

# **Curs 5 - modele de clasificare**

## **Machine learning**

Machine learning (ML) vizeaza extragerea de cunostinte din date, intr-un mod -- deocamdata -- semiautomat. Punctul de plecare este un set de date:

- achizițiile facute de clientii unei anumite afaceri
- paginile unui site prin care s-au plimbat vizitatorii
- datele furnizate de senzori
- rating-urile date filmelor de catre cinefili
- texte (e.g. mesaje email) impreuna cu categoriile din care fac parte: mailuri de tip stiri, de pe rețele sociale, legate de munca, spam etc.
- imagini catalogate (etichetate), gen [ImageNet](http://www.image-net.org) (<http://www.image-net.org>), [Pascal VOC](http://host.robots.ox.ac.uk/pascal/VOC/) (<http://host.robots.ox.ac.uk/pascal/VOC/>) sau [Google-Landmarks: A New Dataset and Challenge for Landmark Recognition](https://research.googleblog.com/2018/03/google-landmarks-new-dataset-and.html) (<https://research.googleblog.com/2018/03/google-landmarks-new-dataset-and.html>)
- date medicale anonimizate
- inregistrari video in care se cere recunoasterea si localizarea de obiecte

Un exemplu de depozit de date frecvent utilizat de cercetatori este [UCI Machine Learning repository](http://archive.ics.uci.edu/ml/datasets.html) (<http://archive.ics.uci.edu/ml/datasets.html>). O lista ampla se gaseste pe [Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_datasets_for_machine_learning_research) ([https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_datasets\\_for\\_machine\\_learning\\_research](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_datasets_for_machine_learning_research)), [aici](https://blog.algorithmia.com/machine-learning-datasets-for-data-scientists/) (<https://blog.algorithmia.com/machine-learning-datasets-for-data-scientists/>), [aici](http://homepages.inf.ed.ac.uk/rbf/IAPR/researchers/MLPAGES/ml.dat.htm) (<http://homepages.inf.ed.ac.uk/rbf/IAPR/researchers/MLPAGES/ml.dat.htm>) sau [aici](https://storage.googleapis.com/openimages/web/index.html) (<https://storage.googleapis.com/openimages/web/index.html>).

De exemplu, pornindu-se de la diferite emailuri, care au fost etichetate de utilizator drept spam sau non-spam, se doreste construirea unui clasificator automat care pe viitor sa faca sortarea automata a mesajelor. Modelul rezulta in urma determinarii unor relatii intre cuvintele care apar (sau nu) in mailuri si clasa fiecarui email.

## REQUEST FOR URGENT BUSINESS RELATIONSHIP

FIRST, I MUST SOLICIT YOUR STRICTEST CONFIDENCE IN THIS TRANSACTION. THIS IS BY VIRTUE OF ITS NATURE AS BEING UTTERLY CONFIDENTIAL AND 'TOP SECRET'. I AM SURE AND HAVE CONFIDENCE OF YOUR ABILITY AND RELIABILITY TO PROSECUTE A TRANSACTION OF THIS GREAT MAGNITUDE INVOLVING A PENDING TRANSACTION REQUIRING MAXIIMUM CONFIDENCE.

WE ARE TOP OFFICIAL OF THE FEDERAL GOVERNMENT CONTRACT REVIEW PANEL WHO ARE INTERESTED IN IMPORATION OF GOODS INTO OUR COUNTRY WITH FUNDS WHICH ARE PRESENTLY TRAPPED IN NIGERIA. IN ORDER TO COMMENCE THIS BUSINESS WE SOLICIT YOUR ASSISTANCE TO ENABLE US TRANSFER INTO YOUR ACCOUNT THE SAID TRAPPED FUNDS.

## Tipuri de date si de atribute

- Un set de date este o colecție de obiecte-data (eng: data objects) si de atribute
- Sinonime pentru obiecte-data: **inregistrare**, **punct**, **vector**, **pattern** (termen ce poate induce confuzie), **eveniment**, **caz**, **esantion** (termen ce poate induce confuzie), **observatie**, **entitate**.
- Obiectele sunt descrise prin **atribute**
- Sinonime pentru atribut: **variabila**, **caracteristica**, **trasatura** (feature), **dimensiune** (a nu se confunda cu omonimul din algebra).

## Atribute

Date

<i>Id</i>	Refund	Marital Status	Taxable Income	Cheat
1	Yes	Single	125K	No
2	No	Married	100K	No
3	No	Single	70K	No
4	Yes	Married	120K	No
5	No	Divorced	95K	Yes
6	No	Married	60K	No

## Tipuri de atribute:

### 1. Categoriale (calitative)

- A. nominale: valori diferite care permit recunoasterea diferentelor; exemple: cod postal, id-uri, culoarea ochilor, genul; operatii permise:  $=$ ,  $\neq$ ;
- B. ordinale: valorile permit ordonarea obiectelor; exemple: scara duritatii mineralelor, grade (militare etc.), gradul de satisfactie pentru un anumit produs; operatii permise:  $=$ ,  $\neq$ ,  $<$ ,  $>$ ; functii aplicabile: mediana, percentile etc.

### 2. Numerice (cantitative)

- A. interval: se poate face diferenta intre valori (i.e. exista unitati de masura asociate); exemple: date calendaristice, temperaturi in grade Celsius sau Fahrenheit; pe langa operatiile de mai sus admit si adunare, scadere; functii aplicabile: media, deviatia standard, corelatia
- B. multiplicabile: permit impartiri si inmultiri; exemple: temperatura in Kelvin, cantitati monetare, numar de elemente, varsta, greutate; operatii: cele de mai sus si  $*$ ,  $/$ ; functii aplicabile: media geometrica, variatie procentuala.

## Transformari la nivel de atribute

Exista niste transformari care se pot efectua sau nu asupra unor atribute:

1. pentru atribute nominale: orice asociere unu-la-unu (bijectie), de exemplu permutari; daca toti angajatii au un id, reassignarea lor nu ar modifica esenta datelor;
2. pentru atribute ordinale: orice modificare de valori care respecta ordinea datelor (transformare monotona):  $val\_noua = f(val\_veche)$ , unde  $f(\cdot)$  functie monoton crescatoare; {bun, mai bun, cel mai bun} poate fi reprezentat prin {1, 2, 3} sau la fel de bine prin {0.3, 12, 14};
3. pentru atribute interval: transformari de forma  $a * val\_veche + b$  unde  $a$  si  $b$  sunt constante; ex: transformarea din Celsius in Fahrenheit;
4.  $val\_noua / val\_veche = a$ ; ex: raportul greutatii lui  $x$  si  $y$  este 2.

## Descrierea de atribute prin numarul de valori

### 1. Atribute discrete:

- A. o multime cel mult numarabila de valori;
- B. exemple: coduri postale, cuvinte intr-un document
- C. se reprezinta cel mai frecvent ca numere naturale
- D. caz special --- atribute binare: {prezent, absent}

### 2. Atribute continue:

- A. valorile sunt exprimate prin numere reale
- B. exemple: temperatura, masa
- C. dpdv practic reprezentarea se face cu o precizie finita
- D. reprezentare actuala: valori in virgula mobila

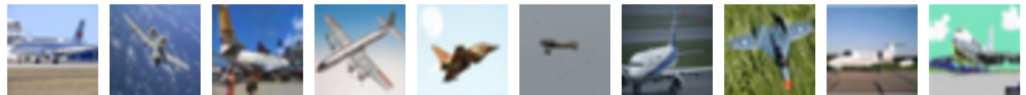
### Valori asimetrice:

- 1. doar prezenta unei trasaturi (i.e. valoare non--zero) este importanta
- 2. exemple: vectorul care reprezinta daca niste cuvinte sunt prezente (eventual: de cate ori) intr-un document
- 3. daca se iau in considerare doi astfel de vectori, conteaza mai mult cuvintele pe care le au in comun decat cuvintele care lipsesc din ambele documente, simultan

## Tipuri de invatare in ML

1. Invatarea supervizata: setul de instruire contine perechi de forma (*intrare, iesire asociata*), de exemplu perechi (continut\_email, tip\_email) sau (caracteristici\_masina, consum\_carburant\_100km). Observam ca iesirea poate fi discreta (spam sau nonspam, articol de tip politica, sport, stiri externe, mondene) sau continua (consum de carburant, presiune prezisa, viteza a unui obiect estimata etc.) Scopul este de a se prezice valoarea (reala sau dintr-o multime predefinita de clase) pentru o intrare data (de exemplu, o imagine sau o un sir de masuratori).

