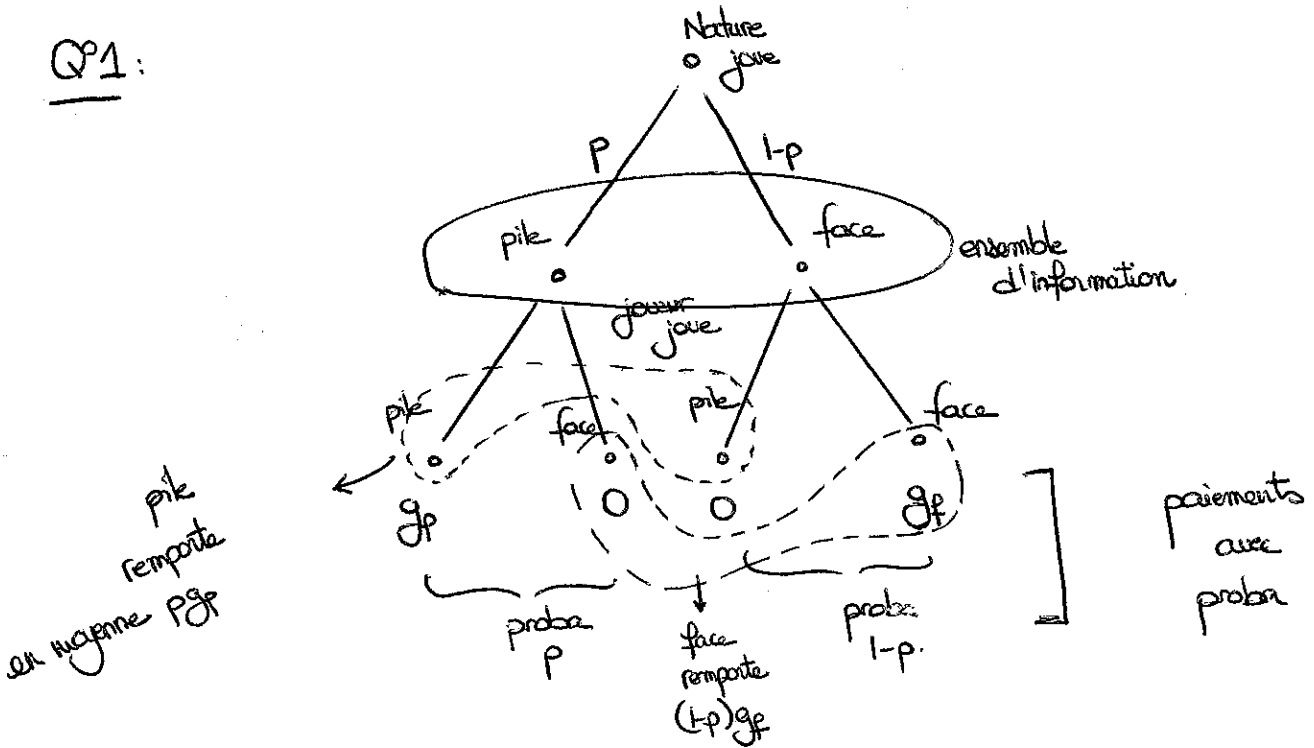
Figure Exo 4:

(Remarque: ne pas miser à un tour n'est jamais profitable en vue du but.)

