

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Gerhard Schwödiauer:	
10 Spieltheorie	1
10.1 Gegenstand und Grundprobleme	7
10.2 Spiele in Normalform	9
10.3 Spiele als charakteristische Funktionen	39
10.4 Spiele in Extensivform	50
Literaturverzeichnis	67
 Martin J. Beckmann:	
11 Dynamische Optimierung	69
11.1 Grundbegriffe	72
11.2 Endliche diskrete dynamische Optimierung	93
11.3 Allokation	114
11.4 DO und mathematische Optimierung	131
11.5 Markoventscheidungsprozesse	146
11.6 Markoventscheidungen II: Anwendungen	163
11.7 Kontinuierliche, stochastische DO	185
11.8 Ausblick	207
Literaturverzeichnis	218
 Christoph Schneeweiß:	
12 Lagerhaltung	220
12.1 Einleitung	222
12.2 Kurzfristige Lagerhaltungsmodelle	224
12.3 Standardmodelle der Lagerhaltung	229
12.4 Einsatz der Standardmodelle	241
12.5 Herleitung der Bestellpunkt-Bestellgrenzen-Heuristik	245
12.6 Zusammenfassung	249
Literaturverzeichnis	251

Klaus-Peter Kistner:

13	Warteschlangentheorie	253
13.1	Einleitung	256
13.2	Das Grundmodell der Warteschlangentheorie	258
13.3	Die Schlangenlänge bei mehreren parallelen Bedienungs-kanälen	265
13.4	Optimierungsmodelle in der Warteschlangentheorie	270
13.5	Ansätze zur Verallgemeinerung	279
13.6	Anwendungen	284
Literaturverzeichnis		287

Hermann Gehring:

14	Simulation	290
14.1	Begriff der Simulation	292
14.2	Stufen einer Simulationsstudie	305
14.3	Ein Anwendungsbeispiel	329
Literaturverzeichnis		339

Hans-Jürgen Zimmermann:

15	Die Formulierung und Lösung schlecht-strukturierter Entscheidungsprobleme	340
15.1	Einführung	342
15.2	Klassische und unscharfe Mengen	345
15.3	"Scharfe" und "unscharfe" Entscheidungsmodelle	352
15.4	Entscheidungen mit mehreren Zielkriterien	356
15.5	Unscharfes lineares Programmieren	359
Literaturverzeichnis		367

Lösungen zu den Aufgaben

Lösungen zu den Aufgaben		369
--------------------------	--	-----

Sachwortverzeichnis		420
---------------------	--	-----

Kapitel 10

Spieltheorie

Gerhard Schwödiauer

INHALTSVERZEICHNIS

Seite

Symbolverzeichnis	2	
10.1	Gegenstand und Grundprobleme	7
10.2	Spiele in Normalform	9
10.2.1	Nichtkooperative Spiele	11
10.2.1.1	Gleichgewichtspunkte	11
10.2.1.2	2-Personen-Nullsummenspiele	23
10.2.1.2.1	Wert und optimale Strategien	23
10.2.1.2.2	Matrixspiele	25
10.2.2	Kooperative Spiele	33
10.3	Spiele als charakteristische Funktionen	39
10.3.1	Zurechnungsprobleme	41
10.3.2	Lösungen von (N, v)	46
10.4	Spiele in Extensivform	50
10.4.1	Endliche Extensivformen	51
10.4.2	Rationales Verhalten für Spiele in Extensivform	58
10.4.3	Mehrstufige Spiele und Verhaltensstrategien	63
Literaturverzeichnis	67	