

## ЗАДАЧА УДЕРЖАНИЯ В ДИФФЕРЕНЦИАЛЬНЫХ ИГРАХ

С. Н. АМИРГАЛИЕВА, В. В. ОСТАПЕНКО, И. Н. ТЕРЕЩЕНКО

Рассмотрены дифференциальные игры убегания, в которых цель догоняющего игрока удержать траекторию управляемого дифференциального уравнения в заданном замкнутом подмножестве евклидова пространства. Изучены случаи простого движения, движения с простой матрицей. В общем линейном случае применен метод  $H$ -выпуклых множеств.

### ВВЕДЕНИЕ

Современная теория дифференциальных игр рассматривает либо отдельно задачу преследования и задачу убегания (при этом используются совершенно разные методы решения), либо объединенную задачу сближения-уклонения [1–5].

Задача сближения-уклонения может изучаться на фиксированном интервале времени  $[0, \theta]$ . При этом существует две постановки: 1 — время окончания игры фиксировано и равно  $\theta$ ; 2 — игра может закончиться раньше  $\theta$ .

Игру ведут два игрока:  $P$  (догоняющий) и  $E$  (убегающий). Цель игрока  $P$  — попасть (в конце игры) на терминальное множество  $M$ . При этом он должен удержать траекторию во множестве фазовых ограничений  $N$ . Естественно предположить, что  $M \subset N$ .

Рассмотрим игру с фиксированным временем окончания при условии  $M = N$ . В этом случае цель игрока  $P$  — удержать траекторию динамической системы во множестве  $M$  на всем интервале  $[0, \theta]$ . Такая задача удержания является частным случаем задачи сближения-уклонения с фиксированным временем окончания.

В данной статье рассматривается более сложный случай, когда цель игрока  $P$  — удержать траекторию во множестве  $M$  на всей полуоси  $[0, +\infty]$ .

Исследование дифференциальной игры удержания актуально, поскольку моделирует процесс удержания в заданных пределах параметров функционирующего во времени объекта при наличии неопределенных помех.

### 1. ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Рассмотрим дифференциальную игру, описываемую динамикой

$$\dot{z} = f(z, u, v),$$

где  $z \in E^n$ ;  $u \in U$ ;  $v \in V$ ;  $E^n$  —  $n$ -мерное евклидово пространство;  $U$  и  $V$  — компакты в евклидовых пространствах.

Функция  $f$  удовлетворяет условиям [1], которые обеспечивают существование, продолжительность, единственность траектории и компактность пучка траекторий:

- 1)  $f(z, u, v)$  — непрерывна по совокупности переменных и локально Липшицева по  $z$ ;
- 2) существует константа  $C$  такая, что  $\|f(z, u, v)\| \leq C\|z\|$  для всех  $z \in E^n, u \in U, v \in V$ ;
- 3) множество  $f(z, u, v)$  выпукло для всех  $z \in E^n, v \in V$ .

Допустимыми управлениями игроков  $P$  и  $E$  являются измеримые функции со значениями соответственно  $U$  и  $V$ .

Игра ведется в  $\varepsilon$ -стратегиях или в вольтерровских отображениях [1]. При  $\varepsilon$ -стратегиях игрок  $E$  выбирает в начальный момент  $t_0$  разбиение

$$\omega = \{t_0 = 0 \leq t_1 \leq t_2 \leq \dots \leq t_k = \theta\}$$

отрезка  $[0, \theta]$ . В каждый момент  $t_i$  игрок  $E$ , зная  $z(t_i)$ , выбирает допустимое управление  $v_i(t)$ ,  $t \in [t_i, t_{i+1})$ . Игрок  $P$  в каждый момент времени  $t_i$ , зная  $z(t_i)$  и управление  $v_i(t)$ ,  $t \in [t_i, t_{i+1})$ , выбирает свое управление  $u_i(t)$ ,  $t \in [t_i, t_{i+1})$ .

Когда игрок  $P$  строит свое управление с помощью вольтерровских отображений, то он для выбора  $u(t)$  использует информацию о  $z_0 = z(0)$  и обо всей предыстории  $v(s)$ ,  $0 \leq s \leq t$ .

Пусть  $M \subset E^n$  — замкнутое множество, которое будем называть терминальным. Цель игрока  $P$  добиться включения  $z(t) \in M$ ,  $t \in [0, +\infty)$ , используя те или иные стратегии. Цель игрока  $E$  — противоположная.