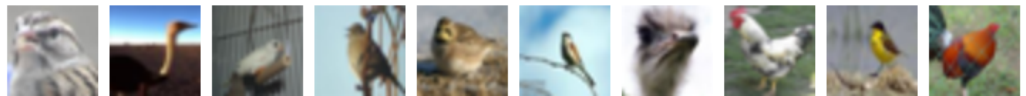
**airplane**



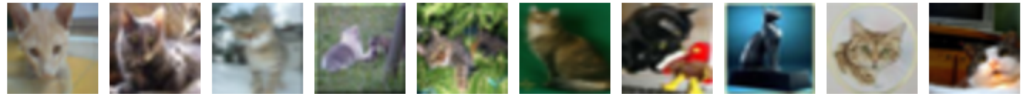
**automobile**



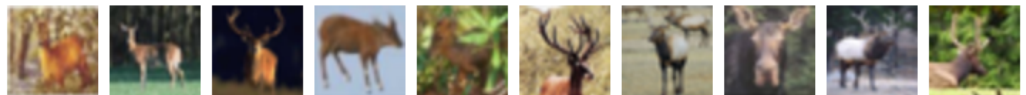
**bird**



**cat**



**deer**



**dog**



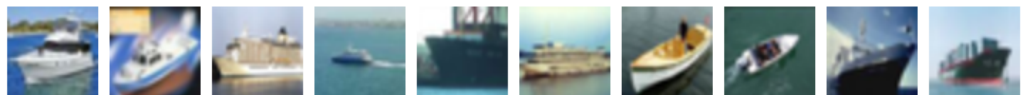
**frog**



**horse**



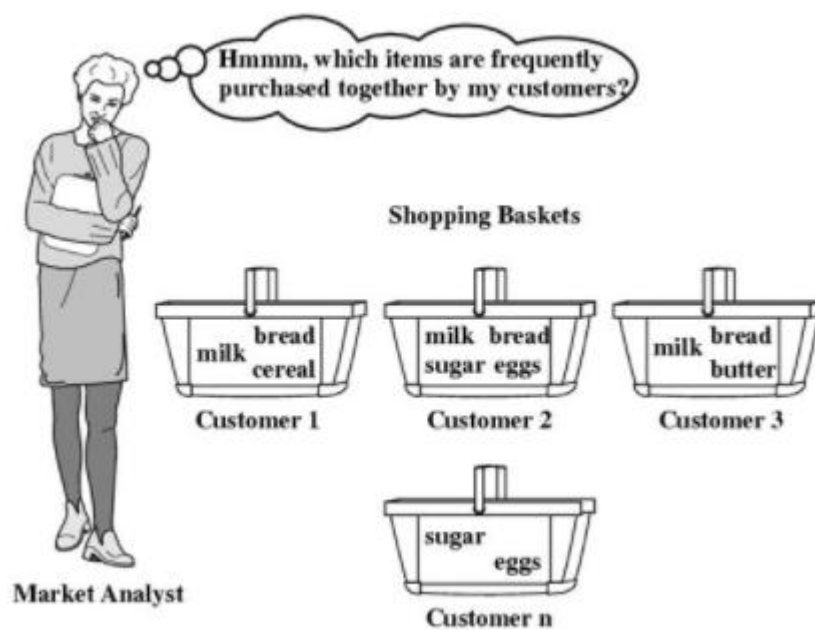
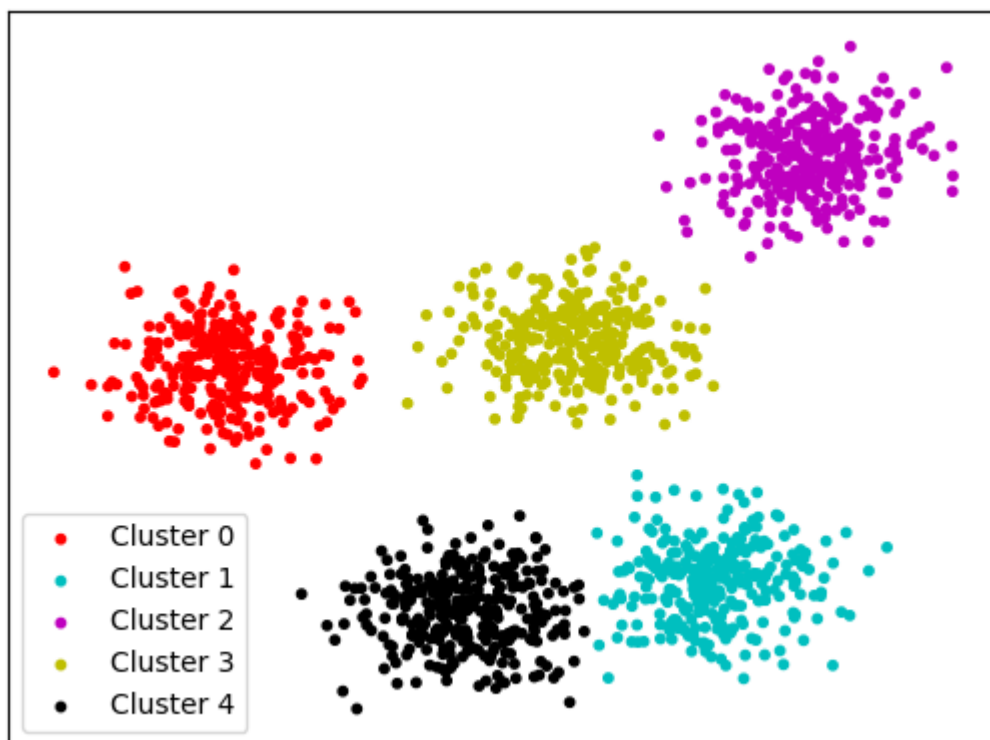
**ship**



