ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ «Университет «Дубна»

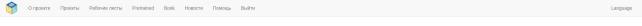
ИНСТИТУТ СИСТЕМНОГО АНАЛИЗА И УПРАВЛЕНИЯ

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

по дисциплине

«Информационные системы и технологии»

TEMA:	Технологии ИИ (Продолжение)
	(наименование темы)
	Выполнил: студент группы1014
	<u>Батаев Илья Сергеевич</u> (Ф.И.О.)
	Руководитель:
	по дисциплине ИСТ
	асс. Голяткина Л.И.
	(ученая степень, ученое звание, занимаемая должность, ФИО)

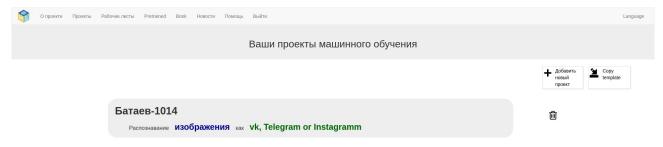


Научите компьютер играть в игру

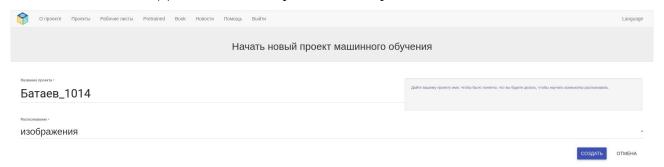
Перейти на Проекты

- **1** Соберите примеры предметов, которые вы хотите распознать
- Используйте эти примеры, чтобы научить компьютер распознавать их
- 3 Создайте игру в Scratch, которая использует возможности компьютера распознавать предметы

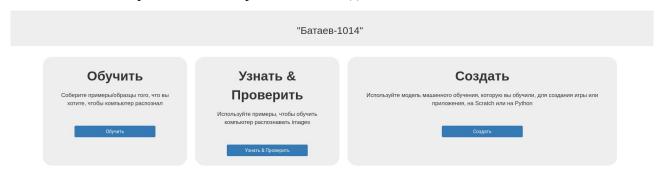
На главной странице жмем на кнопу «Перейти на проекты»



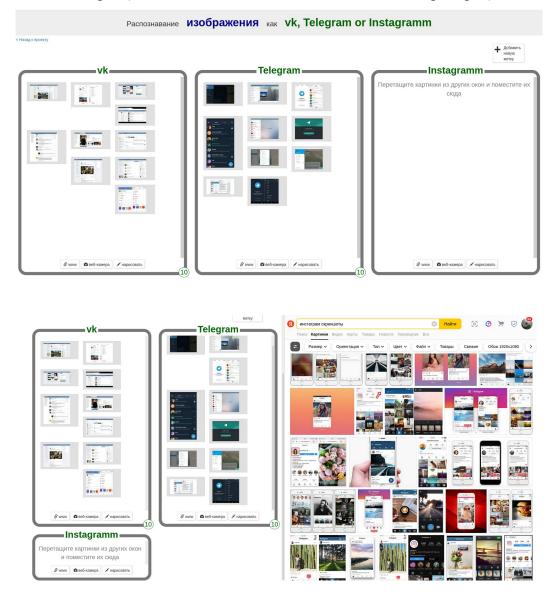
После нажимаем на «Добавить новый проект» и выбираем тип Распознавания.



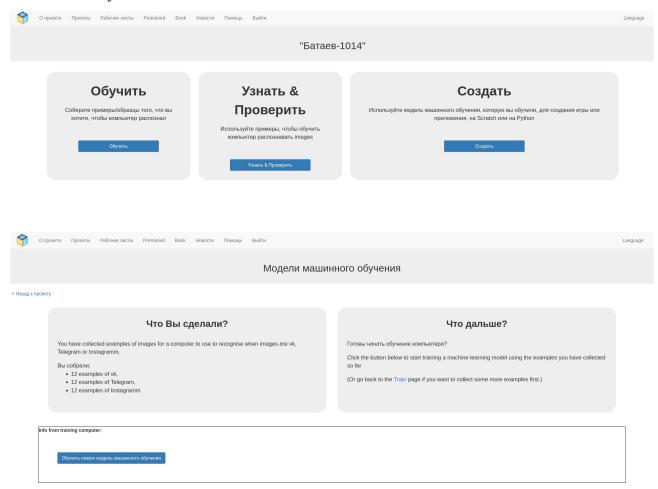
Затем начинаем обучать компьютер и составляем датасеты.



После того, как мы перешли в раздел «Обучить», нажимаем на кнопу «Добавить новую метку» и загружаем в них изображения путем перетаскивания, рисования, добавления по ссылке или веб-камеры. (В каждом окошке должно быть не менее 5 примеров).

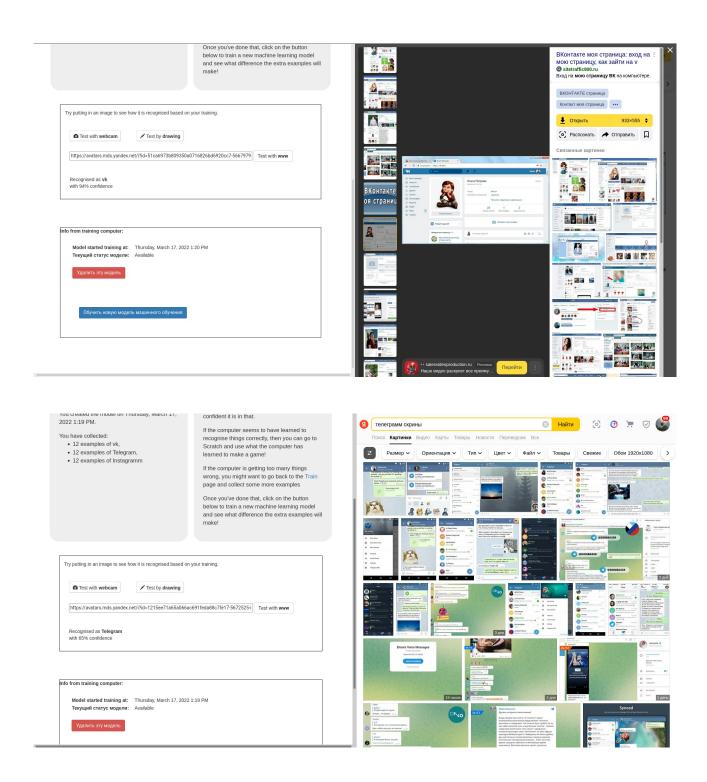


Далее идем в раздел «Узнать & Проверить» и жмем на кнопку «Обучить новую модель машинного обучения».



После обучения сети можно приступить к её тестированию.





Как видно из следующих изображений модель машинного обучения успешно работает.