

1.2 descripción de datos

24

$3.31 \times 10^{-1} + 3.85 \times 10^{-1} \log(20) - 5.293393857 \times 10^{-1} \log(n) + 3.31 \times 10^{-1} \log^2(n)$

Clase 1

Clase 2

Clase 3

Clase 4

Clase 5



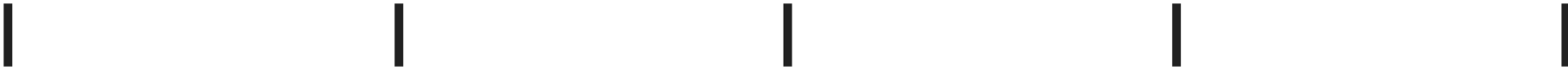


0.33 0.66 0.99 1.32 1.65

Scindicat esas
casas adiacientes.
Cada una de ellas
es un mundo que
se ha de explorar.
Y cada uno de los
que la habitan
es un ser que
debe ser respetado.

case=0.33 range=1.65/5 classes=14. AnchoredAggregation

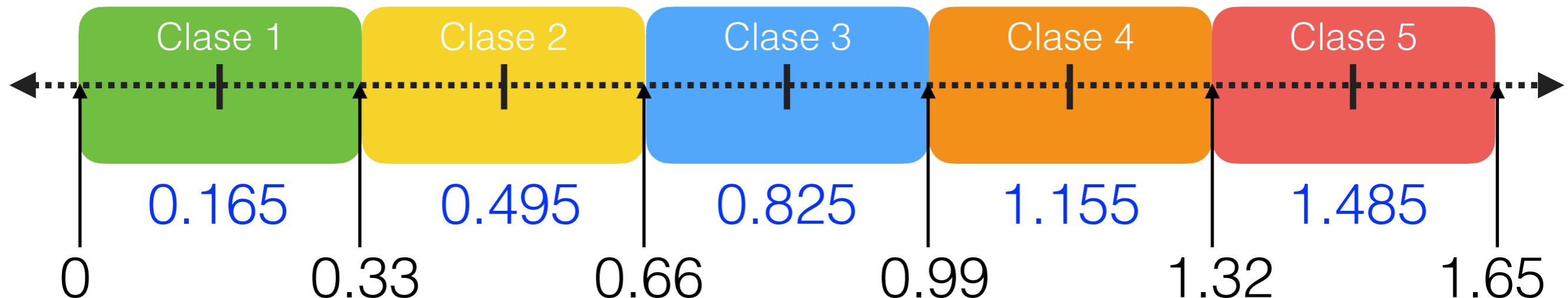
detecção de classes. Para isso, é necessário que o modelo tenha uma estrutura de saída que possa ser interpretada como uma probabilidade de pertencimento à classe desejada. Isso pode ser feito através de uma camada final que aplica uma função de ativação, como a softmax, para gerar uma distribuição de probabilidade sobre todas as classes possíveis.



1.155.1.485.495
1.165.1.825

1.2 Descripción de datos

3. No. clases = $1 + 3.3 \log(n) = 1 + 3.3 \log(20) = 5.2933989857$.
4. Ancho de clase: rango/No. clases = $1.65/5 = 0.33$.
5. Ubicar los límites de cada clase.
6. Determinar la marca de clase.



1.2 Descripción de datos

3. No. clases = $1 + 3.3 \log(n) = 1 + 3.3 \log(20) = 5.2933989857$.
4. Ancho de clase: rango/No. clases = $1.65/5 = 0.33$.
5. Ubicar los límites de cada clase.
6. Determinar la marca de clase.