## 2. ОБЩЕЕ РЕШЕНИЕ

Задача сближения-уклонения с фиксированным временем окончания описывается следующими операторами:  $P_{N, \varepsilon} M$ ,  $P_N^\omega M$ ,  $\tilde{P}_{N, \theta} M$ , которые ставят в соответствие множеству  $M$  некоторое множество начальных позиций.

Множество  $P_{N, \varepsilon} M$  является множеством начальных позиций  $z_0 \in N$  таких, что для любого допустимого  $v(t)$ ,  $t \in [0, \varepsilon]$  существует допустимое  $u(t)$ ,  $t \in [0, \varepsilon]$  такое, что для соответствующей траектории  $z(t)$  с началом в  $z_0$  выполняется включение  $z(\varepsilon) \in M$ . Пусть  $\omega$  — некоторое разбиение интервала  $[0, \theta]$ . Обозначим  $\varepsilon_i = t_i - t_{i-1}$ ,  $i = 1 \dots k$ . Положим

$$P_N^\omega M = P_{\varepsilon_1} P_{\varepsilon_2} \dots P_{\varepsilon_k} M,$$

$$\tilde{P}_{N, \theta} M = \bigcap_{\omega} P_N^\omega M,$$

где пересечение берется по всем разбиениям  $\omega$ .

В работе [1] показано, что если  $z_0 \in \tilde{P}_{N, \theta} M$ , то игрок  $P$ , пользуясь  $\varepsilon$ -стратегиями (или вольтерровскими отображениями), может добиться того, что для соответствующей траектории  $z(t)$  выполняются включения

$z(\theta) \in M$ ,  $z(t) \in N$  для всех  $t \in [0, \theta]$ . Если  $z_0 \notin \tilde{P}_{N, \theta} M$ , то либо  $z(\theta) \notin M$ , либо  $z(t) \notin N$  для некоторого  $t \in [0, \theta]$ .

Положим  $N = M$ . Множество  $\tilde{P}_{M, \theta} M$  описывает множество всех начальных позиций, из которых игрок  $P$  может удержать траекторию  $z(t)$  во множестве  $M$  на всем интервале  $[0, \theta]$ .

Выше определялись  $\varepsilon$ -стратегии на конечном отрезке  $[0, \theta]$ . Их нетрудно обобщить на полуось  $[0, +\infty)$ , считая, что  $\omega = \{t_0 = 0 \leq t_1 \leq t_2 \leq \dots \leq t_k \leq t_{k+1} \dots\}$  является разбиением полуоси  $[0, +\infty)$ , которое не имеет точек сгущения.

Положим  $\tilde{P}M = \bigcap_{t \geq 0} \tilde{P}_{M, t} M$ . Множество  $\tilde{P}M$  — множество всех начальных позиций, из которых игрок  $P$  может удержать траекторию  $z(t)$  во множестве  $M$  на всей полуоси  $[0, +\infty)$ .

Если  $\tilde{P}M = \emptyset$ , то представляет интерес задача нахождения максимального  $t_* \in [0, \infty)$  такого, что  $\tilde{P}_{M, t} M \neq \emptyset$  для всех  $t \in [0, t_*]$ .

### 3. ЛИНЕЙНЫЕ ИГРЫ С ПРОСТОЙ МАТРИЦЕЙ

В данном случае динамика игры описывается уравнением

$$\dot{z} = az - u + v,$$

где  $a$  — число.

Рассмотрим случай, когда  $M$  — выпуклое компактное множество,  $0 \in M$ ,  $U = \alpha M$ ,  $V = \beta M$ ,  $\beta \geq \alpha$ ,  $\beta - \alpha = r$ ,  $a < 0$ .