**truck**

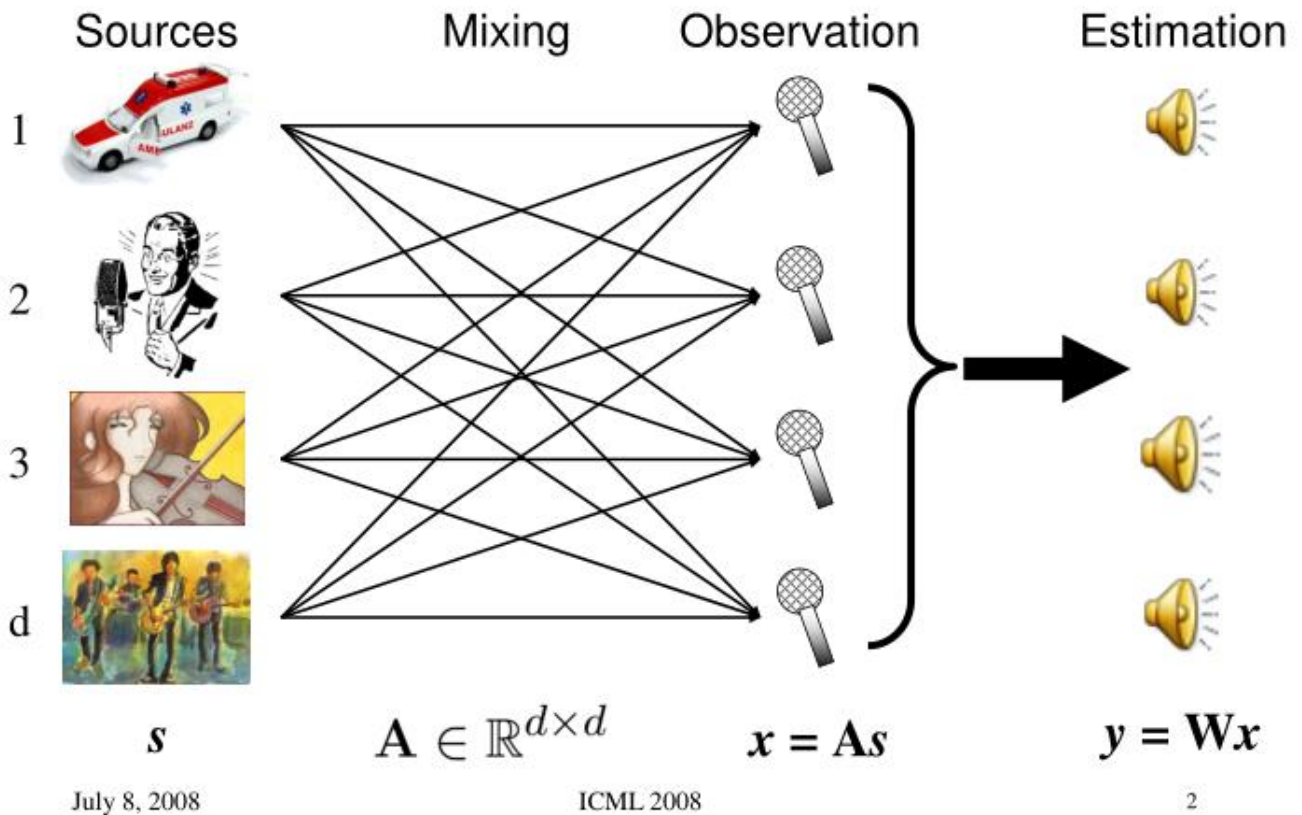


2. Invatare nesupervizata: datele se grupeaza natural pe baza similaritatilor (clustering, de exemplu segmentarea pietei), sau se face analiza de asocieri -- cine cumpara bere are tendinta de a cumpara si covrigei, evenimentul X este deseori si la scurt timp urmat de evenimentul Y, analiza compinentelor independente etc.

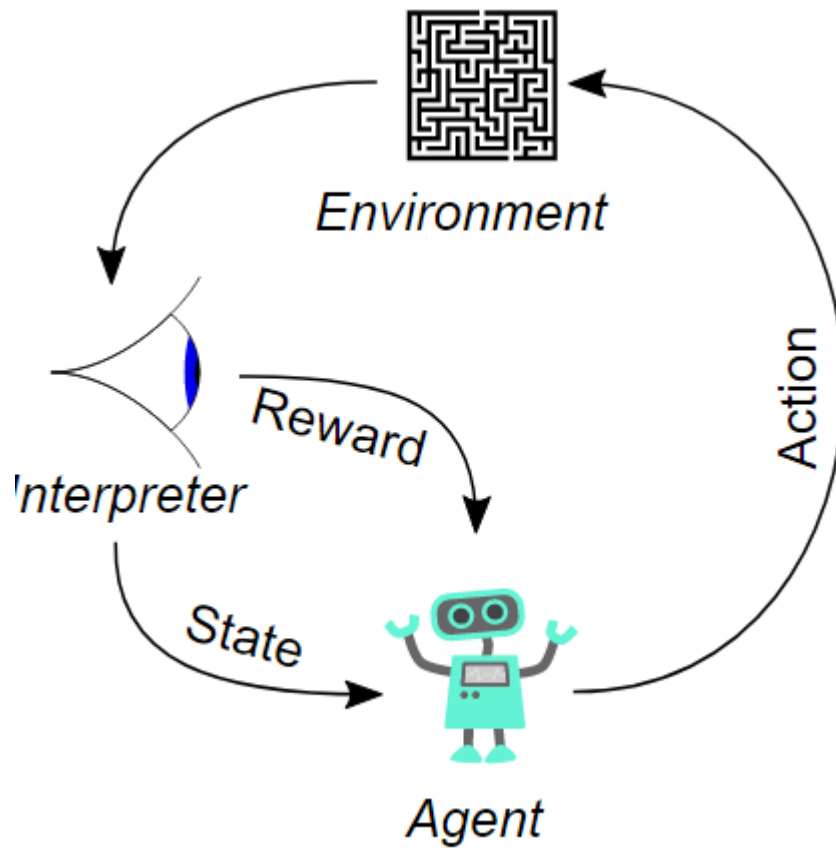




# Independent Component Analysis (ICA, The Cocktail Party Problem)



3. Invatarea prin intarire (reinforcement learning), in care se urmareste maximizarea unei recompense obtinuta dupa o serie de pasi.



Sursa: Wikipedia

Modelul este construit pe baza setului de date. Scopul nu este de a învăța "pe dinafară" setul de antrenare, ci de a construi modele care pot generaliza, adică pot produce o ieșire bună pentru obiecte pe care nu le-au folosit pentru învățare, dar sunt suficient de similare cu acestea -- e.g. să recunoască pisici în poze, altele decât cele din setul de instruire.

## Biblioteca Scikit-learn

Biblioteca Scikit-learn (sau sklearn) contine algoritmi de ML ce acopera partea de clasificare, regresie, estimare de probabilitate conditionata, outlier detection, cuantificarea performantelor modelelor, optimizare de hiperparametri, preprocesare s.a. Interfata expusa de clase este consistenta, iar trecerea de la un model la altul este relativ simpla.

Biblioteca sklearn este inclusa in distributia Anaconda. Alternativ, se poate instala via conda :

```
conda install scikit-learn
```

sau cu pip :

```
pip install scikit-learn
```

Actualizarea la ultima versiune se face prin:

```
conda update scikit-learn
```

respectiv

```
pip install scikit-learn --upgrade
```

La momentul scrierii acestui material, versiunea de sklearn era:

```
In [1]: import sklearn  
sklearn.__version__
```

```
Out[1]: '0.20.1'
```

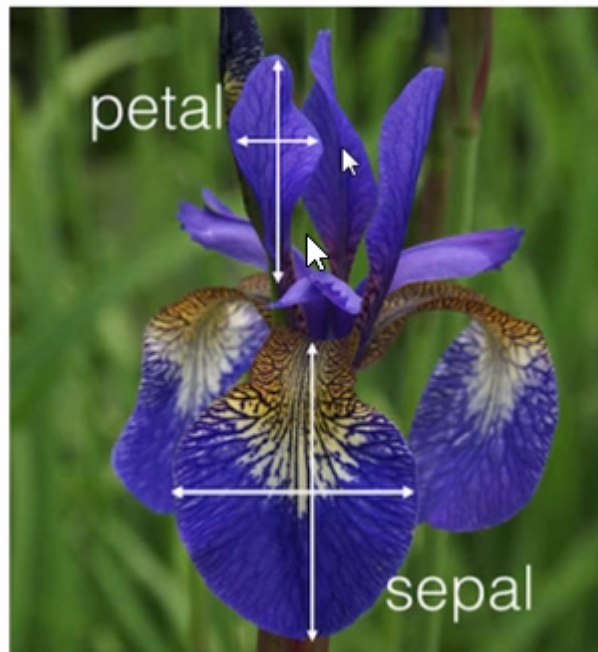
## Setul de date Iris

Un set frecvent folosit pentru demonstrarea diferitelor algoritmi de ML este [Iris](http://archive.ics.uci.edu/ml/datasets/Iris) (<http://archive.ics.uci.edu/ml/datasets/Iris>), de genul unui 'Hello world' la nivel de set de date de invatare si testare. Setul de date contine masuratori pentru 3 specii de floare Iris: Iris setosa, Iris Viginica, Iris versicolor.



