

Scenariusz 5

Białek Tomasz, gr. 1

Temat ćwiczenia: Budowa i działanie sieci Kohonena dla WTA.

1. Cel ćwiczenia

Celem ćwiczenia jest poznanie budowy i działania sieci Kohonena przy wykorzystaniu reguły WTA do odwzorowywania istotnych cech kwiatów.

2. Opis budowy sieci i algorytmów uczenia.

Celem zbudowanej sieci jest podział danych uczących na określone grupy i przyporządkowanie danej grupie danego elementu wyjściowego. Podział na grupy polega na tym, żeby elementy w danej grupie były jak najbardziej podobne do siebie jednocześnie będąc zupełnie inne od elementów z innych grup.

Długość dziłki kielicha	Szerokość dziłki kielicha	Długość płatka	Szerokość płatka	Rodzaj
5.2	3.5	1.4	0.2	<i>I. setosa</i>
4.9	3.0	1.4	0.2	<i>I. setosa</i>
4.7	3.2	1.3	0.2	<i>I. setosa</i>
4.6	3.1	1.5	0.2	<i>I. setosa</i>
5.0	3.6	1.4	0.3	<i>I. setosa</i>
5.4	3.9	1.7	0.4	<i>I. setosa</i>
4.6	3.4	1.4	0.3	<i>I. setosa</i>
5.0	3.4	1.5	0.2	<i>I. setosa</i>
4.4	2.9	1.4	0.2	<i>I. setosa</i>
4.9	3.1	1.5	0.1	<i>I. setosa</i>
5.4	3.7	1.5	0.2	<i>I. setosa</i>
4.8	3.4	1.6	0.2	<i>I. setosa</i>
4.8	3.0	1.4	0.1	<i>I. setosa</i>
4.3	3.0	1.1	0.1	<i>I. setosa</i>
5.8	4.0	1.2	0.2	<i>I. setosa</i>
5.7	4.4	1.5	0.4	<i>I. setosa</i>
5.4	3.9	1.3	0.4	<i>I. setosa</i>
5.1	3.5	1.4	0.3	<i>I. setosa</i>
5.7	3.8	1.7	0.3	<i>I. setosa</i>
5.1	3.8	1.5	0.3	<i>I. setosa</i>
5.4	3.4	1.7	0.2	<i>I. setosa</i>

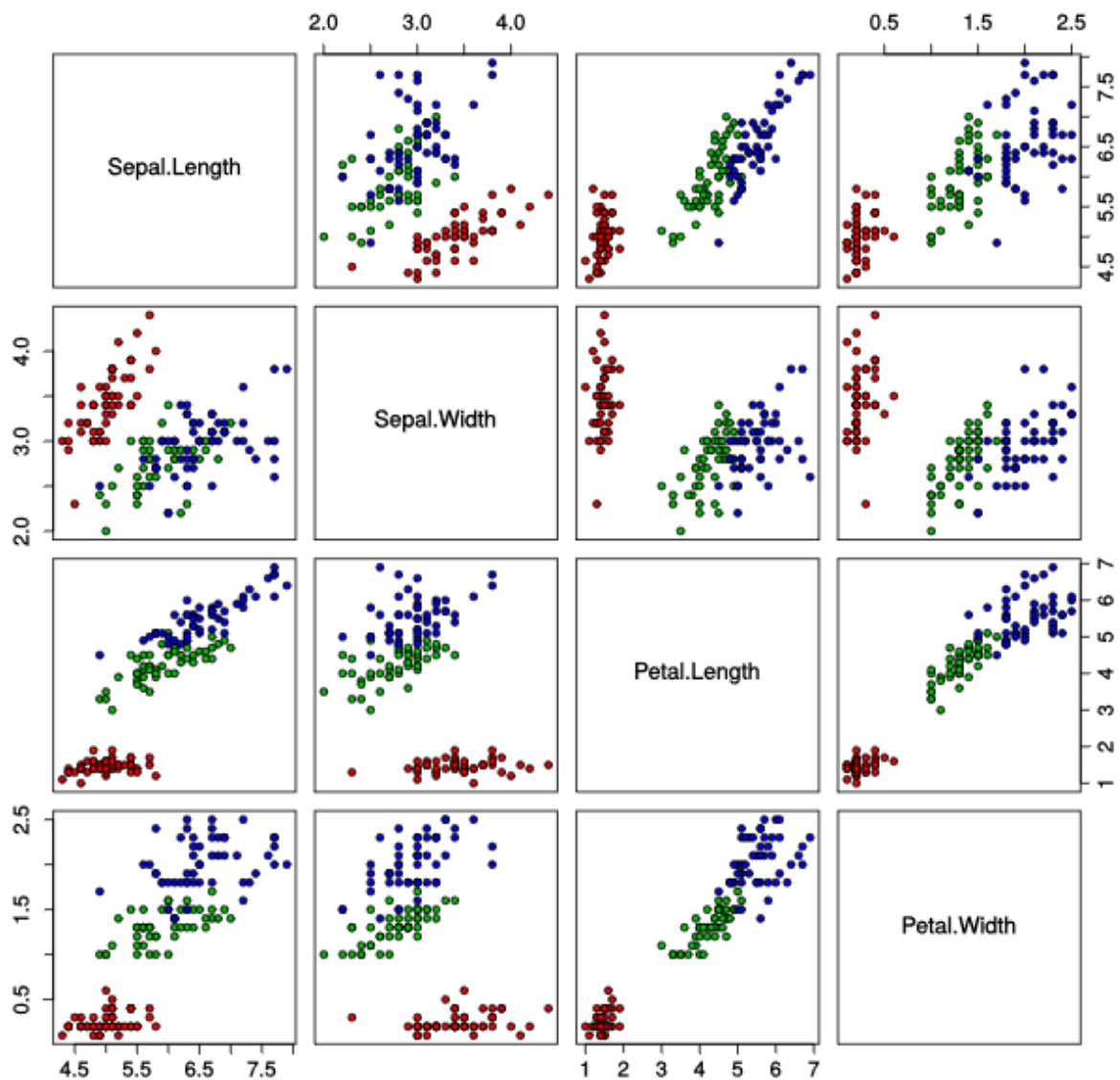
Długość działki kielicha	Szerokość działki kielicha	Długość płatka	Szerokość płatka	Rodzaj
5.1	3.7	1.5	0.4	<i>I. setosa</i>
4.6	3.6	1.0	0.2	<i>I. setosa</i>
5.1	3.3	1.7	0.5	<i>I. setosa</i>
4.8	3.4	1.9	0.2	<i>I. setosa</i>
5.0	3.0	1.6	0.2	<i>I. setosa</i>
5.0	3.4	1.6	0.4	<i>I. setosa</i>
5.2	3.5	1.5	0.2	<i>I. setosa</i>
5.2	3.4	1.4	0.2	<i>I. setosa</i>
4.7	3.2	1.6	0.2	<i>I. setosa</i>
4.8	3.1	1.6	0.2	<i>I. setosa</i>
5.4	3.4	1.5	0.4	<i>I. setosa</i>
5.2	4.1	1.5	0.1	<i>I. setosa</i>
5.5	4.2	1.4	0.2	<i>I. setosa</i>
4.9	3.1	1.5	0.2	<i>I. setosa</i>
5.0	3.2	1.2	0.2	<i>I. setosa</i>
5.5	3.5	1.3	0.2	<i>I. setosa</i>
4.9	3.6	1.4	0.1	<i>I. setosa</i>
4.4	3.0	1.3	0.2	<i>I. setosa</i>
5.1	3.4	1.5	0.2	<i>I. setosa</i>
5.0	3.5	1.3	0.3	<i>I. setosa</i>
4.5	2.3	1.3	0.3	<i>I. setosa</i>
4.4	3.2	1.3	0.2	<i>I. setosa</i>
5.0	3.5	1.6	0.6	<i>I. setosa</i>
5.1	3.8	1.9	0.4	<i>I. setosa</i>
4.8	3.0	1.4	0.3	<i>I. setosa</i>
5.1	3.8	1.6	0.2	<i>I. setosa</i>
4.6	3.2	1.4	0.2	<i>I. setosa</i>
5.3	3.7	1.5	0.2	<i>I. setosa</i>
5.0	3.3	1.4	0.2	<i>I. setosa</i>
7.0	3.2	4.7	1.4	<i>I. versicolor</i>
6.4	3.2	4.5	1.5	<i>I. versicolor</i>
6.9	3.1	4.9	1.5	<i>I. versicolor</i>
5.5	2.3	4.0	1.3	<i>I. versicolor</i>

