# Rozpoznawanie cyfr

## Pomysł

#### Działanie programu:

- Pobieranie cech z obrazków
- Porównanie skuteczności metod
- Klasyfikacja obrazków
  - 1. SVM
  - 2. K najbliższych sąsiadów

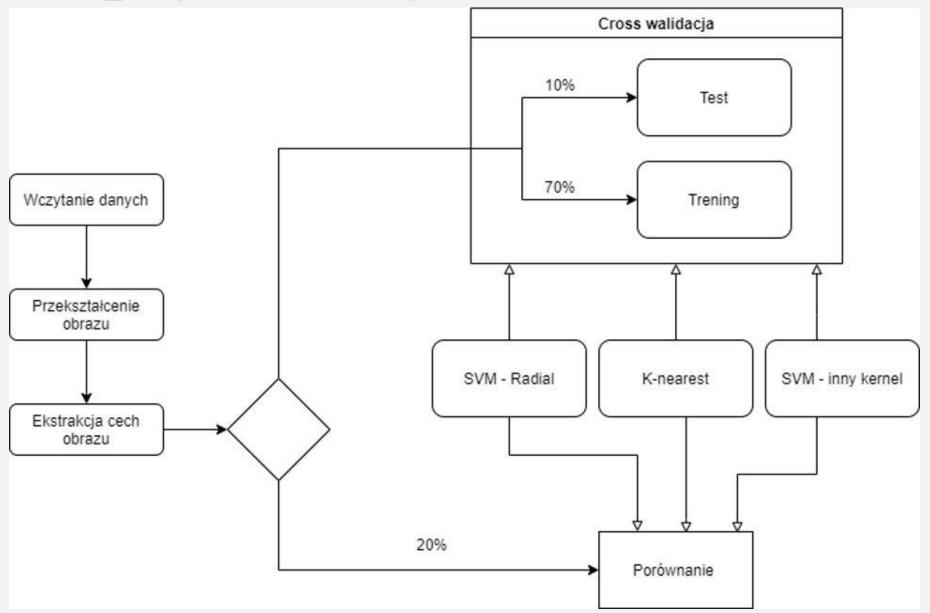
#### Cele:

- Osiągnięcie jak największej skuteczności w rozpoznawaniu cyfr.
- Stworzenie interfejsu umożliwiającego wpisanie przez użytkownika własnych liczb do rozpoznania.

### Dane

Obrazki wielkości 28px

## Przepływ danych



### Ekstrakcja danych

#### Histogramy:

- Projekcja pionowa
- Projekcja pozioma
- Liczba przejść w pionie
- Liczba przejść w poziomie

#### Właściwości histogramów:

- Średnia arytmetyczna
- Mediana
- Pozycja minimalna
- Pozycja maksymalna

#### Inne:

- Osie elipsy
- Zaokrąglenia
- Ekscentryczność

## K najbliższych sąsiadów

- najprostszy algorytm klasyfikacji
- uniwersalny
- testowaliśmy dla k z zakresu [1, 10]

### Maszyna wektorów nośnych (SVM)

- kernele: linear, radial

The kernel function can be any of the following:

- linear:  $\langle x, x' \rangle$ .
- ullet polynomial:  $(\gamma\langle x,x'
  angle+r)^d$ , where d is specified by parameter degree, r by coef0.
- rbf:  $\exp(-\gamma ||x-x'||^2)$ , where  $\gamma$  is specified by parameter gamma, must be greater than 0.
- sigmoid  $anh(\gamma\langle x,x'\rangle+r)$ , where r is specified by coef0.

Źródło: scikit-learn.org

# Wyniki

Metoda	Parametry	Skuteczność
SVM - kernel radialny	C=60, gamma=0.1	84.53%
SVM - kernel liniowy	C=1	79.98%
k najbliższych sąsiadów	k=7	76.55%

Tablica 2: Najlepsze parametry metod i ich skuteczność

Cyfra na obrazku	SVM - radialny	SVM - liniowy	k najbliższych sąsiadów
0			
0	94%	90%	89%
1	97%	97%	96%
2	74%	65%	70%
3	65%	59%	53%
4	89%	85%	83%
5	63%	63%	50%
6	87%	79%	78%
7	92%	85%	84%
8	91%	89%	79%
9	87%	78%	76%

Tablica 3: Skuteczność dla każdej z cyfr

# Interface użytkownika

#### Skuteczności rozpoznawania:

- SVM 58%
- K najbliższych sąsiadów 54%

## Prezentacja