

jogo de sinuca

No mundo dos jogos, uma situação ganha-ganha; aquele jogo de sinuca que todos os participantes ou jogadores saem beneficiados de alguma forma. Nesse sentido é um exemplo clássico da questão; ganhou/Ganhou foi o chamado "Prisioneiro do Tulo" (também) Tj T*

Neste jogo, dois prisioneiros são interrogados separadamente e têm duas opções: traírem o outro ou permanecerem no jogo de sinuca silencioso. A melhor escolha para cada prisioneiro depende do que o outro fará; No entanto, se ambos traírem a um, é de qualquer um deles receber o jogo de sinuca sentença mais longa. Do que se tivessem permanecido em silêncio!

A situação ganha-ganha ocorre quando ambos os prisioneiros decidem cooperar e permanecerem no jogo de sinuca silencioso. Neste caso, eles recebem uma sentença menor do que se tivessem escolhido trai-lo; Dessa forma, ambos saem vencedores de pois recebem essa condenação maior do que no pior cenário possível!

Em resumo, é uma situação ganha-ganha no jogo de sinuca quando todos os participantes têm algo a ganhar se cooperarem uns com outros. Isso pode levar a resultados benéficos para ambos e demonstrando que a cooperação é benéfica diante de situações competitivas!

The Sun facts

Equator circumference:	4,379,000km.
Radius:	695,700km.
Temperature:	5,973C to 15,000,000C.
Average orbital speed around the Milky Way:	720,000km/h (200km/s)
Star type:	Yellow dwarf.