

1. *Pietarin paradoksissa* heitetään kolikkoa toistuvasti kunnes tulee kruuna. Jos kruuna tulee heitolla  $n$ , niin voitat  $2^n$  euroa.
  - (a) Osoita, että tämän pelin odotettu rahallinen arvo on ääretön.
  - (b) Oletetaan, että rahan hyötyarvo on logaritminen:  $U(S_n) = a \log_2 n + b$ , missä  $S_n$  on tila, joka vastaa varallisuutta  $n$  euroa. Mikä on pelin hyötyarvo tämän oletuksen vallitessa?
  - (c) Jos alkupääoma on  $k$  euroa, niin mikä on korkein summa, joka olisi rationaalista maksaa peliin päästäkseen?
2. Osoita, että lisäinformaation  $E_j$  arvo  $VPI_E(E_j)$  on aina ei-negatiivinen ja järjestysvapaa. Miksi silti on mahdollista tehdä huonompia päätöksiä lisäinformaatiota saatuaan kuin ennen sitä?
3. Mitkä ruudut voidaan saavuttaa alkutilasta luentojen stokastisessa  $4 \times 3$  ruudukkomaailmassa toimintojonolla  $[Y, Y, O, O, O]$ ? Mitkä ovat näiden ruutujen saavuttamistodennäköisyydet?
4. Määritellään tilajonon hyödyksi siihen kuuluvien tilojen maksimipalkkio. Osoita, että tämä hyötyfunktio ei johda stationääriseen tilajonojen preferoimiseen.
5. Tarkastellaan Markov-päätösongelmaa ilman diskonttausta, jossa on kolme tilaa (1, 2 ja 3) ja niillä palkkiot  $-1$ ,  $-2$  ja  $0$ . Tila 3 on lopputila ja tiloissa 1 ja 2 on käytössä toiminnot  $a$  ja  $b$ , joiden siirtymämalli on:
  - tilassa 1 toiminto  $a$  siirtää agentin tilaan 2 todennäköisyydellä 0.8 ja tn.:llä 0.2 agentti pysyy paikoillaan;
  - tilassa 2 toiminto  $a$  siirtää agentin tilaan 1 tn.:llä 0.8 ja tn.:llä 0.2 agentti pysyy paikoillaan;
  - toiminto  $b$  (tiloissa 1 ja 2) siirtää agentin tilaan 3 tn.:llä 0.1 ja tn.:llä 0.9 agentti pysyy paikoillaan.
  - (a) Sovella politiikan iterointia tähän ongelmaan optimaalisen politiikan määräämiseksi. Käy läpi kaikki välivaiheet ja laske tilojen 1 ja 2 hyötyarvot, kun lähtöpolitiikka on toiminto  $b$  tiloissa 1 ja 2.
  - (b) Mitä tapahtuu jos lähtöpolitiikassa on toiminto  $a$  tiloissa 1 ja 2? Olisiko diskonttauksesta apua?