Długość dziatki kielicha	Szerokość dziatki kielicha	Długość płatka	Szerokość płatka	Rodzaj
6.5	2.8	4.6	1.5	<i>I. versicolor</i>
5.7	2.8	4.5	1.3	<i>I. versicolor</i>
6.3	3.3	4.7	1.6	<i>I. versicolor</i>
4.9	2.4	3.3	1.0	<i>I. versicolor</i>
6.6	2.9	4.6	1.3	<i>I. versicolor</i>
5.2	2.7	3.9	1.4	<i>I. versicolor</i>
5.0	2.0	3.5	1.0	<i>I. versicolor</i>
5.9	3.0	4.2	1.5	<i>I. versicolor</i>
6.0	2.2	4.0	1.0	<i>I. versicolor</i>
6.1	2.9	4.7	1.4	<i>I. versicolor</i>
5.6	2.9	3.6	1.3	<i>I. versicolor</i>
6.7	3.1	4.4	1.4	<i>I. versicolor</i>
5.6	3.0	4.5	1.5	<i>I. versicolor</i>
5.8	2.7	4.1	1.0	<i>I. versicolor</i>
6.2	2.2	4.5	1.5	<i>I. versicolor</i>
5.6	2.5	3.9	1.1	<i>I. versicolor</i>
5.9	3.2	4.8	1.8	<i>I. versicolor</i>
6.1	2.8	4.0	1.3	<i>I. versicolor</i>
6.3	2.5	4.9	1.5	<i>I. versicolor</i>
6.1	2.8	4.7	1.2	<i>I. versicolor</i>
6.4	2.9	4.3	1.3	<i>I. versicolor</i>
6.6	3.0	4.4	1.4	<i>I. versicolor</i>
6.8	2.8	4.8	1.4	<i>I. versicolor</i>
6.7	3.0	5.0	1.7	<i>I. versicolor</i>
6.0	2.9	4.5	1.5	<i>I. versicolor</i>
5.7	2.6	3.5	1.0	<i>I. versicolor</i>
5.5	2.4	3.8	1.1	<i>I. versicolor</i>
5.5	2.4	3.7	1.0	<i>I. versicolor</i>
5.8	2.7	3.9	1.2	<i>I. versicolor</i>
6.0	2.7	5.1	1.6	<i>I. versicolor</i>
5.4	3.0	4.5	1.5	<i>I. versicolor</i>
6.0	3.4	4.5	1.6	<i>I. versicolor</i>
6.7	3.1	4.7	1.5	<i>I. versicolor</i>

