

## عنوان مقاله:

حل عددی یک بازی دیفرانسیلی تعقیب و گریز به کمک نرم افزار متلب

## محل انتشار:

شانزدهمین کنفرانس بین المللی انجمن هوافضای ایران (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 5

## نویسندگان:

سجاد صادقیان بافقی - کارشناسارشد مهندسی هوافضادانشگاه صنعتی شریف، تهران

نعیم فقهی - دانشجوی دوره دکتری، مهندسی هوافضا. دانشکده علوم و فنون نوین، دانشگاه تهران

## خلاصه مقاله:

در این مقاله حل عددی بازی دیفرانسیلی راننده قاتل مورد بررسی قرارمیگیرد. این بازی توسط ایساک معرفی شده است و جز بازیهای تعقیب و گریز محسوب میشود. برای حل این بازی با استفاده از چارچوب کنترل بهینه شرایط لازم تحلیلی حاکم بر مساله استخراج میشود. این شرایط به همراه معادلات دینامیکی مساله تبدیل به یک مساله مقدار مرزی دو نقطه‌ای میشود. برای حل مساله مقدار مرزی دو نقطه‌ای از نرم‌افزار متلب استفاده میشود و نکات لازم برای پیاده‌سازی این گونه مسایل ارائه میگردد. این روش حل از کاستیهایی رنج میبرد که فراهم کردن حدس اولیه مناسب مهمترین آن است.

## کلمات کلیدی:

بازی دیفرانسیلی - بازی تعقیب و گریز - بازی راننده قاتل، مساله مقدار مرزی دونقطه‌ای، نرم‌افزار متلب

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/636515>

