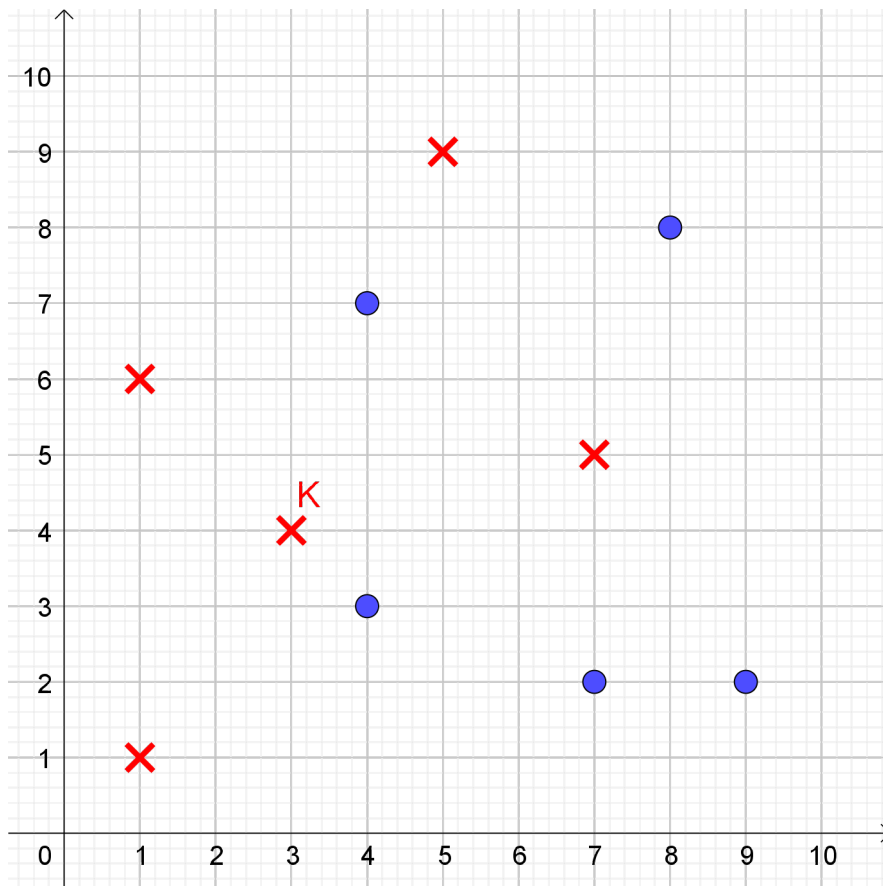


Exercices sur l'algorithme k-NN

Exercice 1

On considère des points représentés par un cercle ou une croix, représentés sur la figure ci-dessous.

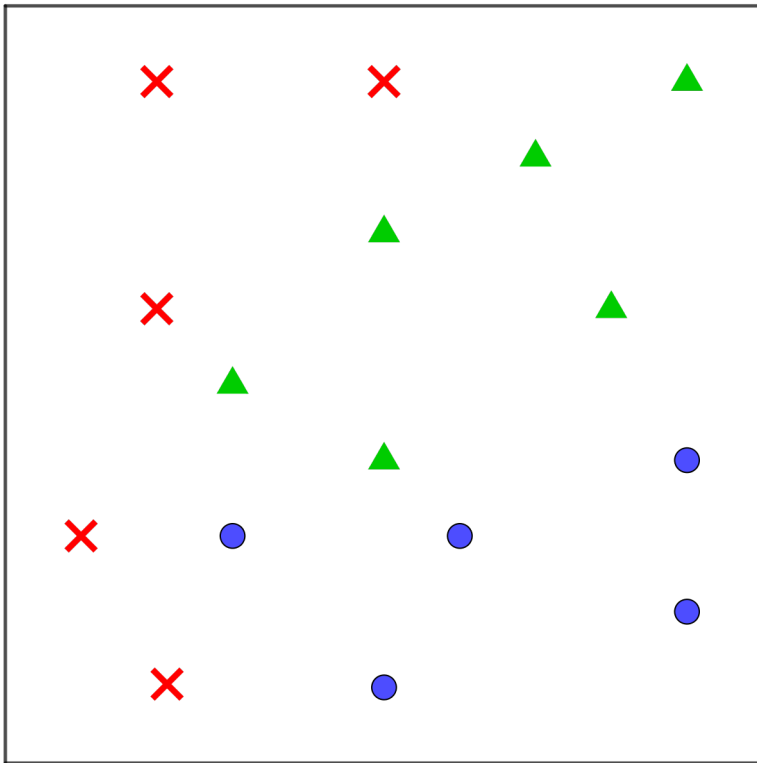


Les coordonnées d'un point sont ses attributs, et sa représentation graphique (*cercle* ou *croix*) est sa classe. Ainsi le point *K* a pour attributs (3; 4) et pour classe *croix*.