Długość dziatki kielicha	Szerokość dziatki kielicha	Długość płatka	Szerokość płatka	Rodzaj
6.3	2.3	4.4	1.3	<i>I. versicolor</i>
5.6	3.0	4.1	1.3	<i>I. versicolor</i>
5.5	2.5	4.0	1.3	<i>I. versicolor</i>
5.5	2.6	4.4	1.2	<i>I. versicolor</i>
6.1	3.0	4.6	1.4	<i>I. versicolor</i>
5.8	2.6	4.0	1.2	<i>I. versicolor</i>
5.0	2.3	3.3	1.0	<i>I. versicolor</i>
5.6	2.7	4.2	1.3	<i>I. versicolor</i>
5.7	3.0	4.2	1.2	<i>I. versicolor</i>
5.7	2.9	4.2	1.3	<i>I. versicolor</i>
6.2	2.9	4.3	1.3	<i>I. versicolor</i>
5.1	2.5	3.0	1.1	<i>I. versicolor</i>
5.7	2.8	4.1	1.3	<i>I. versicolor</i>
6.3	3.3	6.0	2.5	<i>I. virginica</i>
5.8	2.7	5.1	1.9	<i>I. virginica</i>
7.1	3.0	5.9	2.1	<i>I. virginica</i>
6.3	2.9	5.6	1.8	<i>I. virginica</i>
6.5	3.0	5.8	2.2	<i>I. virginica</i>
7.6	3.0	6.6	2.1	<i>I. virginica</i>
4.9	2.5	4.5	1.7	<i>I. virginica</i>
7.3	2.9	6.3	1.8	<i>I. virginica</i>
6.7	2.5	5.8	1.8	<i>I. virginica</i>
7.2	3.6	6.1	2.5	<i>I. virginica</i>
6.5	3.2	5.1	2.0	<i>I. virginica</i>
6.4	2.7	5.3	1.9	<i>I. virginica</i>
6.8	3.0	5.5	2.1	<i>I. virginica</i>
5.7	2.5	5.0	2.0	<i>I. virginica</i>
5.8	2.8	5.1	2.4	<i>I. virginica</i>
6.4	3.2	5.3	2.3	<i>I. virginica</i>
6.5	3.0	5.5	1.8	<i>I. virginica</i>
7.7	3.8	6.7	2.2	<i>I. virginica</i>
7.7	2.6	6.9	2.3	<i>I. virginica</i>
6.0	2.2	5.0	1.5	<i>I. virginica</i>

Długość działki kielicha	Szerokość działki kielicha	Długość płatka	Szerokość płatka	Rodzaj
6.9	3.2	5.7	2.3	<i>I. virginica</i>
5.6	2.8	4.9	2.0	<i>I. virginica</i>
7.7	2.8	6.7	2.0	<i>I. virginica</i>
6.3	2.7	4.9	1.8	<i>I. virginica</i>
6.7	3.3	5.7	2.1	<i>I. virginica</i>
7.2	3.2	6.0	1.8	<i>I. virginica</i>
6.2	2.8	4.8	1.8	<i>I. virginica</i>
6.1	3.0	4.9	1.8	<i>I. virginica</i>
6.4	2.8	5.6	2.1	<i>I. virginica</i>
7.2	3.0	5.8	1.6	<i>I. virginica</i>
7.4	2.8	6.1	1.9	<i>I. virginica</i>
7.9	3.8	6.4	2.0	<i>I. virginica</i>
6.4	2.8	5.6	2.2	<i>I. virginica</i>
6.3	2.8	5.1	1.5	<i>I. virginica</i>
6.1	2.6	5.6	1.4	<i>I. virginica</i>
6.3	3.4	5.6	2.4	<i>I. virginica</i>
6.4	3.1	5.5	1.8	<i>I. virginica</i>
6.0	3.0	4.8	1.8	<i>I. virginica</i>
6.9	3.1	5.4	2.1	<i>I. virginica</i>
6.7	3.1	5.6	2.4	<i>I. virginica</i>
6.9	3.1	5.1	2.3	<i>I. virginica</i>
5.8	2.7	5.1	1.9	<i>I. virginica</i>
6.8	3.2	5.9	2.3	<i>I. virginica</i>
6.7	3.3	5.7	2.5	<i>I. virginica</i>
6.7	3.0	5.2	2.3	<i>I. virginica</i>
6.3	2.5	5.0	1.9	<i>I. virginica</i>
6.5	3.0	5.2	2.0	<i>I. virginica</i>
6.2	3.4	5.4	2.3	<i>I. virginica</i>
5.9	3.0	5.1	1.8	<i>I. virginica</i>