Pentru fiecare specie sunt cate 50 de flori masurate. Masuratorile sunt facute pentru 4 trasaturi:

1. lungimea sepalei in cm
2. latimea sepalei in cm
3. lungimea petalei in cm
4. latimea petalei in cm



Se poate descarca setul de la adresa <http://archive.ics.uci.edu/ml/machine-learning-databases/iris/iris.data> (<http://archive.ics.uci.edu/ml/machine-learning-databases/iris/iris.data>). Detalii despre setul de date se gasesc la [Machine learning repository](http://archive.ics.uci.edu/ml/datasets/Iris) (<http://archive.ics.uci.edu/ml/datasets/Iris>).

## Modelul de clasificare k nearest neighbors

```
In [2]: import pandas as pd
print('Pandas version:', pd.__version__)
url_iris = 'http://archive.ics.uci.edu/ml/machine-learning-databases/iris/iris.data'
names = ['sepal_length', 'sepal_width', 'petal_length', 'petal_width', 'class']
iris_df = pd.read_csv(url_iris, names=names)
iris_df.head()
```

Pandas version: 0.23.4

Out[2]:

	sepal_length	sepal_width	petal_length	petal_width	class
0	5.1	3.5	1.4	0.2	Iris-setosa
1	4.9	3.0	1.4	0.2	Iris-setosa
2	4.7	3.2	1.3	0.2	Iris-setosa
3	4.6	3.1	1.5	0.2	Iris-setosa
4	5.0	3.6	1.4	0.2	Iris-setosa

In [3]: iris\_df.info()

```
<class 'pandas.core.frame.DataFrame'>
RangeIndex: 150 entries, 0 to 149
Data columns (total 5 columns):
sepal_length    150 non-null float64
sepal_width     150 non-null float64
petal_length    150 non-null float64
petal_width     150 non-null float64
class           150 non-null object
dtypes: float64(4), object(1)
memory usage: 5.9+ KB
```

In [26]: iris\_df.describe()

Out[26]:

	sepal_length	sepal_width	petal_length	petal_width
count	150.000000	150.000000	150.000000	150.000000
mean	5.843333	3.054000	3.758667	1.198667
std	0.828066	0.433594	1.764420	0.763161
min	4.300000	2.000000	1.000000	0.100000
25%	5.100000	2.800000	1.600000	0.300000
50%	5.800000	3.000000	4.350000	1.300000
75%	6.400000	3.300000	5.100000	1.800000
max	7.900000	4.400000	6.900000	2.500000

k nearest neighbors (kNN, k-NN) este un model de clasificare si regresie din categoria Case Based Reasoning, un stil de lucru in care deciziile se iau pe baza cautarii intr-o baza de experiente anterioare inregistrate. Este suficient de simplu pentru a putea fi implementat in mai putin de 20 de minute. Poate fi extins pentru regresie. In ciuda simplitatii, este considerat robust si util pentru multe probleme si a fost inclus in [Top 10 data mining algorithms](https://www.kdnuggets.com/2015/05/top-10-data-mining-algorithms-explained.html) (<https://www.kdnuggets.com/2015/05/top-10-data-mining-algorithms-explained.html>) (vezi de asemenea si [aici](http://www.cs.uvm.edu/~icdm/algorithms/10Algorithms-08.pdf) (<http://www.cs.uvm.edu/~icdm/algorithms/10Algorithms-08.pdf>) sau [Deep k-Nearest Neighbors: Towards Confident, Interpretable and Robust Deep Learning](https://arxiv.org/pdf/1803.04765.pdf) (<https://arxiv.org/pdf/1803.04765.pdf>)).

Algoritmul nu construiește propriu-zis un model. El memorează cazurile cunoscute, iar pentru o situație la care se cere răspuns (clasificare sau regresie) găsește cele mai apropiate  $k$  cazuri și formulează răspunsul prin combinarea răspunsurilor de la acestea. Modelul este neparametric: răspunsul nu depinde de vreo presupunere apriorică asupra modului în care răspunsul este format, ci este dat de conținutul bazei de cunoștințe -- și desigur influențat de numărul de vecini considerați ( $k$ ) și de modul de calcul al distanței -- a se vedea discuția de mai jos.

Instruirea propriu-zisă lipsește (include cel mult utilizarea unei structuri de date eficiente de tipul [k-d tree](https://en.wikipedia.org/wiki/K-d_tree) ([https://en.wikipedia.org/wiki/K-d\\_tree](https://en.wikipedia.org/wiki/K-d_tree)), [ball tree](https://en.wikipedia.org/wiki/Ball_tree) ([https://en.wikipedia.org/wiki/Ball\\_tree](https://en.wikipedia.org/wiki/Ball_tree)) pentru structurarea bazei de cunoștințe și facilitarea unei căutări rapide). Antrenarea este deci rapidă. Pe de altă parte, kNN necesită memorie în cantitate proporțională cu baza de cunoștințe utilizată, iar inferența poate fi lentă, fiind dominată de costul de căutare.

Pentru clasificare, principiul de lucru este simplu:

1. se găsesc cei mai apropiați  $k$  vecini față de cazul pentru care se solicită clasificarea
2. se găsește clasa majoritară și se consideră ca elementul nou face parte din această clasă

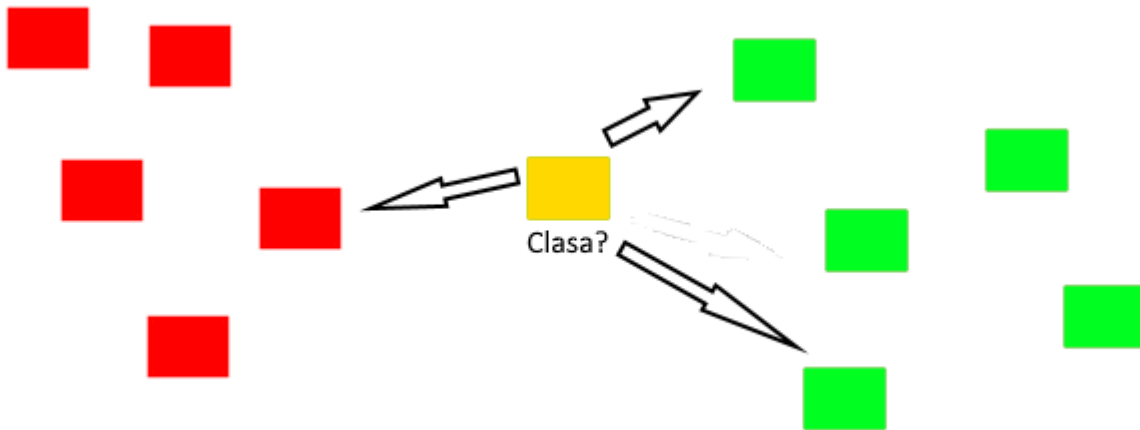
Pentru regresie, metodele de combinare a valorilor furnizate de vecini sunt variate: medie, medie ponderată, mediana etc.