В этом случае получаем [1]

$$\tilde{P}_{M, t} M = \bigcap_{v \in \beta M} \bigcup_{u \in \alpha M} \left\{ z_0 \in M : e^{at} z_0 + \int_0^t e^{a(t-\tau)} d\tau (-u + v) \in M \right\}.$$

Отсюда

$$\tilde{P}_{M, t} M = \left\{ \left[ e^{-at} M + \int_0^t e^{-a\tau} d\tau \alpha M \right] * \int_0^t e^{-a\tau} d\tau \beta M \right\} \cap M.$$

Для  $t$ , для которых функция  $f(t) = e^{-at} - \frac{1}{a}(1 - e^{-at})r \geq 0$ , множество  $\tilde{P}_{M, t} M$  имеет вид

$$\tilde{P}_{M, t} M = \left\{ \left[ e^{-at} - \frac{1}{a}(1 - e^{-at})r \right] M \right\} \cap M.$$

Напомним, что  $\tilde{P}M = \bigcap_{t \geq 0} \tilde{P}_{M, t} M$ . Так как  $0 \in M$ , то множества  $\tilde{P}_{M, t} M$ ,  $t \geq 0$  вложены друг в друга. Поэтому для получения  $\tilde{P}M$  надо найти минимум функции  $f(t)$ . Возьмем производную  $f'(t) = (-a - r)e^{-at}$ .

Если  $-a \geq r$ , то функция  $f(t)$  не убывает. Поэтому ее минимум находится в точке  $t = 0$ . Поскольку  $f(0) = 1$ , то получаем  $\tilde{P}M = M$ .

Если  $-a < r$ , то функция  $f(t)$  убывает. Поскольку  $-a > 0$ , а функцию  $f(t)$  можно записать в виде

$$f(t) = -\frac{1}{a}r + e^{-at} \left[ 1 - \frac{r}{-a} \right],$$

то, учитывая, что  $-a < r$ , получаем  $\lim_{t \rightarrow \infty} f(t) = -\infty$ .

Поэтому в таком случае можно рассмотреть задачу нахождения максимального  $t$ , при котором  $\tilde{P}_{M,t}M \neq 0$ , для чего достаточно найти корень уравнения  $f(t) = 0$ . Очевидно, он равен

$$t_* = -\frac{1}{-a} \ln \left[ \frac{a}{2} + 1 \right]^{-1}.$$

Теперь остановимся на случае  $\alpha \geq \beta$ ,  $r = \alpha - \beta$ ,  $a > 0$ . Здесь

$$\tilde{P}_{M,t}M = \left\{ \left[ e^{-at} + \frac{1}{a}(1 - e^{-at})r \right] M \right\} \cap M.$$

Для решения поставленных задач нужно найти минимум функции

$$g(t) = e^{-at} + \frac{1}{a}(1 - e^{-at}).$$

Возьмем производную

$$g'(t) = (-a + r)e^{-at}.$$

Если  $a > r$ , то функция  $g(t)$  убывает. При этом

$$\lim_{t \rightarrow \infty} g(t) = 1 + \frac{r}{a}.$$

Но поскольку  $\tilde{P}M \subset M$ , то получаем  $\tilde{P}M = M$ .

Если  $a \leq r$ , то функция не убывает. Поэтому минимум достигается при  $t = 0$ . При этом  $g(0) = 1$  и, следовательно,  $\tilde{P}M = M$ .

#### 4. МЕТОД $H$ - ВЫПУКЛЫХ МНОЖЕСТВ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ЛИНЕЙНЫХ ИГР

Напомним определение понятия  $H$ -выпуклых множеств [1].

**Определение 1.** Пусть  $H \subset \{x \in E^n : \|x\| = 1\}$ . Множество  $M$  называется  $H$ -выпуклым, если оно представимо в виде

$$M = \bigcap_{x^* \in H} \{x \in E^n : \langle x, x^* \rangle \leq c(x^*)\},$$

где  $c(x^*)$  может принимать значение  $+\infty$ . В качестве числа  $c(x^*)$  можно взять значение опорной функции множества  $M$ , т. е.

$$c(x^*) = W_M(x^*) = \sup_{x \in M} \langle x, x^* \rangle.$$

Рассмотрим игру с динамикой

$$\dot{z} = Az - u + v,$$

где  $A: E^n \rightarrow E^n$  — линейный оператор;  $u \in U$ ;  $v \in V$ , где  $U$  и  $V$  — компакты.

В качестве  $H$  выберем множество собственных вещественных векторов оператора  $A^*$ . Считаем, что множества  $M$ ,  $U$  и  $V$  —  $H$ -выпуклы.