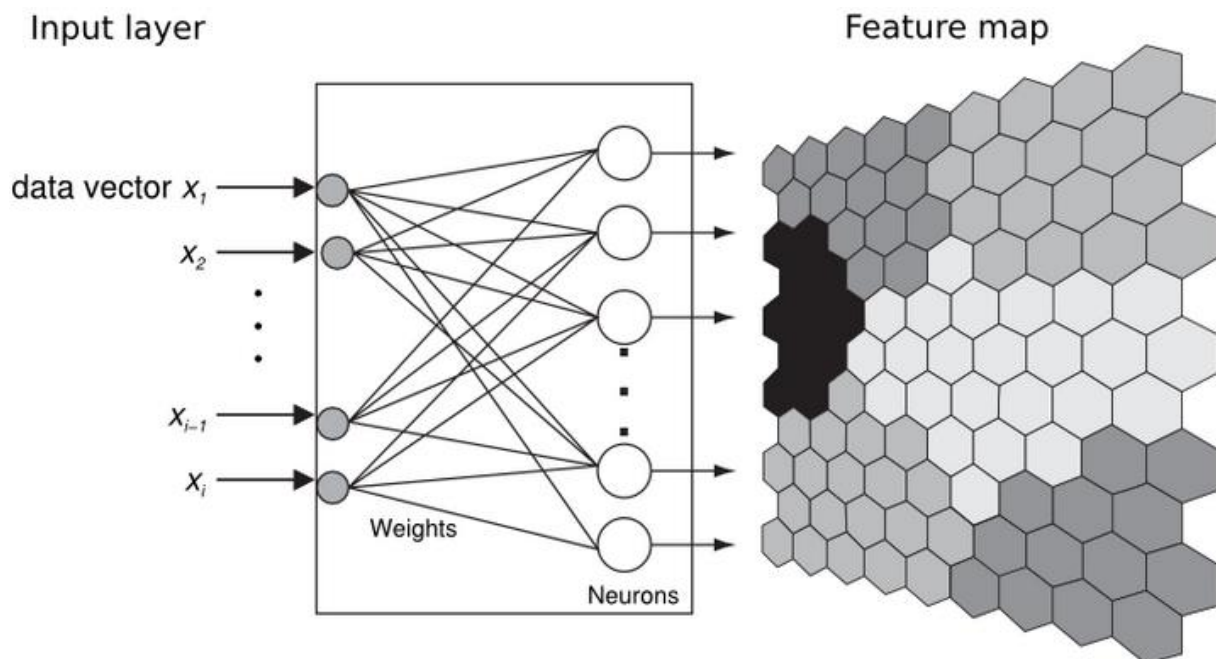
Tabela 1. Zestaw danych



Rys. 1 Cechy kwiatów (czerwony – setosa, green – versicolor, blue – virginica)

Syntetyczny opis sieci

Nauka sieci odbywa się za pomocą uczenia rywalizującego (metoda uczenia sieci samoorganizujących). Podczas procesu uczenia neurony są nauczone rozpoznawania danych i zbliżają się do obszarów zajmowanych przez te dane. Po wejściu każdego wektora uczącego wybierany jest tylko jeden neuron (neuron będący najbliższemu prezentowanemu wzorcowi). Wszystkie neurony rywalizują między sobą, gdzie zwycięża ten neuron, którego wartość jest największa. Zwycięski neuron przyjmuje na wyjściu wartość 1, pozostałe 0.



Rys. 1 Sieć samoorganizująca

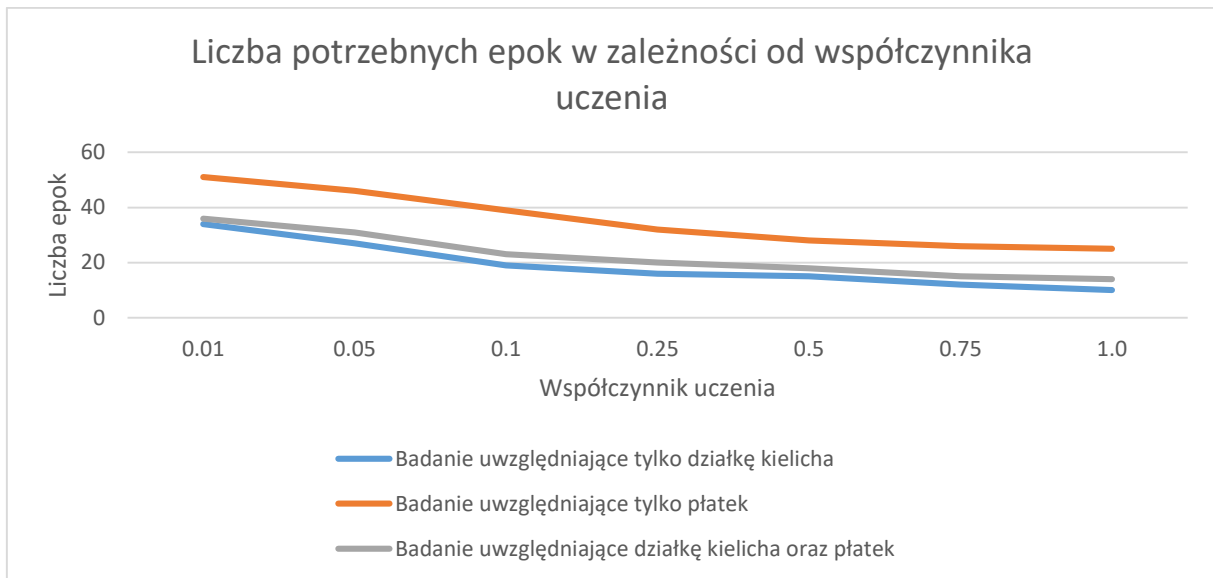
Proces uczenia przebiega według następującego schematu:

1. Normalizacja wszystkich danych
2. Wybór współczynnika uczenia η z przedziału $(0; 1)$
3. Wybór początkowych wartości wag z przedziału $(0; 1)$
4. Dla danego zbioru uczącego obliczamy odpowiedź sieci – dla każdego pojedynczego neuronu obliczana jest suma ilorazów sygnałów wejściowych oraz wag
5. Wybierany jest neuron, dla którego obliczona suma jest największa. Tylko dla tego neuronu następuje aktualizacja wag. Wzór na zaktualizowanie wagi jest następujący:

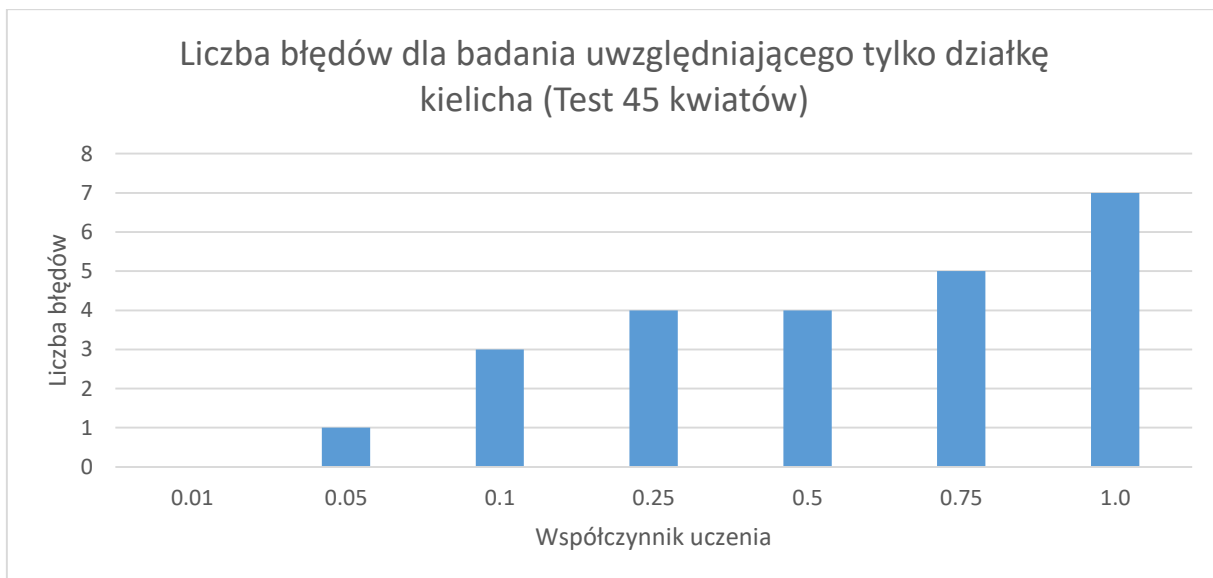
$$w_{i,j}(t + 1) = w_{i,j}(t) * \eta * (x_i * w_{i,j}(t))$$

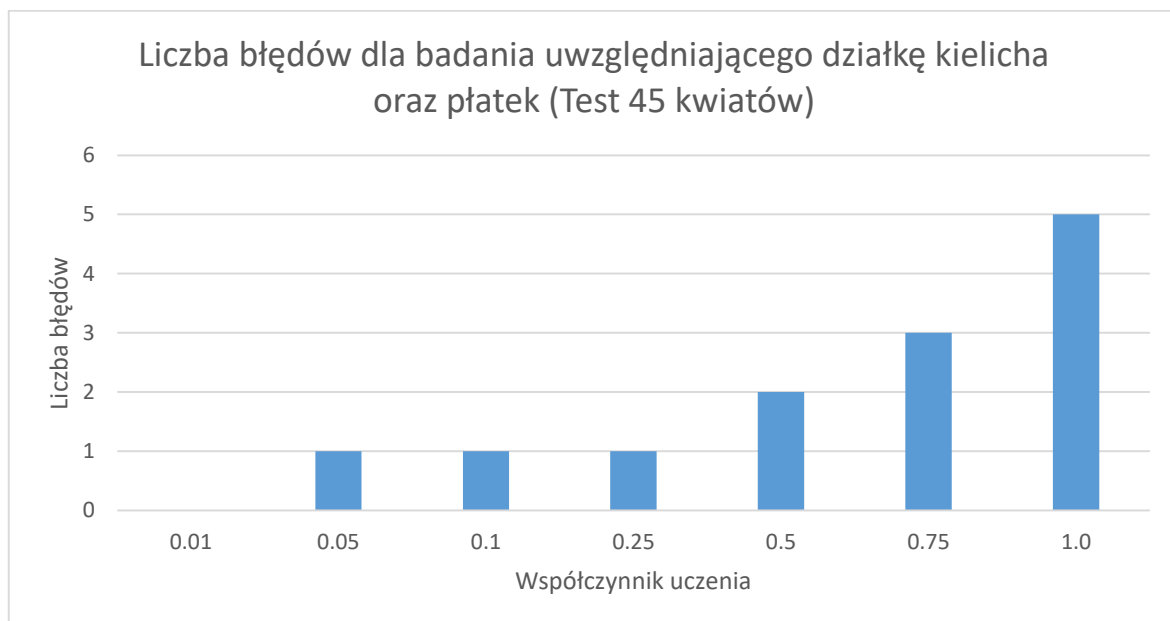
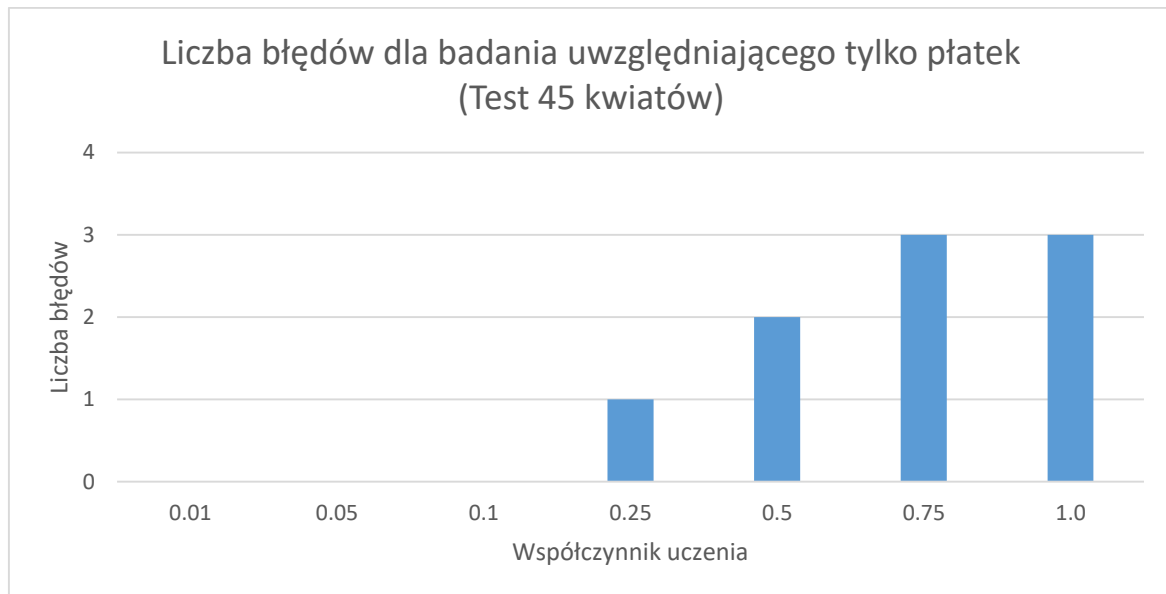
6. Znormalizowanie wartości nowego wektora wag
7. Zwycięski neuron daje odpowiedź na swoim wyjściu równą 1, a pozostałe 0.
8. Wczytanie kolejnego wektora uczącego.

