Лабораторна робота № 4

Виконав студент групи ІШІ-501:

Швиденко Дмитро Юрійович

Github: <https://github.com/CrudelisDeus/neurocontrollers>

Тема: «**Наївний Байєс в Python**».

Створення таблиці правдоподібності

Таблиця правдоподібності показує ймовірності кожного значення атрибута залежно від цільової змінної.

Зображення, що містить текст, знімок екрана, програмне забезпечення, Мультимедійне програмне забезпечення

Автоматично згенерований опис

Рисунок 1 – Частотна таблиця

Показує кількість випадків для кожної комбінації атрибутів.

Реалізація коду – на гітхабі, lb\_4/ 2\_table.py

Зображення, що містить текст, знімок екрана, програмне забезпечення, Мультимедійне програмне забезпечення

Автоматично згенерований опис

Рисунок 2 – Таблиця правдоподібності

обчислює ймовірності для кожного значення атрибута залежно від цільової змінної.

Реалізація коду – на гітхабі, lb\_4/ 2\_1\_table.py

Розрахунки для умов варіанту 2

Для умов "Outlook = Overcast", "Humidity = High", "Wind = Strong":

Зображення, що містить текст, знімок екрана, програмне забезпечення, Мультимедійне програмне забезпечення

Автоматично згенерований опис

Рисунок 3 – Розрахунки

Реалізація коду – на гітхабі, lb\_4/ result.py

Обчислює ймовірності для заданих умов та нормалізує їх для отримання фінального результату. Якщо ймовірність гри (Play=Yes) більша за ймовірність не гри (Play=No), тоді матч відбудеться.

Цей підхід дасть детальне розуміння процесу роботи з наївним байєсівським класифікатором у Python.