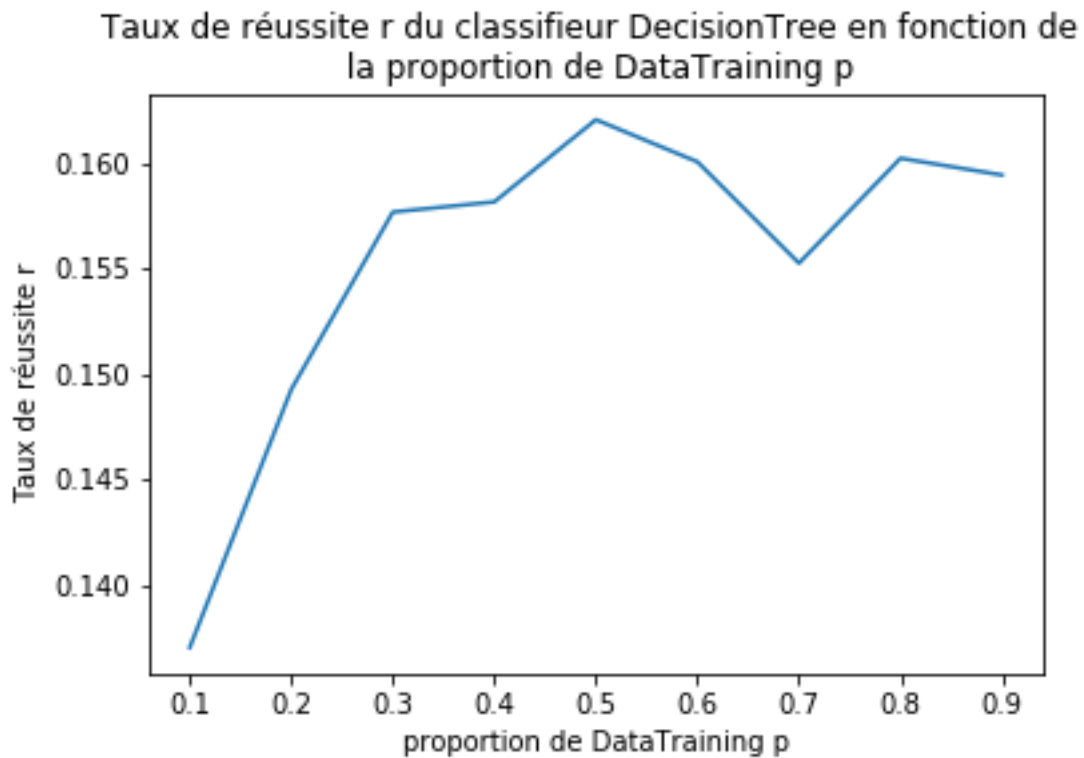


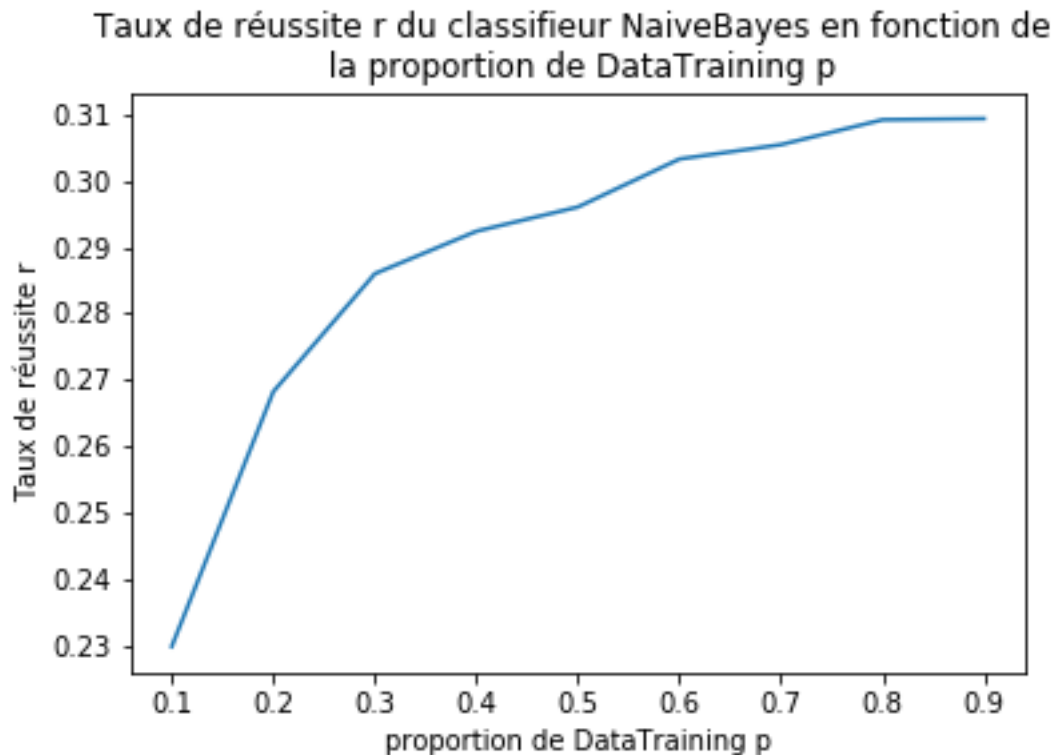
Annexes PAN 2 – Liste des ambiances Groupe 3.5