3. Zestawienie otrzymanych wyników



Z powyższego wykresu można odczytać, że sieć potrzebowała największej ilości epok do nauki dla badania uwzględniającego tylko płatek, najmniej dla badania uwzględniającego tylko działkę kielicha. Wynik pośredni przypadł badaniu uwzględniającego działkę kielicha oraz płatek. Powodem takich wyników może być sytuacja, gdy sieć mogła mieć już pogrupowane neurony ze względu na działkę kielicha, ale dane odpowiedzialne za płatek są dla tych trzech rodzajów bardzo podobne, co skutkuje w powolniejszym procesie uczenia.





Z powyższych wykresów wynika, że bez względu na dane badanie, największą efektywność uczenia sieć otrzymuje dla małych współczynników uczenia. Im większy współczynnik uczenia, tym powstaje więcej błędnych odpowiedzi. Spowodowane to może być, że dając duży współczynnik uczenia sieć wzmacnia za bardzo zwycięski neuron, przez co przy teście za dwa odmienne rodzaje kwiatów może być odpowiedzialny jeden neuron. Mniejsze współczynniki są efektywniejsze, lecz sieć wymaga dłuższej nauki, a z większymi współczynnikami uczenia sytuacja jest odwrotna.

4. Podsumowanie

Sieć Kohonena cechuje umiejętność podziału danych, które posiadają różne wartości dla poszczególnych cech, ponieważ jest to sieć samoorganizująca. Powoduje to, że odpowiedni podział na grupy może być wykonywane bez podawania wartości oczekiwanych (uczenie bez nauczyciela). Cały proces uczenia (jego efektywność) zależy od współczynnika uczenia. Im większy jest ten współczynnik, tym sieć uczy się szybciej. Jednakże wzrost efektywności nie jest wprost

proporcjonalny do współczynnika uczenia. Dla wzrostu przy małych współczynnikach uczenia następuje większa różnica w ilości potrzebnych epok aniżeli dla wzrostu przy dużych współczynnikach uczenia – występuje stabilizacja uczenia. Ponadto, sieci samoorganizujące potrafią się uczyć o wiele sprawniej od sieci podstawowych, co spowodowane jest typem danych uczących. W naszym przypadku było to 150 wektorów uczących, jednakże są one podzielone na trzy grupy, każda po 50 wektorów, co powoduje, że sieć „dostaje” w każdej epoce kilkadziesiąt bardzo podobnych danych. Podczas przygotowania danych trzeba również zwrócić uwagę na ich przedstawienie liczbowe, czyli na wartości w zestawie. Do poprawnego działania sieci potrzebna jest normalizacja, ponieważ w innym przypadku sieć nie będzie się uczyć – dane będą źle grupowane. Sieć dla odpowiednich współczynników uczenia pozwala uzyskać 100% poprawnych odpowiedzi, co powoduje, że sieć Kohonena sprawdza się przy dużej ilości różniących się pomiędzy sobą danych.

