

# Exercício Programa (EP) 2

[MAC0460]

Julia Leite  
NUSP: 11221797

9 de julho de 2023

## Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Metodologia</b>	<b>1</b>
2.1	Dados . . . . .	1
<b>3</b>	<b>Resultados</b>	<b>1</b>
<b>4</b>	<b>Discussão</b>	<b>1</b>
<b>5</b>	<b>Conclusão</b>	<b>1</b>

## 1 Introdução

Este projeto tem como objetivo construir uma ferramenta que classifique *pokemons* em *water* ou *normal* para auxiliar em uma expedição do prof. Carvalho. Como apenas o Pikachu acompanha a jornada e não pode sofrer danos, o conjunto de informações disponíveis para análise é limitado.

Para encontrar o melhor classificador, comparamos o desempenho de diferentes modelos de aprendizado de máquina: Regressão Logística, Support Vector Machines (SVM), Árvores de Decisão e Random Forest.

## 2 Metodologia

### 2.1 Dados

O *dataset* utilizado nesse projeto foi retirado de <https://www.kaggle.com/datasets/rounakbanik/pokemon> e contém diversas informações sobre os *pokemon*

## 3 Resultados

## 4 Discussão

## 5 Conclusão