- Administration
- Anger
- Attic
- Bathroom
- Bedroom
- Calm
- Car
- Castle
- Cave
- Cemetery
- Church
- Circus
- Company
- CountryTown
- Desert
- Fear
- Field
- Fight
- Fog
- Forest
- Garden
- Gunshot
- Gym
- Happy
- Hospital
- Industry
- Jail
- Kitchen
- Library
- LivingRoom
- Love
- Meadow
- Mine
- Mountain
- Ocean
- Plane
- Rain
- Sad
- School
- Snow
- Sun
- Thunder
- TrainStation
- Wind

Résultats des classifieurs



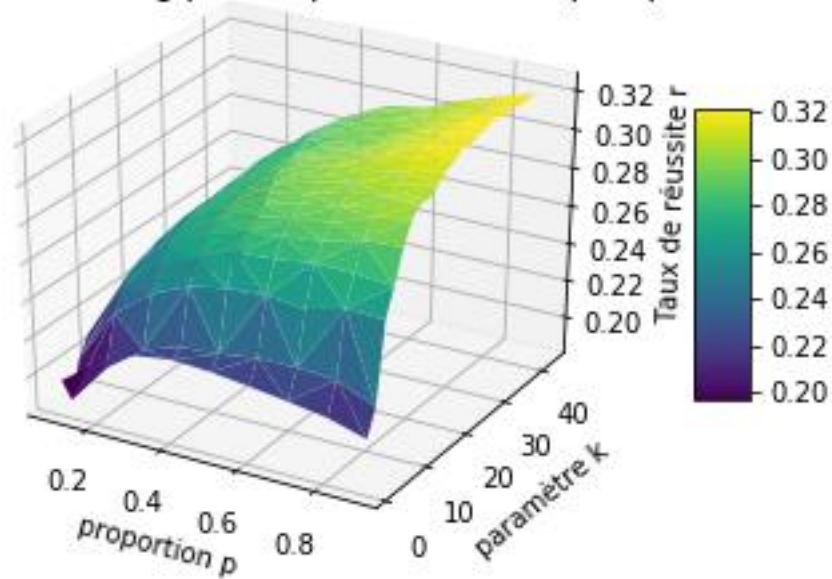
On obtient un maximum de 0.1620453190220632 pour $p = 0.5$



On obtient un maximum de 0.3094285714285714 pour $p = 0.9$

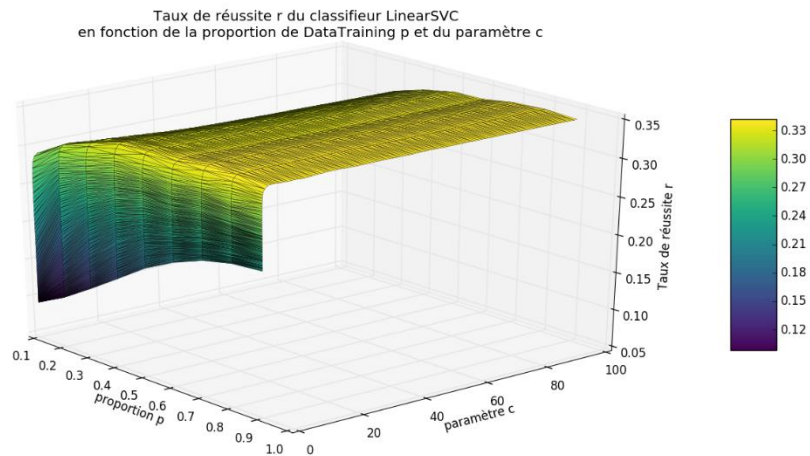
K-Nearest-Neighbours

Taux de réussite r du classifieur KNN en fonction de
portion de DataTraining p et du paramètre k de plus proches voisins

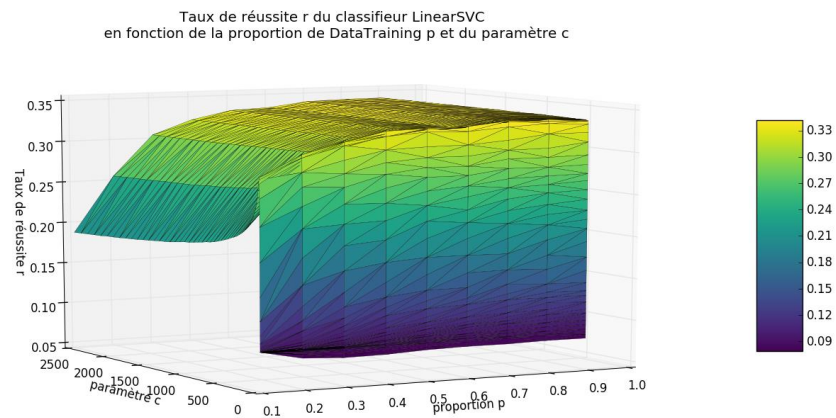


On a balayé les valeurs de p dans $[0.1 ; 0.9]$ avec un pas de 1 et de k dans $[1 ; 43]$ avec un pas de 2 et on obtient un record de :
0.32599999999999996 de réussite pour $p = 0.9$ et $k = 31$.

LinearSVC



Progression de C linéaire



Progression de C quadratique

On a balayé les valeurs de p dans $[0.1 ; 0.9]$ avec un pas de 1 et de C dans $]0 ; 2500]$ et on obtient un record de :

0.34227941176470583 de réussite pour $p = 0.8$ et $C = 89$.