5. Kod programu

„Source.cpp”

```
#include <iostream>
#include <ctime>
#include <fstream>
#include <vector>

#include "Layer.h"

using namespace std;

//wczytanie do tablic danych wejsciowych
void setInputData(Neuron& neuron, vector<vector<double>> inputData, int
numberOfInputs, int inputDataRow);
//uczenie sieci
void learn(Layer& layer, vector<vector<double>> inputData);
//testowanie sieci
void test(Layer& layer, vector<vector<double>> inputData);
//wczytanie danych uczących
void loadTrainingData(vector<vector<double>>&learnData, int numberOfInputs);
//wczytanie danych testowych
void loadTestingData(vector<vector<double>>&testData, int numberOfInputs);

//strumienie do plikow sluzace do wczytania danych uczących oraz zapisu wyników
fstream OUTPUT_FILE_LEARNING, OUTPUT_FILE_TESTING_SUM, OUTPUT_FILE_TESTING_WINNER;
fstream TRAINING_DATA, TESTING_DATA;

int main() {
    srand(time(NULL));

    //wektory z danymi uczącymi oraz testującymi
    vector<vector<double>> trainData;
    vector<vector<double>> testData;
    int numberOfNeurons = 10;
    int numberOfInputs = 4;
    double learningRate = 0.5;
    //stworzenie sieci Kohonena
    Layer kohonenNetwork(numberOfNeurons, numberOfInputs, learningRate);
    //wczytanie danych uczących
    loadTrainingData(trainData, numberOfInputs);
    //wczytanie danych testowych
    loadTestingData(testData, numberOfInputs);

    //"menu" programu
    do {
        cout << "1. Learn" << endl;
```

```

cout << "2. Test" << endl;
cout << "3. Exit" << endl;

int choice;
cin >> choice;
switch (choice) {
case 1:
    OUTPUT_FILE_LEARNING.open("output_learning_data.txt", ios::out);

    for (int epoch = 1, i = 0; i < 2; i++, epoch++) {
        //uczenie
        OUTPUT_FILE_LEARNING << "EPOCH: " << epoch << endl;
        cout << "EPOCH: " << epoch << endl;
        learn(kohonenNetwork, trainData);
    }
    OUTPUT_FILE_LEARNING.close();
    break;
case 2:
    OUTPUT_FILE_TESTING_SUM.open("output_testing_data.txt", ios::out);
    OUTPUT_FILE_TESTING_WINNER.open("output_testing_neuron.txt",
ios::out);

    //testowanie
    test(kohonenNetwork, testData);
    break;
case 3:
    OUTPUT_FILE_LEARNING.close();
    OUTPUT_FILE_TESTING_SUM.close();
    OUTPUT_FILE_TESTING_WINNER.close();
    return 0;
default:
    cout << "Zly numer" << endl;
}
} while (true);

return 0;
}

//wczytanie do tablic danych wejsciowych
void setInputData(Neuron& neuron, vector<vector<double>> inputData, int
numberOfInputs, int row)
{
    for (int i = 0; i < numberOfInputs; i++) {
        neuron.inputs[i] = inputData[row][i];
    }
}

//uczenie
void learn(Layer& layer, vector<vector<double>> inputData)
{
    int counter = 0;
    for (int rowOfData = 0; rowOfData < inputData.size(); rowOfData++) {
        for (int i = 0; i < layer.numberOfNeurons; i++) {
            //wczytanie danych do tablic
            setInputData(layer.neurons[i], inputData,
layer.neurons[i].getNumberOfInputs(), rowOfData);
            //wyliczenie sumy wejscia
            layer.neurons[i].calculateSumOfAllInputs();
        }
        //zmiana wag
        layer.changeWeights(true);
        //przeskoczenie na kolejny rodzaj kwiatka (wyzerowanie licznika)
        if (counter == 50) {

```

```

        counter = 0;
        OUTPUT_FILE_LEARNING << "Next flower" << endl;
        cout << "Next flower" << endl;
    }
    OUTPUT_FILE_LEARNING << layer.winnerIndex << endl;
    cout << "Winner: " << layer.winnerIndex << endl;
    counter++;
}

//testowanie
void test(Layer& layer, vector<vector<double>> inputData) {
    int counter = 0;
    for (int wierszDanych = 0; wierszDanych < inputData.size(); wierszDanych++) {
        for (int i = 0; i < layer.numberOfNeurons; i++) {
            //wczytanie danych do tablic
            setInputData(layer.neurons[i], inputData,
layer.neurons[i].getNumberOfInputs(), wierszDanych);
            //wyliczenia sumy wejscia
            layer.neurons[i].calculateSumOfAllInputs();
        }
        //przeskoczenie na kolejny rodzaj kwiatka (wyzerowanie licznika)
        if (counter == 15) {
            counter = 0;
            OUTPUT_FILE_TESTING_WINNER << "Next flower" << endl;
            cout << "Next flower" << endl;
        }
        //wagi nie beda zaktualizowane dla zwyciezcy
        layer.changeWeights(false);
        OUTPUT_FILE_TESTING_SUM <<
layer.neurons[layer.winnerIndex].sumOfAllInputs << endl;
        OUTPUT_FILE_TESTING_WINNER << layer.winnerIndex << endl;
        cout << "Which neuron: " << layer.winnerIndex << endl;
        counter++;
    }
}

//wczytanie danych uczacych z pliku
void loadTrainingData(vector<vector<double>> &trainData, int numberOfInputs) {
    TRAINING_DATA.open("data.txt", ios::in);
    vector<double> row;

    do {
        row.clear();
        for (int i = 0; i < numberOfInputs; i++) {
            double inputTmp = 0.0;
            TRAINING_DATA >> inputTmp;
            row.push_back(inputTmp);
            if (i == numberOfInputs - 1) {
                TRAINING_DATA >> inputTmp;
                //row.push_back(inputTmp);
            }
        }

        //znormalizowanie danych uczacych
        double length = 0.0;

        for (int i = 0; i < numberOfInputs; i++)
            length += pow(row[i], 2);

        length = sqrt(length);
    } while (true);
}

```

```

        for (int i = 0; i < numberOfInputs; i++)
            row[i] /= length;

        trainData.push_back(row);

    } while (!TRAINING_DATA.eof());

    TRAINING_DATA.close();
}

//wczytanie danych testujacych z pliku
void loadTestingData(vector<vector<double>> &testData, int numberOfInputs) {
    TESTING_DATA.open("datatest.txt", ios::in);
    vector<double> row;

    while (!TESTING_DATA.eof()) {
        row.clear();

        for (int i = 0; i < numberOfInputs; i++) {
            double inputTmp = 0.0;
            TESTING_DATA >> inputTmp;
            row.push_back(inputTmp);
            if (i == numberOfInputs - 1) {
                TESTING_DATA >> inputTmp;
                //row.push_back(inputTmp);
            }
        }

        //znormalizowanie danych uczacych
        double length = 0.0;

        for (int i = 0; i < numberOfInputs; i++)
            length += pow(row[i], 2);

        length = sqrt(length);

        for (int i = 0; i < numberOfInputs; i++)
            row[i] /= length;

        testData.push_back(row);
    }

    TESTING_DATA.close();
}