Chestiunile care trebuie discutate sunt:

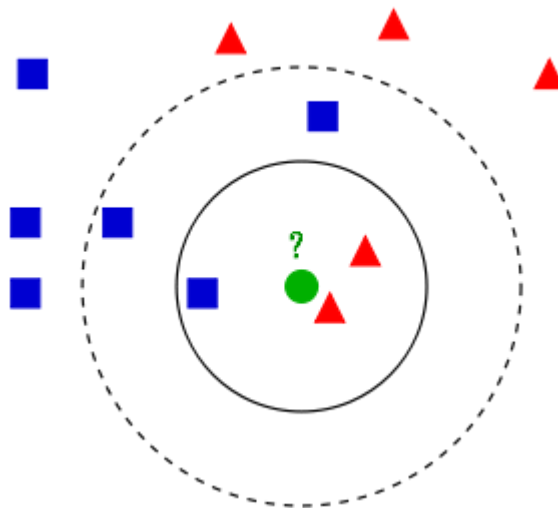
1. Modalitatea de calcul a distanței
2. Valoarea lui  $k$

Pentru cel de al doilea punct a se vedea exemplele următoare.

Exemple: se considera cele doua clase de obiecte din figura de mai jos. Pentru dreptunghiul galben avem nevoie de a-i determina clasa (culoarea). Numarul de vecini cei mai apropiati este 3 si sunt reprezentati prin sageti. Clasa majoritara este verde, deci se considera ca cel mai probabil dreptunghiul pentru care se cere clasificare este din clasa "verde".



Numarul de vecini considerati este critic. In figura urmatoare:(sursa: [By Antti Ajanki AnAj - Own work, CC BY-SA 3.0 \(https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2170282\)](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2170282))



se arata ca:

- pentru  $k=3$  se obtin 2 vecini rosii si 1 albastru, deci clasa asignata va fi rosie
- pentru  $k=5$  se obtin 3 vecini albastri si 2 rosii, deci clasa asignata punctului verde va fi albastra

Alegerea lui  $k$  este deci importanta.  $k$  este de fapt unul din cei doi hiperparametri ai algoritmului k-NN, in functie de valoarea lui rezultatele alg de clasificare putand diferi. Valoarea lui  $k$  este de regula dictata de date si nu aleasa in mod fortuit.

Un alt hiperparametru este modalitatea de calcul a distantei dintre puncte. In exemplele de mai sus s-a folosit distanta Euclidiană. Pentru doi vectori  $\mathbf{x} = (x_0, x_1, \dots, x_{n-1})$ ,  $\mathbf{y} = (y_0, y_1, \dots, y_{n-1})$ , distanta Euclidiană -- sau distanta  $L_2$  -- se calculeaza ca:

$$d_E(\mathbf{x}, \mathbf{y}) = d_2(\mathbf{x}, \mathbf{y}) = \sqrt{\sum_{i=0}^{n-1} (x_i - y_i)^2}$$

Deseori in calcule radicalul nu mai este calculat, deoarece oricum functia radical e monoton crescatoare.

Nu e obligatoriu ca functia folosita sa indeplineasca [axiomele distantei](https://en.wikipedia.org/wiki/Metric_(mathematics))

([https://en.wikipedia.org/wiki/Metric\\_\(mathematics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Metric_(mathematics))); se poate folosi orice functie care masoara similaritatea dintre vectorii  $\mathbf{x}$  si  $\mathbf{y}$ ; remarca: similaritate mare (respectiv mica) corespunde distantei mici (respectiv mari).

Alte distante si similaritati folosite sunt:

- distanta  $L_1$ , zisa si distanta Manhattan, city-block:

$$d_1(\mathbf{x}, \mathbf{y}) = \sum_{i=0}^{n-1} |x_i - y_i|$$

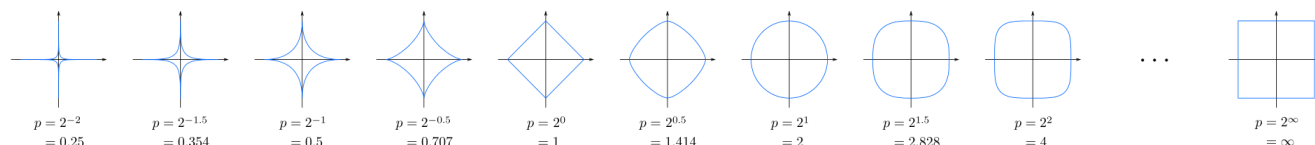
- similaritatea cosinus intre vectori:

$$\text{similaritate} = \cos(\theta) = \frac{\mathbf{x} \cdot \mathbf{y}}{\|\mathbf{x}\| \|\mathbf{y}\|}$$

unde  $\theta$  este unghiul dintre ccei doi vectori, iar  $\cdot$  este produsul scalar al celor doi vectori;

- distanta Minkowski, generalizand distanta Euclidiană si pe  $L_1$ :

$$d_p(\mathbf{x}, \mathbf{y}) = \left( \sum_{i=0}^{n-1} |x_i - y_i|^p \right)^{1/p}$$



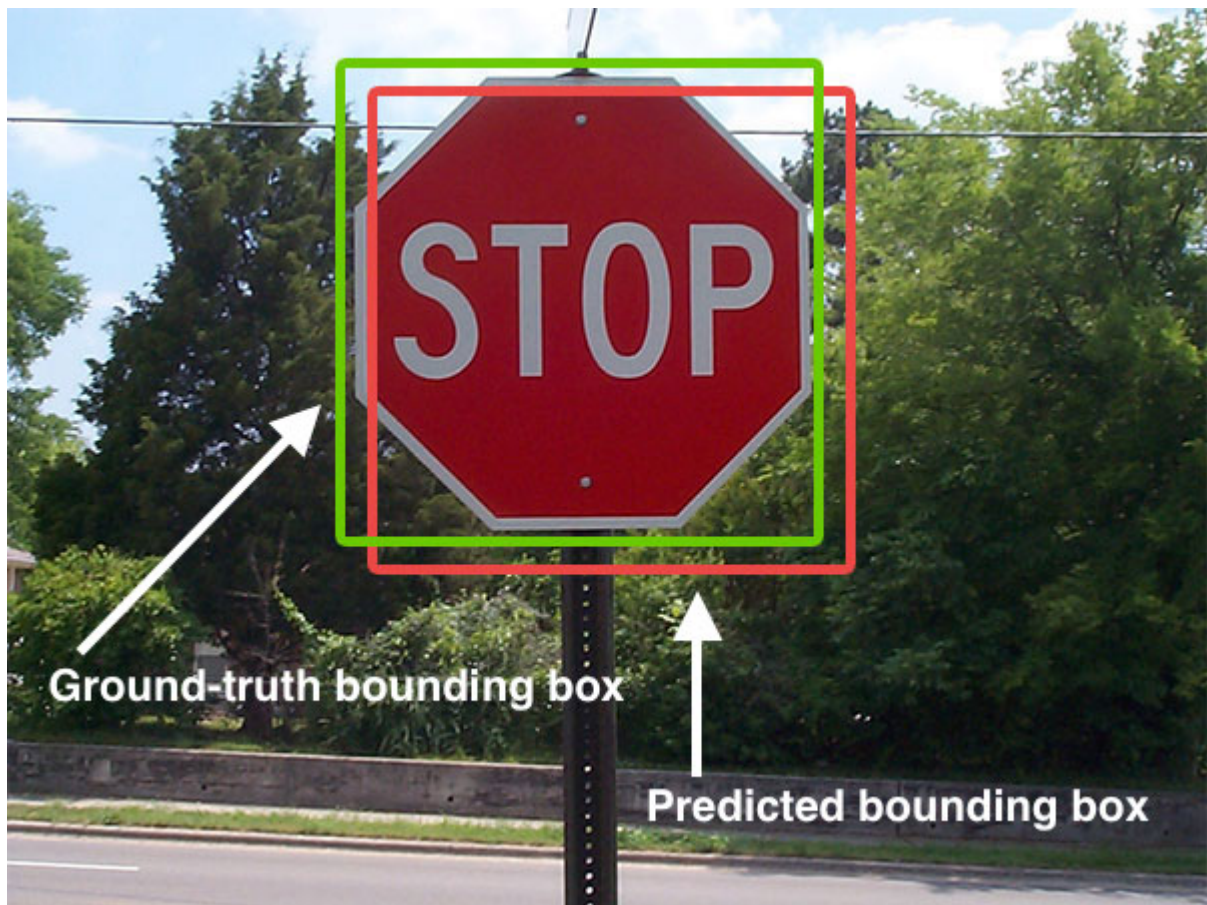
sursa: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2D\\_unit\\_balls.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2D_unit_balls.svg)