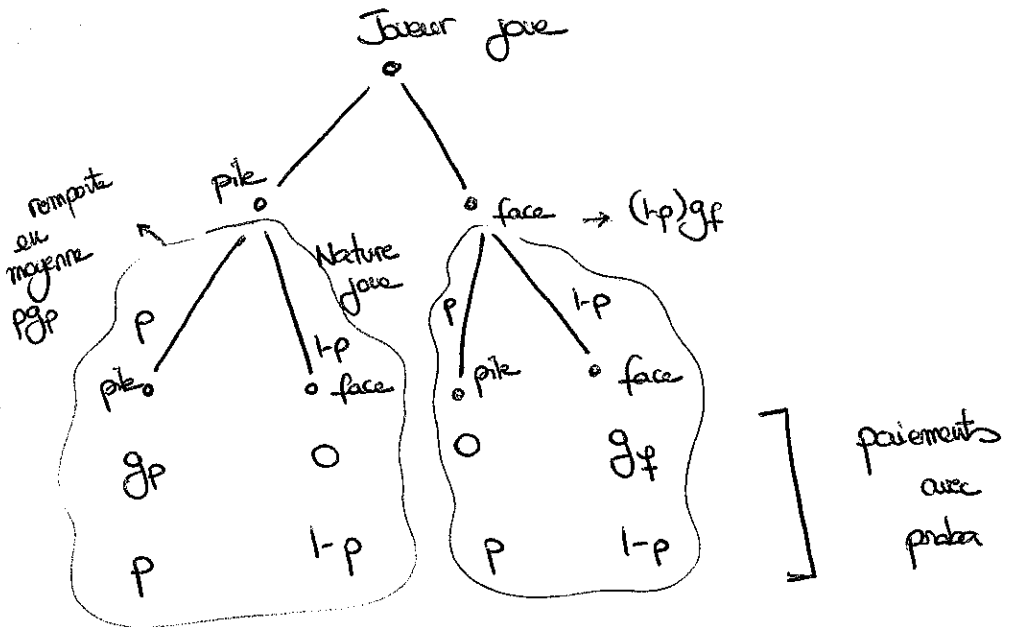


Figures Exo 5:

Q°1:

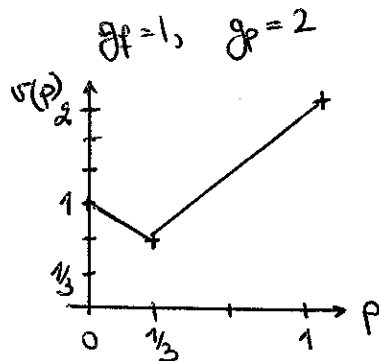
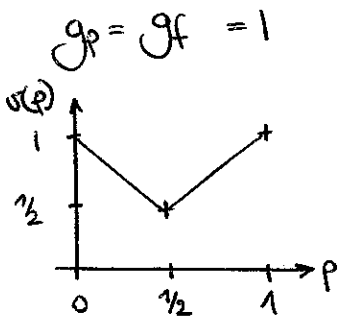


Q°2:



Q°4:

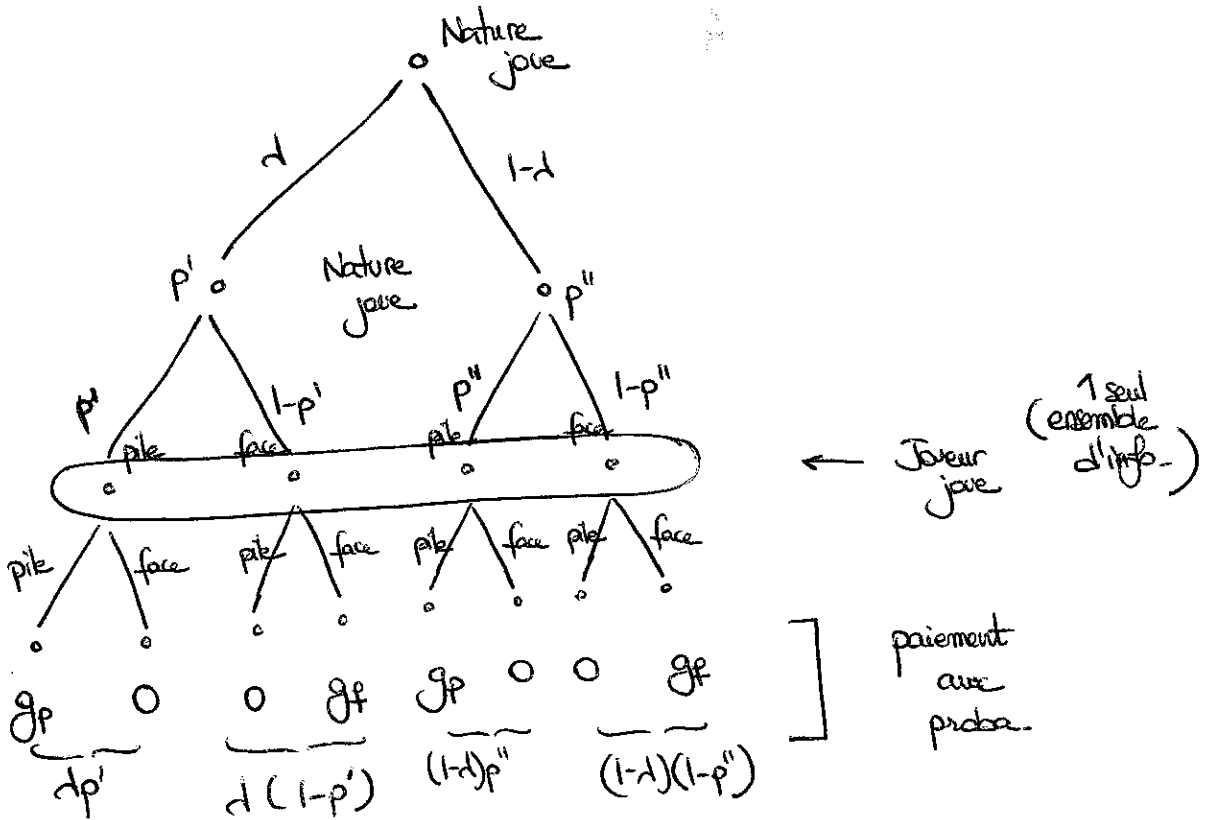
Tracé de $p \mapsto \max(p g_p, (1-p) g_f)$:



$g_p = (1-p)g_f$
pour $p = 1/3$

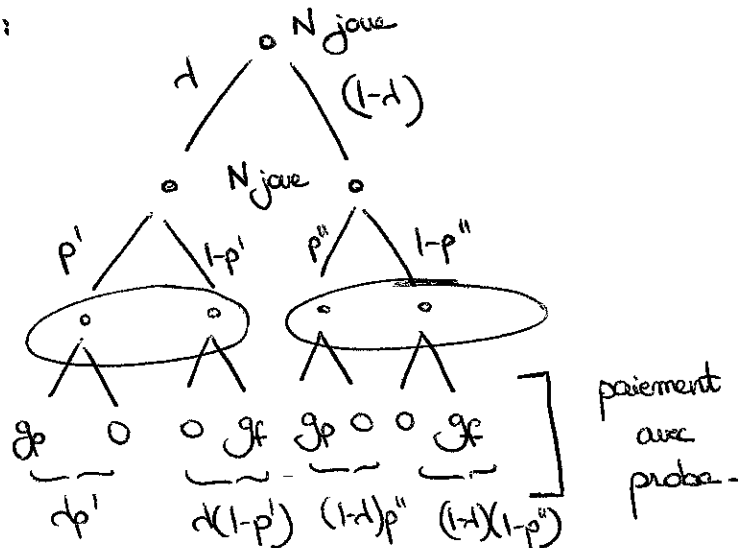
Figures Exo 5 (suite):

- Si ni le 1^{er} ni le 2nd tirage ne sont connus:



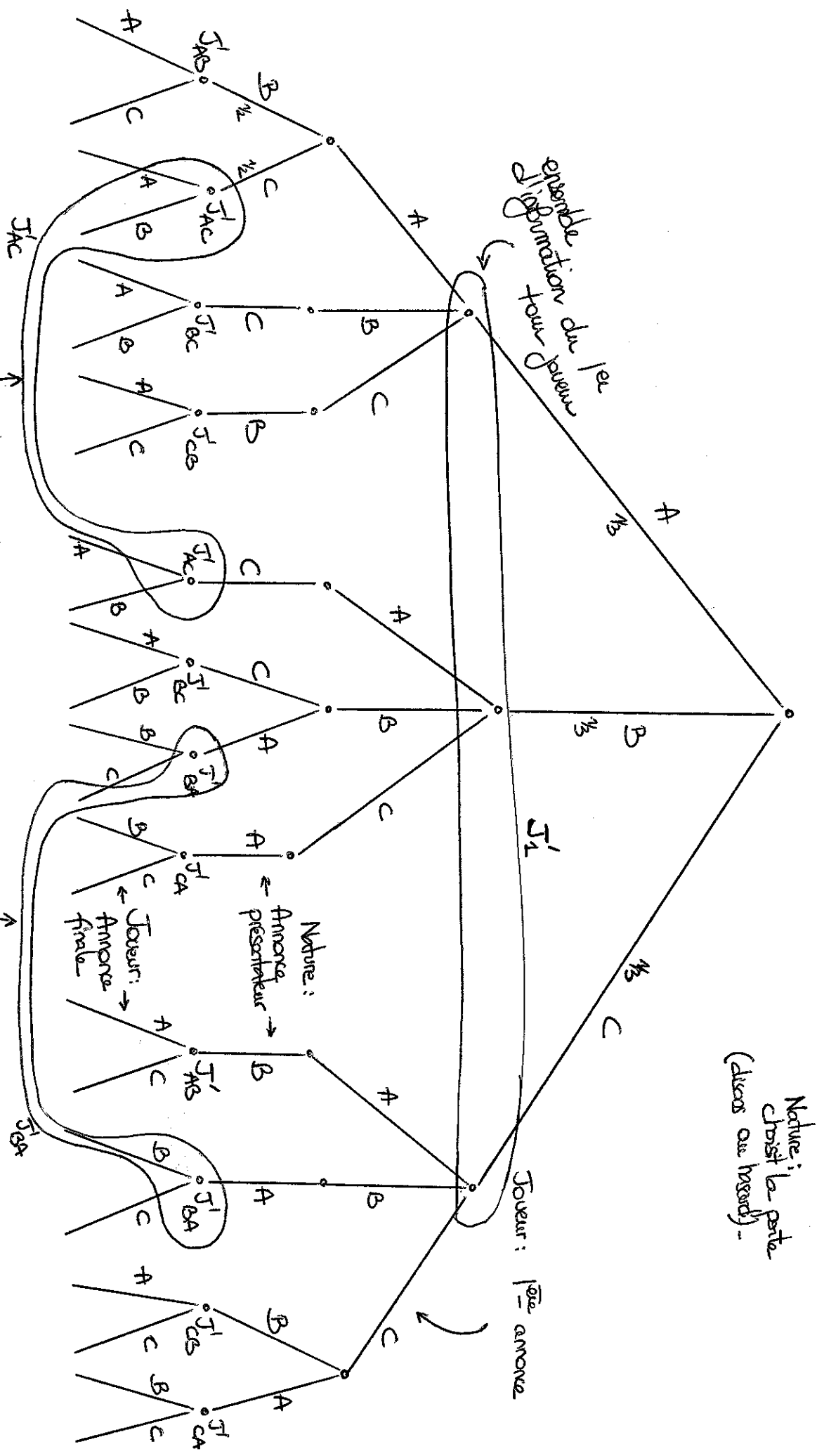
- Si le 1^{er} tirage est connu:

le joueur a 2 ensembles d'information



Mêmes paiements, mais le joueur a plus de stratégies → cela va changer la valeur du jeu.

Figure Exo 6:



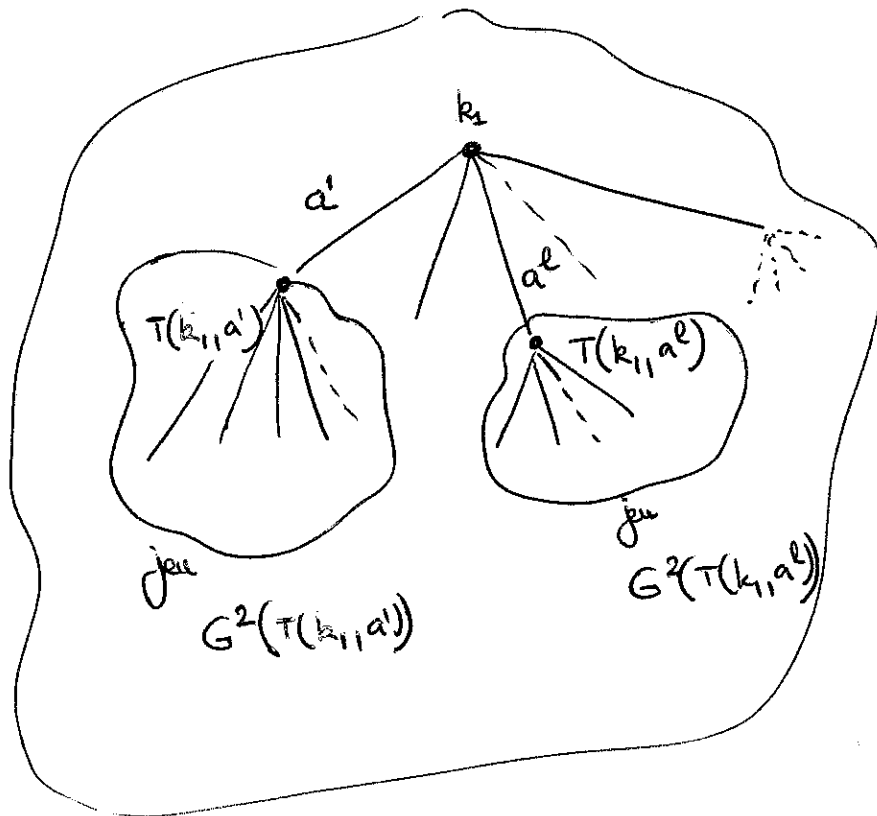
exemples d'ensembles d'information du 2^e joueur

