

BAB IV PENUTUP

1. Jika X adalah himpunan strategi pada suatu permainan evolutionary, maka strategi $x \in X$ disebut Evolutionary Stable Strategy (ESS), jika untuk setiap $y \in X, y \neq x$, berlaku $e(x,x) \geq e(y,x)$. Dan jika $e(x,x) = e(y,x)$, maka $e(x,y) > e(y,y)$.
2. Untuk menentukan semua ESS dalam suatu permainan digunakan algoritma:
 - a. Pandang setiap himpunan bagian (subset) dari $\{I_1, I_2, \dots, I_n\}$ sebagai worthwhile p . Misalnya $\{I_{V_1}, I_{V_2}, \dots, I_{V_r}\}$.
 - b. Tentukan p yang memenuhi $e(I_{V_1}, p) = e(I_{V_2}, p) = \dots = e(I_{V_r}, p)$.
 - c. Ujilah apakah $r_i \geq 0$ dan $\sum_{i=1}^m r_i = 1$.
 - d. Ujilah apakah $e(I_{V_1}, p) = e(I_{V_2}, p) = \dots = e(I_{V_r}, p) = \max_{1 \leq j \leq m} e(I_j, p)$.
 - e. Andaikan $M(p) = \{j | e(I_j, p) = \max_{1 \leq i \leq m} e(I_i, p)\}$. Buktikan untuk semua strategi $q = (q_1, q_2, \dots, q_m), q_s = 0$ untuk $s \notin M(p)$ memenuhi $(p-q)^T B(p-q) < 0$.
3. Strategi ESS akan berlaku terus dari generasi ke generasi.