1. En appliquant l'algorithme 1-NN, attribuer une classe parmi *cercle* ou *croix* aux points suivant :
 $A(1; 8)$, $B(5; 5)$, $C(6; 3)$, $D(6; 8)$ et $E(9; 6)$
2. Même chose avec l'algorithme 3-NN.
3. Même chose avec l'algorithme 5-NN.

Exercice 2

On considère des points représentés par un cercle, un triangle ou une croix, représentés sur la figure ci-dessous.



La représentation graphique d'un point (*cercle*, *triangle* ou *croix*) est sa classe.

On souhaite placer un grand nombre de points et leur attribuer une classe en appliquant l'algorithme 1-NN. Cet algorithme étant relativement simple, on peut prévoir la future classe d'un point en fonction de sa zone d'arrivée sur la figure.

1. À l'aide d'un crayon de couleur bleu, déterminer approximativement puis colorier la zone correspondant à la classe *cercle* .
2. À l'aide d'un crayon de couleur vert, déterminer approximativement puis colorier la zone correspondant à la classe *triangle* .
3. À l'aide d'un crayon de couleur rouge, déterminer approximativement puis colorier la zone correspondant à la classe *croix* .

Exercice 3

On considère des points caractérisés par une abscisse, une ordonnée et une couleur (**rouge** ou **vert**). Ainsi le point A(-3,4.7,"rouge") est a pour abscisse -3, pour ordonnée 4.7, et pour couleur le rouge.

La fonction suivante a pour but de renvoyer la couleur d'un nouveau point, sous forme d'une chaîne de caractères, en fonction des coordonnées du point et de la couleur de son plus proche voisin. La décision se fait selon l'algorithme 1-NN.

Recopier et compléter cette fonction sachant qu'elle attend en entrée :

- une liste de points existants, tous définis par trois valeurs (abscisse, ordonnée, couleur) de type (float, float, string).
- un nouveau point, aussi défini par trois valeurs (abscisse, ordonnée, *None*).

```
def classe_1nn(liste_points,point):
    distance_min = float('inf') #valeur maximale d'un flottant
    voisin = None #initialisation du voisin
    for j in range(...):
        # fonction distance renvoyant la distance (float) entre deux points
        d = distance(point,liste_points[j])
        if d < ...:
            ...
            ...
    return ...
```

Exercice 4

On cherche à mettre en place un système de recommandation sur un réseau social dédié aux séries télé. On dispose d'une base d'utilisateurs, et de leur avis sur les séries suivantes.

Nom	La casa de papel	La servante écarlate	Stranger things	The walking dead	Game of thrones	Black mirror	Big little lies
Abel	10	4	10	3	6	9	6
Alicia	5	2	5	1	6	8	9
Anton	4	5	5	8	7	2	10
Bilal	9	5	10	8	5	5	9
Chris	8	4	8	2	2	7	4
Damien	6	2	9	9	4	5	2
Djibril	1	7	7	5	6	6	8
Elisabeth	9	3	10	2	10	9	7
Erika	1	7	9	2	1	2	10
Morgane	9	6	6	2	2	9	7
Sandra	3	3	7	6	8	4	5

Chaque utilisateur peut noter une série entre 1 (horrible) et 10 (excellent). On définit une distance entre deux utilisateurs en faisant le calcul suivant :

- Pour chaque série on calcule la valeur absolue de la différence entre les notes des deux utilisateurs.
- On fait la somme de toutes ces différences.

Ainsi la différence entre Abel et Alicia se calcule ainsi.

- Pour *La casa de Papel*, la différence vaut $abs(10 - 5) = 5$.
Pour *Big little lies*, la différence vaut $abs(6 - 9) = 3$. Etc.
- La distance entre Abel et Alicia vaut donc : $Dist(Abel, Alicia) = 5 + 2 + 5 + 2 + 0 + 1 + 3 = 18$.

1. Déterminer les 3 utilisateurs les plus proches d'Abel.
2. Déterminer les 5 utilisateurs les plus proches d'Alicia.