(cf. on observe la réaction du présentateur ou notre choix: J'1 dépend de notre choix et de la dite réaction)

Nature: choisit la pente (discos ou hasard)

Joueur: 1^{er} amorce

Figure Exo 10, question 4 :



$$A = \{a^1, \dots, a^{|A|}\}$$

Valeur de $G^1(k_1)$:

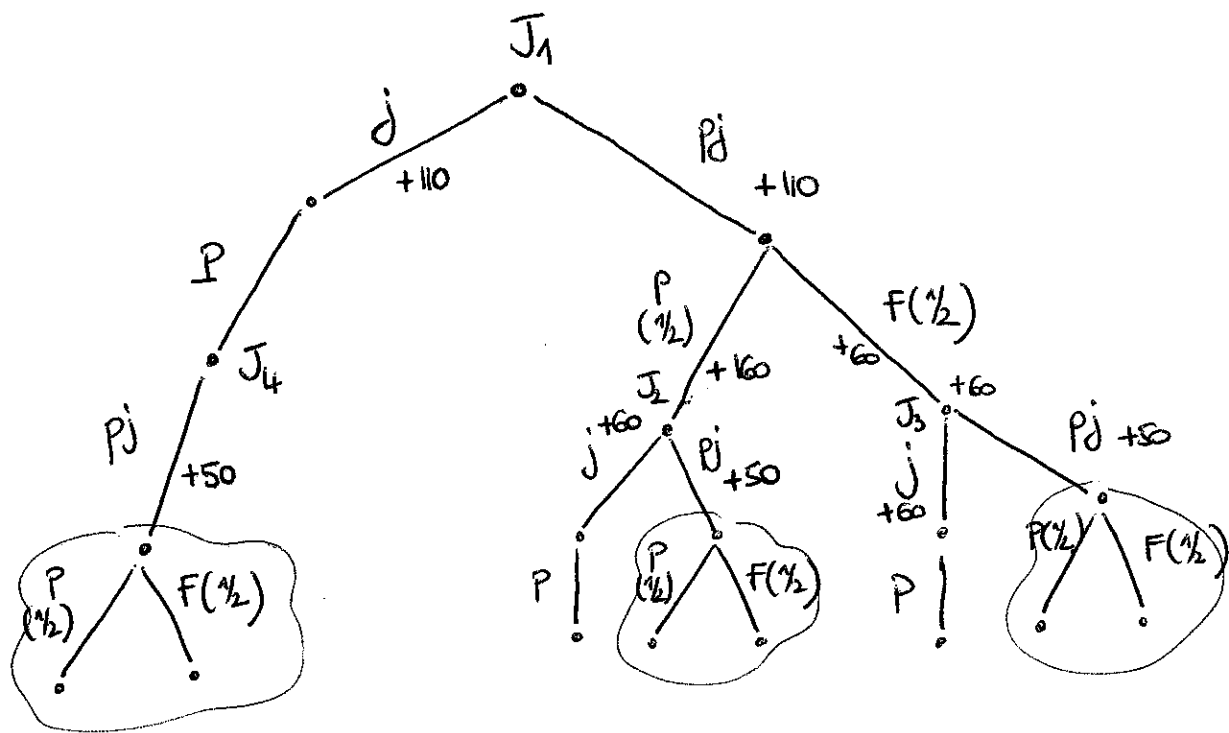
$$\text{valeur}(G^1(k_1)) = \max_{a \in A} \{ g(k_1, a) + \beta \text{ valeur}(G^2(T(k_1, a))) \}$$

$$\text{mais } \text{valeur}(G^1(k)) = \text{valeur}(G^2(k)) \quad \forall k$$

$$= W_k$$

d'où le résultat. $F(W)_k = W_k \quad \forall k.$

Figure exercice supplémentaire



Légende:

- j = joue son joker
- pj = ne le joue pas
- P = pile
- F = face
- $(1/2)$ = amixé avec proba $1/2$

4 nœuds
où joue le
joueur

- J_1 choix entre $\{j, pj\}$
- J_2 $\{j, pj\}$
- J_3 $\{j, pj\}$
- J_4 pas de choix pj

soit 8 stratégies j 5 classes d'équivalence, ls
 $j \times y \times pj$ sont tous équivalents.

Gain max. de 110, atteint par ls J_1 J_2 J_3 J_4 J_1 J_2 J_3 J_4
 $j \times y \times pj$ et $Pj / j / j / pj$