([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2D\\_unit\\_balls.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2D_unit_balls.svg))

- indexul Jaccard, sau "Intersection over Union" sau coeficientul de similaritate Jaccard, utilizat pentru a calcula similaritatea a doua multimi:

$$J(A, B) = \frac{|A \cap B|}{|A \cup B|}$$

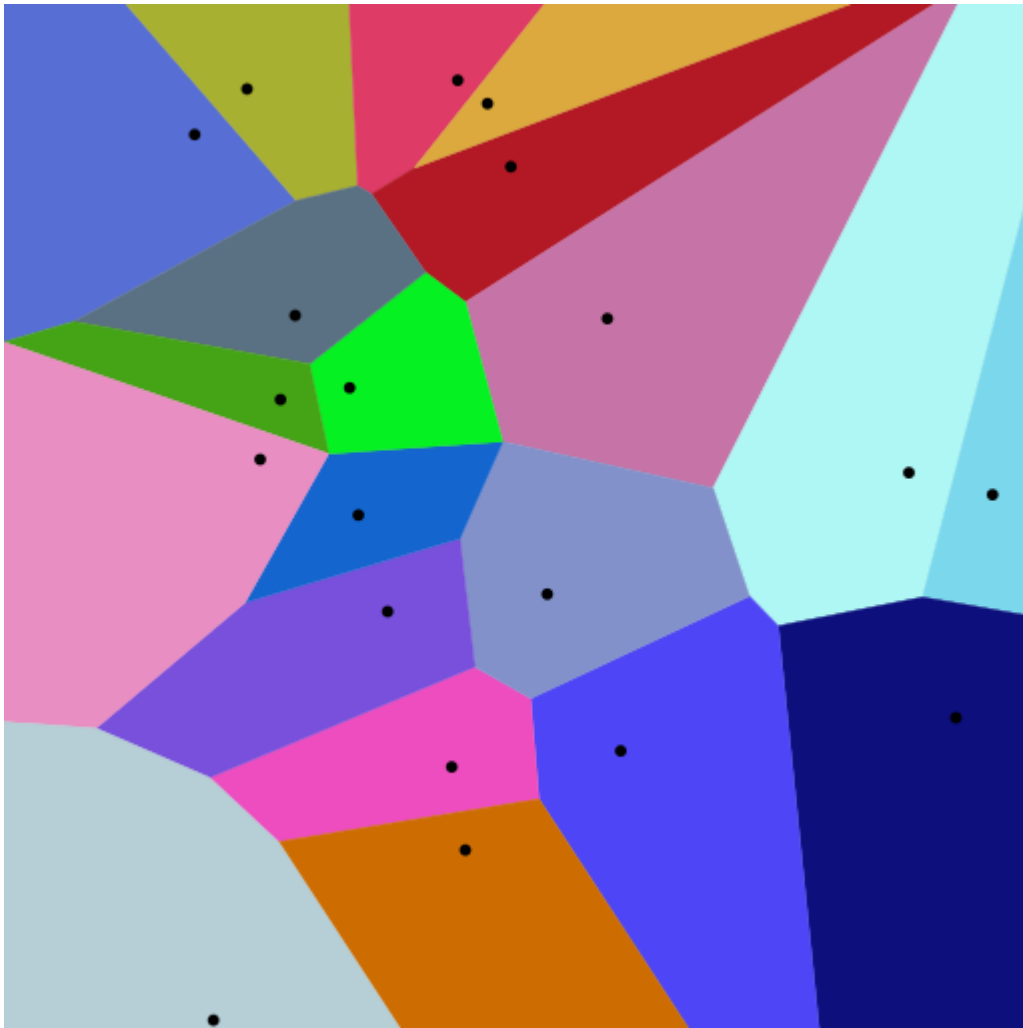




Sursa: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Intersection\\_over\\_Union\\_-\\_object\\_detection\\_bounding\\_boxes.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Intersection_over_Union_-_object_detection_bounding_boxes.jpg) ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Intersection\\_over\\_Union\\_-\\_object\\_detection\\_bounding\\_boxes.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Intersection_over_Union_-_object_detection_bounding_boxes.jpg))

- [Dynamic Time Warping](http://www.maths.manchester.ac.uk/~mbbx2se2/Docs/Dynamic_time_warping(Steven_Elsworth).pdf) ([http://www.maths.manchester.ac.uk/~mbbx2se2/Docs/Dynamic\\_time\\_warping\(Steven\\_Elsworth\).pdf](http://www.maths.manchester.ac.uk/~mbbx2se2/Docs/Dynamic_time_warping(Steven_Elsworth).pdf)), utilizata pentru masurarea similaritatii intre serii de timp.

Cazul  $k = 1$  merita sa fie detaliat: fiecare nou vector este asociat cu cel mai apropiat vecin al sau. Aceasta corespunde unei diagrame Voronoi ([https://en.wikipedia.org/wiki/Voronoi\\_diagram](https://en.wikipedia.org/wiki/Voronoi_diagram)), in care fiecare punct din setul initial are o "zona de influenta": toate punctele din acea zona sunt considerate ca fiind de tipul (clasa) sa. In figura de mai jos distanta folosita este cea Euclidiană.



[By Balu Ertl - Own work, CC BY-SA 4.0], (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=38534275> (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=38534275>))

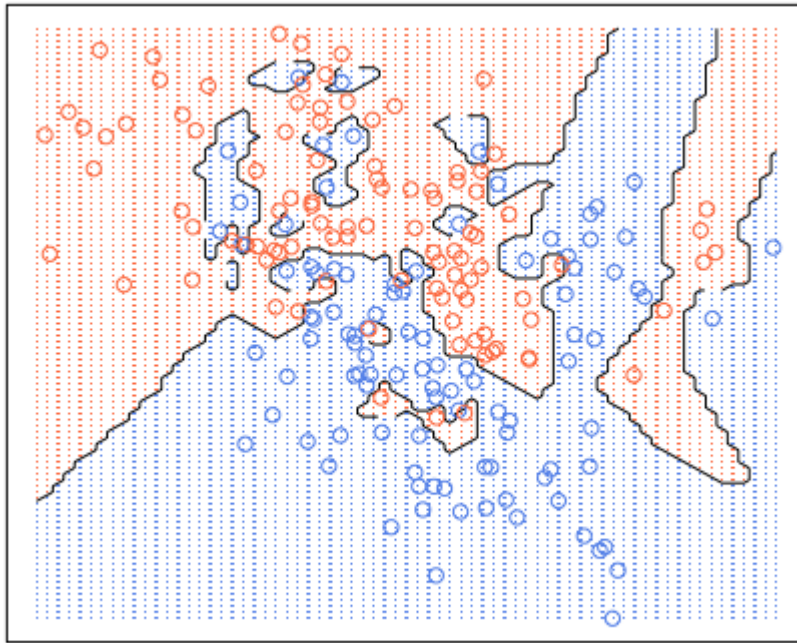
Pentru acelasi  $k = 1$  dar distanta  $L_1$  se obtine o diagrama Voronoi diferita:



[By Balu Ertl - Own work, CC BY-SA 4.0], (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=38534275>  
(<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=38534275>))

Daca setul de intrare e cu zgomot (masuratori nu foarte precise, sau clase incorect asiguate in setul de instruire), atunci clasificarea va suferi:

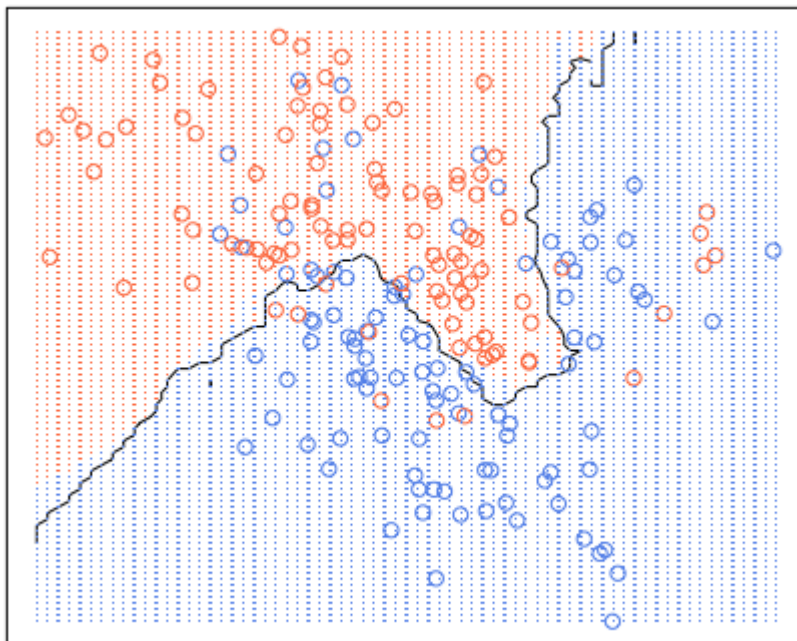
### nearest neighbour (k = 1)



Sursa: [A Complete Guide to K-Nearest-Neighbors with Applications in Python and R](https://kevinzakka.github.io/2016/07/13/k-nearest-neighbor/)  
(<https://kevinzakka.github.io/2016/07/13/k-nearest-neighbor/>)

Se prefera deci a se lua  $k > 1$ , deoarece suprafata de separare este mai regulata.

### 20-nearest neighbour



Sursa: [A Complete Guide to K-Nearest-Neighbors with Applications in Python and R](https://kevinzakka.github.io/2016/07/13/k-nearest-neighbor/)  
(<https://kevinzakka.github.io/2016/07/13/k-nearest-neighbor/>)



In cea mai simpla varianta, datele sunt impartite in 2 submultimi disjuncte:

- set de antrenare: este folosit pentru a invata un model care va face mai departe clasificarea
- set de testare: este folosit pentru a determina performanta modelului pe setul de testare.

Mai sunt si alte variante de impartire: set de antrenare, de validare, de testare - dar consideram varianta cea mai simpla

Daca setul de date nu este de la inceput impartit in set de antrenare si de testare, atunci acest lucru trebuie facut de utilizator. Se obisnuieste sa se imparta setul de date in 2/3 set de antrenare si 1/3 set de testare. Se poate face asa ceva prin NumPy slicing:

```
In [7]: n_rows = X.shape[0]
        print('n_rows:', n_rows)
        X_train = X[0:n_rows * 2 // 3, :]
        X_test = X[n_rows * 2 // 3:, :]
        y_train = y[0:n_rows * 2 // 3]
        y_test = y[n_rows * 2 // 3:]

        n_rows: 150
```

Alternativ, se pot folosi functii sklearn pentru acelasi efect: functia [sklearn.model\\_selection.train\\_test\\_split](http://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.model_selection.train_test_split.html) ([http://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.model\\_selection.train\\_test\\_split.html](http://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.model_selection.train_test_split.html)):

```
In [8]: from sklearn.model_selection import train_test_split

        X_train, X_test, y_train, y_test = train_test_split(X, y, train_size=2/3, test_size=1/3, shuffle=False)
```

Varianta aceasta e una neinspirata: daca vedem care sunt etichetele din seturile de antrenare si respectiv de testare, constatam ca datele sunt ne-balansate:

```
In [9]: print('y_train:', set(y_train))
        print('y_test:', set(y_test))

        y_train: {0, 1}
        y_test: {2}
```

## Separarea setului iris in set de antrenare si de testare - varianta corecta

Se recomanda deci ca setul sa fie permutat aleator inainte de impartire. Se poate folosi functia de [shuffle](https://docs.scipy.org/doc/numpy/reference/generated/numpy.random.shuffle.html) (<https://docs.scipy.org/doc/numpy/reference/generated/numpy.random.shuffle.html>) din NumPy, sau putem cere metodei `train_test_split` sa faca ea acest lucru:

```
In [10]: X_train, X_test, y_train, y_test = train_test_split(X, y, test_size=1/3, shuffle=True)
print(y_test)
```

```
[2 2 1 0 1 1 0 2 2 1 1 1 2 0 2 2 0 2 1 1 2 2 1 1 0 1 1 0 0 2 0 0 0 0 1 2
 2 2 2 2 2 2 2 0 1 2 1 0 0]
```

Se observa ca la rulari diferite rezultatele sunt diferite, deoarece impartirea se face in mod aleator la fiecare rulare. Pentru reproductibilitate, se poate specifica 'samanta' folosita de catre functia de generare de numere aleatoare:

```
In [11]: X_train, X_test, y_train, y_test = train_test_split(X, y, test_size=1/3, shuffle=True, random_state=42)
print(y_test)
```

```
[1 0 2 1 1 0 1 2 1 1 2 0 0 0 0 1 2 1 1 2 0 2 0 2 2 2 2 2 0 0 0 0 1 0 0 2 1
 0 0 0 2 1 1 0 0 1 2 2 1 2]
```

E util sa se observe daca clasele sunt distribuite echilibrat:

```
In [12]: from collections import Counter

print(Counter(y_train))
print(Counter(y_test))
```