Тогда

$$M = \bigcap_{x^* \in H} \{x \in E^n : \langle x, x^* \rangle \leq W_M(x^*)\},$$

$$U = \bigcap_{x^* \in H} \{x \in E^n : \langle x, x^* \rangle \leq W_U(x^*)\},$$

$$V = \bigcap_{x^* \in H} \{x \in E^n : \langle x, x^* \rangle \leq W_V(x^*)\},$$

из [1]

$$\tilde{P}_{M,t}M = \bigcap_{v \in V} \bigcup_{u \in U} \left\{ z_0 \in M : e^{At}z_0 + \int_0^t e^{A(t-\tau)} d\tau(-u+v) \in M \right\} =$$

$$= \left\{ \left[ e^{-At}M + \int_0^t e^{-A\tau} d\tau U \right] - \int_0^t e^{-A\tau} d\tau V \right\} \cap M.$$

Предположим, что имеет место полное выметание множества  $\int_0^t e^{-A\tau} d\tau V$  из множества  $\left[ e^{-At}M + \int_0^t e^{-A\tau} d\tau U \right]$ , т. е., если обозначить через  $D$  множество

$$D = \left[ e^{-At}M + \int_0^t e^{-A\tau} d\tau U \right] - \int_0^t e^{-A\tau} d\tau V, \text{ то}$$

$$\left[ e^{-At}M + \int_0^t e^{-A\tau} d\tau U \right] = \int_0^t e^{-A\tau} d\tau V + D.$$

В этом случае  $x \in \tilde{P}_{M,t}M$  тогда и только тогда, когда для любого  $x^* \in H$

$$\langle x, x^* \rangle \leq W_M \left( e^{-A^*t} x^* \right) + W_U \left( \int_0^t e^{-A^*\tau} d\tau x^* \right) - W_V \left( \int_0^t e^{-A^*\tau} d\tau x^* \right) =$$

$$= e^{-\lambda(x^*)t} W_M(x^*) + \int_0^t e^{-\lambda(x^*)\tau} d\tau W_U(x^*) - \int_0^t e^{-\lambda(x^*)\tau} d\tau W_V(x^*),$$

где  $\lambda(x^*)$  — собственное число оператора  $A^*$ , соответствующее собственному вектору  $x^*$ , и правая часть в данной формуле неотрицательна для всех  $x^* \in H$ .

Так же, как и в п. 3, рассмотрим различные случаи. Обозначим через  $H_-$  множество всех собственных единичных векторов  $A^*$ , для которых соответствующие собственные числа меньше нуля;  $H_+$  — множество всех собственных векторов  $A^*$ , для которых соответствующие собственные числа не меньше нуля.

Если для всех  $x^* \in H_-$  выполняется  $W_V(x^*) \geq W_U(x^*)$  и  $-\lambda(x^*)W_M(x^*) \geq W_V(x^*) - W_U(x^*)$ , то  $\tilde{P}M = M$ .

Если  $-\lambda(x^*)W_M(x^*) < W_V(x^*) - W_U(x^*)$  для некоторых  $x^*$ , то  $\tilde{P}M = 0$ , и максимальное  $t_*$ , при котором  $\tilde{P}_{M,t} \neq 0$ , ищется как минимальное решение уравнения

$$e^{-\lambda(x^*)t} W_M + \int_0^t e^{-\lambda(x^*)\tau} d\tau [W_U(x^*) - W_V(x^*)] = 0,$$

где минимум берется по указанным  $x^*$ .

## ВЫВОДЫ

Поставлена новая задача удержания в дифференциальных играх.

Рассмотрен общий случай, когда игроки играют в  $\varepsilon$ -стратегиях, и структура игры описывается операторными конструкциями Б. Н. Пшеничного.

Изучен линейный случай с простой и произвольной матрицами. В последнем случае используется метод  $H$ -выпуклых множеств.

В перспективе разработка достаточно конструктивных приближенных методов решения задач удержания в нелинейных дифференциальных играх.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Пшеничный Б.Н., Остапенко В. В. Дифференциальные игры. — Киев: Наук. думка, 1991. — 264 с.
2. Понтрягин Л.С. Линейные дифференциальные игры преследования // Мат. сб. — 1980. — **112**, № 3. — С. 307–330.
3. Понтрягин Л.С. Линейные дифференциальные игры убегания // Тр. МИ АН СССР. — 1971. — **112**. — С. 30–63.
4. Красовский Н.Н., Субботин А. И. Позиционные дифференциальные игры. — М.: Наука, 1977. — 456 с.
5. Чикрий А.А. Конфликтно управляемые процессы. — Киев: Наук. думка, 1992. — 382 с.

Поступила 02.06.2003