

Krzysztof J. Szajowski
Politechnika Wrocławska, Wydział Matematyki

Asymetryczna informacja w grze Dynkina

Przedmiotem rozważań jest problem decyzyjny dwóch niekooperujących graczy o różnym poziomie informacji na temat przedmiotu decyzji. Przykładowo, przedmiotem zainteresowania jest zakup towaru w systemie sekwencyjnych ofert ze skończonym horyzontem.

Bibliografia

- [1] M. Skarupski, K. Szajowski, *Full vs. No Information Best Choice Game with Finite Horizon*, in: Stochastic Operations Research in Business and Industry, World Scientific Publisher, vol. 7, 203–209, Birkhäuser, Boston, MA, 2018.
- [2] J.-I. Nakagami, M. Kurano, M. Yasuda, *A game variant of the stopping problem on jump processes with a monotone rule*, in: Advances in Dynamic Games and Applications (Kanagawa, 1996), Ann. Internat. Soc. Dynam. Games 5, Birkhäuser, Boston, MA, 2000, 257–266.
- [3] K. Szajowski, M. Yasuda, *Voting procedure on stopping games of Markov chain*, in: Stochastic Modelling in Innovative Manufacturing (Cambridge, 1995), Lecture Notes in Econom. and Math. Systems 445, Springer, Berlin, 1997, 68–80.
- [4] M. Yasuda, J. Nakagami, M. Kurano, *Multi-variate stopping problem with a monotone rule*, J. Oper. Res. Soc. Jap. 25 (1982), 334–350.