```

„Layer.h”

```

#pragma once
#include <vector>
#include "Neuron.h"
using namespace std;

class Layer {
public:

    vector<Neuron> neurons; //wektor neuronow
    vector<double> sums; //wektor sum wejsc
    int numberOfNeurons; //liczba neuronow
    int winnerIndex; //indeks zwyciezcy

    //konstruktor
    Layer(int numberOfNeurons, int amountOfDendrites, double learningRate);
}

```

```

        //zmiana wag (learning = true dla procesu uczenia, = false dla procesu
testowania)
        void changeWeights(bool learning);
        void findTheLargestSum(bool learning); //szukanie zwycieskiego neuronu
        void sumOfTheLayer(); //obliczenie sumy wszystkich wejsc
};

```

„Layer.cpp”

```

#include "Layer.h"

//konstruktor
Layer::Layer(int numberOfNeurons, int amountOfInputs, double learningRate) {
    this->numberOfNeurons = numberOfNeurons;
    this->neurons.resize(numberOfNeurons);
    for (int i = 0; i < numberOfNeurons; i++)
        this->neurons[i].Neuron::Neuron(amountOfInputs, learningRate);
}

//obliczenie sum wszystkich wejsc, poszukiwanie tego o największej sumie i
aktualizacja jego wag
void Layer::changeWeights(bool learning) {
    sumOfTheLayer();
    findTheLargestSum(learning);
}

//obliczenie sumy wszystkich wejsc
void Layer::sumOfTheLayer() {
    this->sums.clear();
    for (int i = 0; i < this->numberOfNeurons; i++)
        this->sums.push_back(neurons[i].calculateSumOfAllInputs());
}

//poszukiwanie wejścia o największej sumie
void Layer::findTheLargestSum(bool learning) {
    double tmp = this->sums[0];
    this->winnerIndex = 0;
    for (int i = 1; i < this->sums.size(); i++) {
        if (tmp < this->sums[i]) {
            this->winnerIndex = i;
            tmp = this->sums[i];
        }
    }
    this->neurons[this->winnerIndex].activationFunction();
    if (learning == true) //aktualizacja wag
        this->neurons[this->winnerIndex].calculateNewWeight();
}

```

„Neuron.h”

```

#pragma once
#include <iostream>
#include <vector>

using namespace std;

class Neuron {
public:

    vector<double> inputs; //wejścia
    vector<double> weights; //wagi
    double sumOfAllInputs; //suma wszystkich wejsc
    double outputValue; //wartosc wyjsciowa
    double learningRate; //wspolczynnik uczenia

    Neuron(); //konstruktor

```

```

Neuron(int amountOfDendrites, double learningRate); //konstruktor

double firstWeight(); //wylosowanie początkowych wag z zakresu <0;1)
void normalizeWeight(); //znormalizowanie wag (podczas procesu uczenia)
//stworzenie początkowych wejść (ustawienie wejść na 0, wykorzystanie metody
firstWeight())
void createInputs(int numberOfInputs);
void activationFunction(); //funkcja sigmoidalna obliczająca wyjście
void calculateNewWeight(); //obliczenie nowej wagi dla zwycięskiego neuronu
double calculateSumOfAllInputs(); //obliczenie sumy wszystkich wejść

int getNumberOfInputs() { //zwraca rozmiar wejść
    return inputs.size();
}

int getNumberOfWeights() { //zwraca rozmiar wag
    return weights.size();
}
};

```

„Neuron.cpp”

```

#include "Neuron.h"
#include <ctime>
#include <cmath>

//konstruktor
Neuron::Neuron() {
    this->inputs.resize(0);
    this->weights.resize(0);
    this->sumOfAllInputs = 0.0;
    this->outputValue = 0.0;
    this->learningRate = 0.0;
}

//konstruktor
Neuron::Neuron(int amountOfInputs, double learningRate) {
    createInputs(amountOfInputs);
    normalizeWeight();
    this->learningRate = learningRate;
    this->sumOfAllInputs = 0.0;
    this->outputValue = 0.0;
}

//stworzenie początkowych wejść (ustawienie wejść na 0, wykorzystanie metody
firstWeight())
void Neuron::createInputs(int numberOfInputs) {
    for (int j = 0; j < numberOfInputs; j++) {
        this->inputs.push_back(0);
        this->weights.push_back(firstWeight());
    }
}

//obliczenie sumy wszystkich wejść
double Neuron::calculateSumOfAllInputs() {
    this->sumOfAllInputs = 0.0;
    for (int i = 0; i < getNumberOfInputs(); i++)
        this->sumOfAllInputs += inputs[i] * weights[i];
    return sumOfAllInputs;
}

//funkcja sigmoidalna obliczająca wyjście
void Neuron::activationFunction() {
    double beta = 1.0;

```

```

        this->outputValue = (1.0 / (1.0 + (exp(-beta * this->sumOfAllInputs))));
    }

    //obliczenie nowych wag
    void Neuron::calculateNewWeight() {
        for (int i = 0; i < getNumberOfWeights(); i++)
            this->weights[i] += this->learningRate*(this->inputs[i] - this->weights[i]);
        normalizeWeight();
    }

    //ustalenie początkowych wag dla wszystkich wejść - zakres <0;1)
    double Neuron::firstWeight() {
        double max = 1.0;
        double min = 0.0;
        double weight = ((double(rand()) / double(RAND_MAX))*(max - min)) + min;
        return weight;
    }

    //znormalizowanie nowo obliczonej wagi zwycięskiego neuronu
    void Neuron::normalizeWeight() {
        double vectorLength = 0.0;

        for (int i = 0; i < getNumberOfWeights(); i++)
            vectorLength += pow(this->weights[i], 2);

        vectorLength = sqrt(vectorLength);
        for (int i = 0; i < getNumberOfWeights(); i++)
            this->weights[i] /= vectorLength;
    }

```