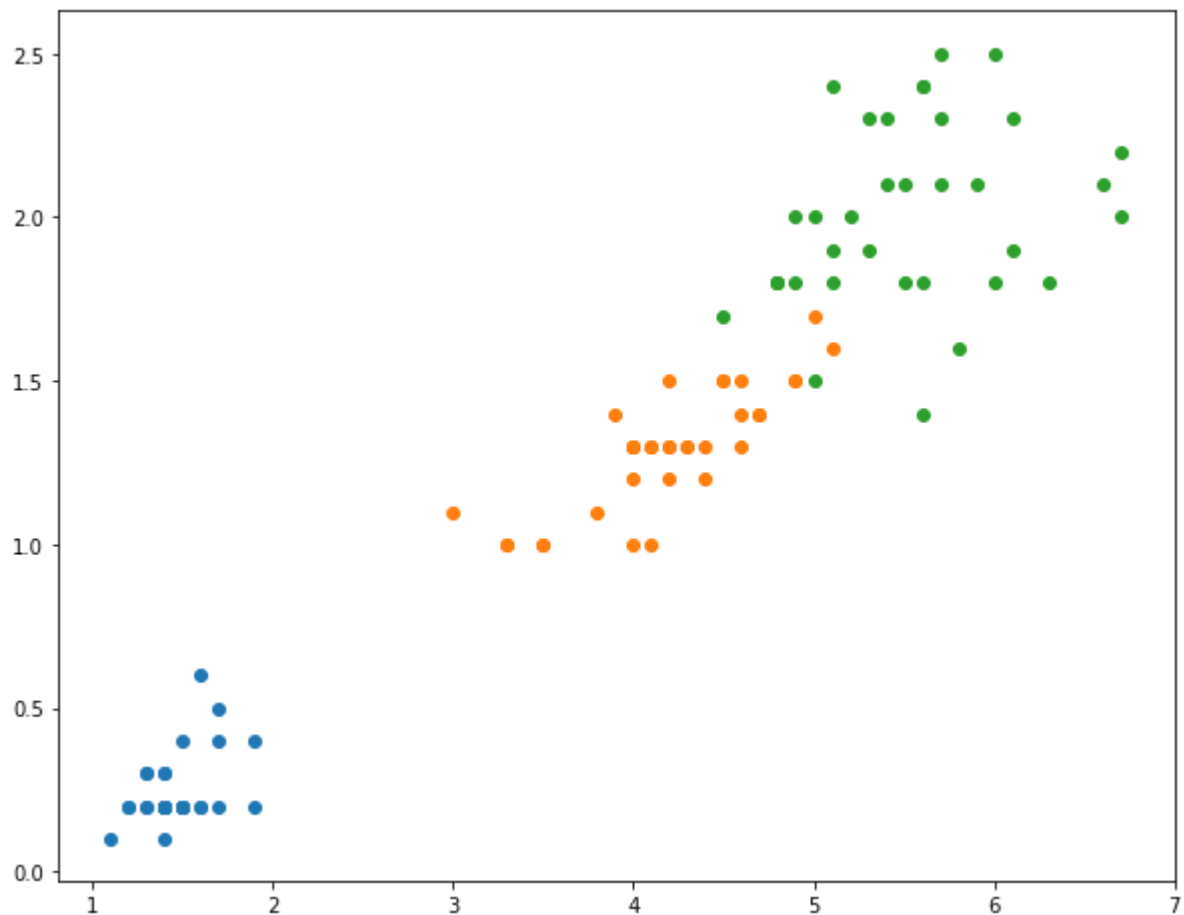
```
Counter({1: 35, 2: 34, 0: 31})
Counter({0: 19, 2: 16, 1: 15})
```

O distributie neechilibrata poate influenta negativ performanta modelului de clasificare: se invata prea putin dintr-o clasa fata, din cauza a prea putine exemplare din ea.

Vom utiliza algoritmul k-NN pentru a face clasificari ale datelor din setul de testare, folosind cazurile din setul de antrenare.

```
In [13]: import matplotlib.pyplot as plt
import numpy as np
```

```
In [14]: plt.figure(figsize=(10, 8))
for index, name in enumerate(iris.target_names):
    that_iris = X_train[y_train == index, :]
    plt.scatter(that_iris[:, 2], that_iris[:, 3])
plt.show()
```



```
In [15]: from ipywidgets import interactive
```

```
In [16]: def show_iris_2d(col1, col2):
    """Plots the iris dataset, only those features given by params col1 and col2.
    :param col1: index of first feature to show, 0 to 3
    :param col2: index of second feature to show, 0 to 3
    :return: None
    """
    plt.figure(figsize=(10, 8))
    for index, name in enumerate(iris.target_names):
        that_iris = X_train[y_train == index, :]
        plt.scatter(that_iris[:, col1], that_iris[:, col2])
        plt.xlabel(names[col1])
        plt.ylabel(names[col2])
    plt.show()

    interactive(show_iris_2d, col1=(0, 3), col2=(0, 3))
```



Pasii de lucru sunt:

1. Importa clasa utilizata

```
In [17]: from sklearn.neighbors import KNeighborsClassifier
```

1. Instantiaza modelul: obtine un obiect pe baza clasei

```
In [18]: model = KNeighborsClassifier(n_neighbors=1)
```

1. Antreneaza modelul, specificandu-i datele din setul de antrenare. In cazul nostr, acestea sunt X\_train si y\_train.

```
In [19]: model.fit(X_train, y_train)
```

```
Out[19]: KNeighborsClassifier(algorithm='auto', leaf_size=30, metric='minkowski',
                             metric_params=None, n_jobs=None, n_neighbors=1, p=2,
                             weights='uniform')
```

1. Testeaza modelul pe date - din setul de test sau alta sursa

```
In [20]: X_train[0, :], y_train[0]
```

```
Out[20]: (array([5.7, 2.9, 4.2, 1.3]), 1)
```

```
In [21]: #prezicere pentru o singura masuratoare (4 valori)
to_predict = np.array([5.5, 2.8, 4.3, 1.0]).reshape(1, -1)
model.predict(to_predict)
```

```
Out[21]: array([1])
```

```
In [22]: y_hat = model.predict(X_test)
print(y_hat)
print(y_test)

print(sum(y_hat != y_test))
```

```
[1 0 2 1 1 0 1 2 1 1 2 0 0 0 0 1 2 1 1 2 0 2 0 2 2 2 2 2 0 0 0 0 1 0 0 2 1
 0 0 0 2 1 1 0 0 1 1 2 1 2]
[1 0 2 1 1 0 1 2 1 1 2 0 0 0 0 1 2 1 1 2 0 2 0 2 2 2 2 2 0 0 0 0 1 0 0 2 1
 0 0 0 2 1 1 0 0 1 2 2 1 2]
1
```

Putem experimenta cu diferite valori ale lui  $k$ :

```
In [23]: model_5 = KNeighborsClassifier(n_neighbors=5)
model_5.fit(X_train, y_train)
y_hat_5 = model_5.predict(X_test)
print(sum(y_hat_5 != y_hat))
```

0

## Regresia logistica

Prezentare teoretica: curs SCI

(<https://github.com/lmsasu/cursuri/blob/master/SistemeComputationaleInteligente/SistemeComputationaleInteligente/curs3>)

```
In [24]: from sklearn.linear_model import LogisticRegression
logreg = LogisticRegression(solver='sag', multi_class='multinomial', max_iter=
10000)
logreg.fit(X_train, y_train)
y_hat_logreg = logreg.predict(X_test)
```

```
In [25]: #acuratetea
sum(y_hat_logreg != y_test)
```

Out[25]: 0

## Bibliografie:

1. k-NN: [Articol Scholarpedia \(http://www.scholarpedia.org/article/K-nearest\\_neighbor\)](http://www.scholarpedia.org/article/K-nearest_neighbor)
2. k-NN: [A Complete Guide to K-Nearest-Neighbors with Applications in Python and R \(https://kevinzakka.github.io/2016/07/13/k-nearest-neighbor/\)](https://kevinzakka.github.io/2016/07/13/k-nearest-neighbor/)
3. Scikit-learn si k-NN: [scikit-learn video #3: Machine learning first steps with the Iris dataset \(http://blog.kaggle.com/2015/04/22/scikit-learn-video-3-machine-learning-first-steps-with-the-iris-dataset/\)](http://blog.kaggle.com/2015/04/22/scikit-learn-video-3-machine-learning-first-steps-with-the-iris-dataset/)
4. Case based reasoning: Beatriz López, [Case-Based Reasoning: A Concise Introduction \(http://www.morganclaypool.com/doi/abs/10.2200/S00490ED1V01Y201303AIM020\)](http://www.morganclaypool.com/doi/abs/10.2200/S00490ED1V01Y201303AIM020), Morgan & Claypool Publishers, 2003