

## VeriMadenciliği

### HW – 3

1. Bir oyun şirketi 10.000 kişi üzerinde bir anket yapmış ve bu ankette kişilere hangi ortamda oyun oynamayı en çok sevdiklerini sormuş. Aşağıdaki tabloda da anket sonuçları verilmiştir. Bu tablodaki bilgileri kullanarak aşadaki kuralların support (destek), confidence (guven) ve lift (kaldıraç) değerlerini hesaplayın

Erkek → PC

Kadın → PC

	PC	PS	XBox	total
Erkek	1500	4500	1000	7000
Kadın	1500	1000	500	3000
total	3000	5500	1500	10.000

2. Daha once onişleme konusunda gordüğümüz  $X^2$  (Chi-square) değerini yukardaki tablo için hesaplayın. 0.001 significance level için (preprocessing slaytlarındaki (26ıncı slayt)  $X^2$  dağılım tablosunu kullanarak) buldugunuz değeri yorumlayın.
3. Sınıflandırma konusundaki slaytlarda kullandığımız (13. Slayt) buy\_computer öğrenme verisini kullanarak  $Info_{student}$ ,  $Gain(student)$ ,  $splitInfo_{student}$  ve  $Gini_{student}$  değerlerini hesaplayın