Homework 1

工科所碩二 r08525116 吳承哲

1-5 : dedcd

6-10:Xebeb

11 - 15: c d c d c

16 - 20: b b c d d

1. d

判斷是否適合使用機器學習的三要點:

- (1) exists some underlying pattern to be learned.
- (2) no programmable (easy) definition.
- (3) somehow there is data about pattern.
- (a) 不適合。去除掉物理等因素,這些中獎號碼的產生是公正且隨機,則不會有 適合的模型能夠增進預測的效果。
- (b) 不適合。因為有詳細的規則能去計算。
- (c) 不適合。因為有詳細的規則能去計算。
- (d) 適合。可藉由告訴機器哪種芒果是好的,哪種是不好,讓他判斷芒果的品質。

2. e

- (a) 丟硬幣的結果跟是否為垃圾郵件的結果無相關性,丟硬幣是一個簡單的機率模型,此模型沒辦法幫助機器去學習並且增進。
- (b) 可以簡單定義模型。
- (c) 可以簡單定義模型。
- (d) 可以找到規則去定義模型。

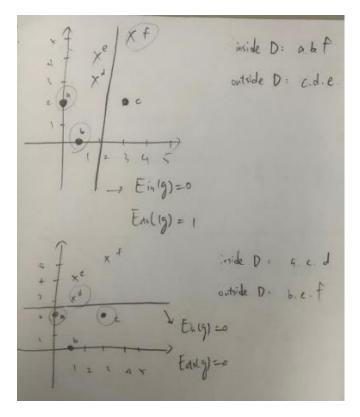
3. d

5. d

- 6. 不會
- 7. e
- (e) 照題目中 self-practicing 的定義,機器藉由跟自己下棋,每盤棋的結果會根據 judge environment 來告訴他這是好的還是不好的,而不是告訴他正確的下法,機器根據一盤又一盤的經驗去學習下棋技巧,因此 self-practicing 是屬於強化學習。
- 8. b

輸出 y 是一個很大的多類別問題,很複雜,為 structured learning 使用的資料中部分有標準答案,部分沒有,為 semi-surprised learning 資料為一整個資料集,整批進去學習,為 batch learning 答案唯一連串的行為,屬於比較抽象的特徵,為 raw features

9. e



10. b

Is
$$P \leq ze^{-z^{\epsilon}N}$$
 $P[N-M| < \epsilon] \geq 1-5$
 $P \leq \log^2 + \log e^{-z\epsilon^2N}$ $P[N-M| > \epsilon] \leq 5$
 $P \leq \log^2 + (-z\epsilon^2N)$ $N \leq \frac{1}{2\epsilon^2}\log \frac{z}{\delta} + 1$
 $P \leq \log^2 + (-z\epsilon^2N)$ $N \leq \frac{1}{2\epsilon^2}\log \frac{z}{\delta} + 1$
 $P \leq \log^2 + (-z\epsilon^2N)$ $N \leq \frac{1}{2\epsilon^2}\log \frac{z}{\delta} + 1$

$$f(x) = sign(x)$$

$$h(x) = sign(x)$$

$$h_{2}(x) = sign(x) > 0 \rightarrow 1$$

$$h_{2}(x) = sign(x) > 0 \rightarrow 1$$

$$f(x) = h_{2}(x)$$

$$sign(x) > 0 \rightarrow 1$$

$$f(x) = sigh(x)$$

$$sign(x) > 0 \rightarrow 1$$

$$sign(x) > 0$$

$$sign(x) > 0 \rightarrow 1$$

$$sign(x) > 0$$

12. d

$$P_{0}[BADD]$$

$$= P_{0}[BADD] for how BADD for how BADD for how]$$

$$\leq P_{0}[BADD] for how P_{0}[BADD] for how P_{0}[BADD] for how]$$

$$\leq ze^{ze^{2N}} + ze^{ze^{2N}} + ... + ze^{ze^{2N}}$$

$$= zMe^{-ze^{2N}}$$

$$H = \begin{cases} h_{1} \cdot h_{2} - h_{2} \cdot h_{3} \\ h_{3} \cdot h_{3} - h_{3} \cdot h_{3} \end{cases}$$

$$P[BADD] for H) \leq C \cdot ze^{-ze^{2N}}$$

$$C = M = zd.$$

14. d