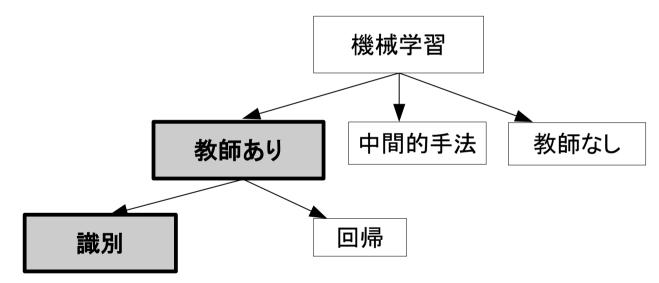
3. 識別 一概念学習と決定木一

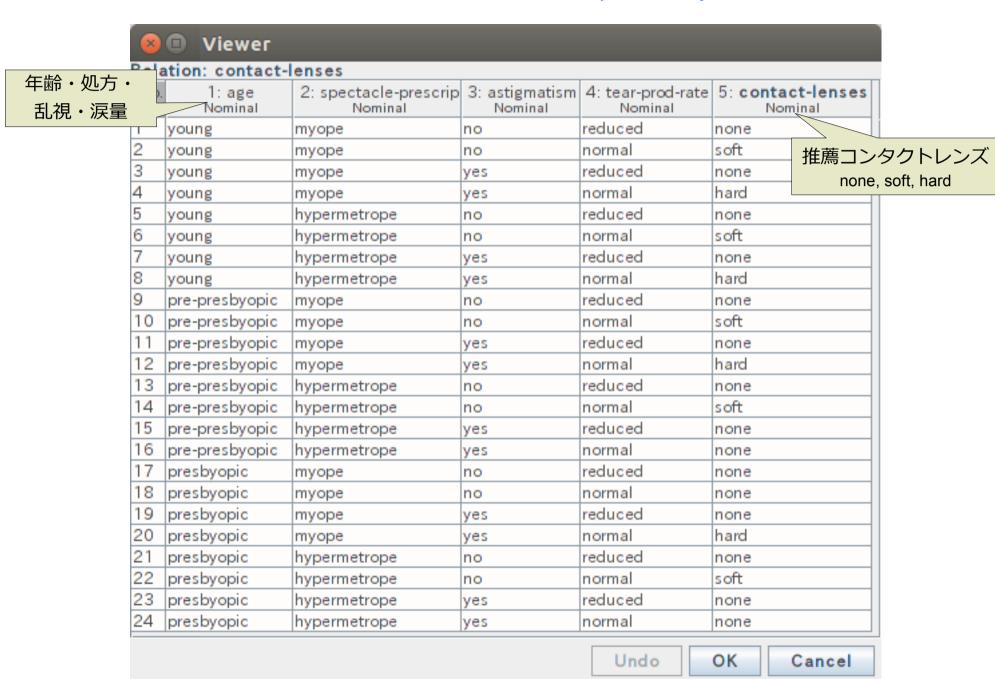
- 問題設定
 - 教師あり学習
 - ラベル入力 → ラベル出力



• ラベル特徴

• 数值特徵

contact-lenses データ



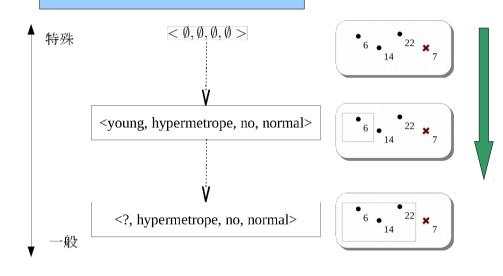
3.2 概念学習とは

- 概念学習とは
 - 正解の概念を説明する特徴ベクトルの性質 (論理 式)を求めること
 - 論理式の例 (乱視 = あり) \wedge (ドライアイ = なし) \Rightarrow soft
- 学習の方法
 - 可能な論理式が少数
 - 正解概念の候補を絞り込んでゆく(候補削除アルゴリズム)
 - 可能な論理式が多数
 - バイアス(偏見)をかけて探索する 🖳



3.3 初歩的な概念学習アルゴリズム

FIND-S アルゴリズム



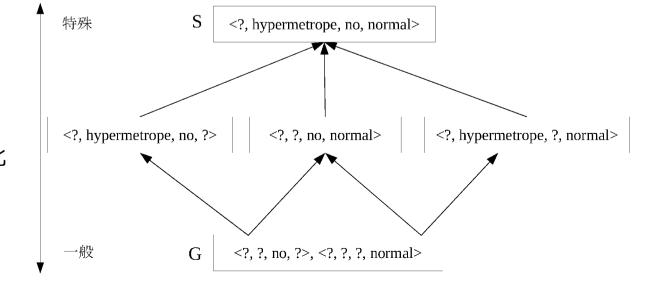
対象概念をカバーするように 仮説を段階的に一般化

候補削除アルゴリズム



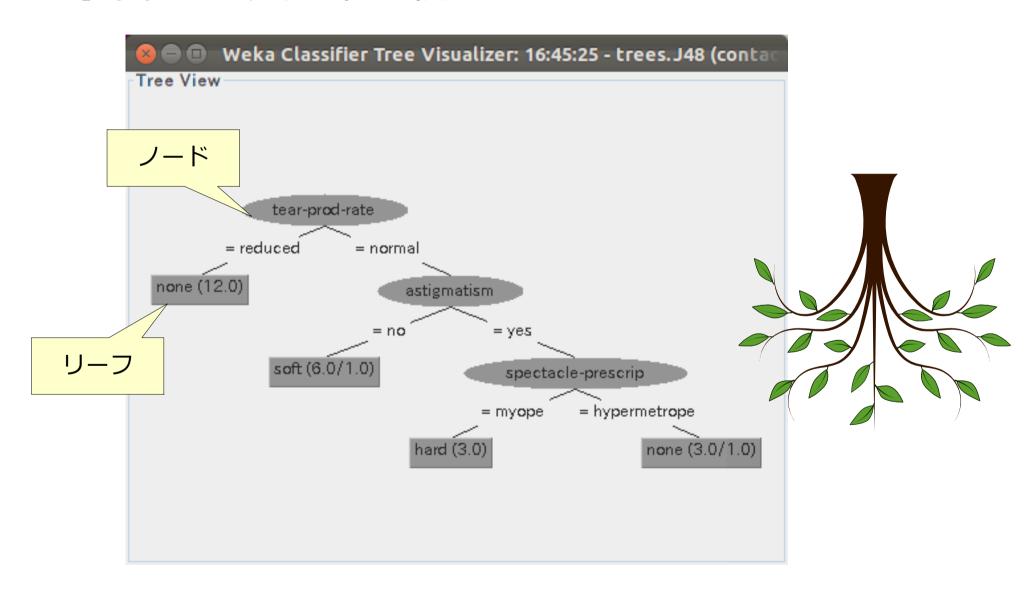
正例:カバーするように一般化

負例:カバーしないように特殊化



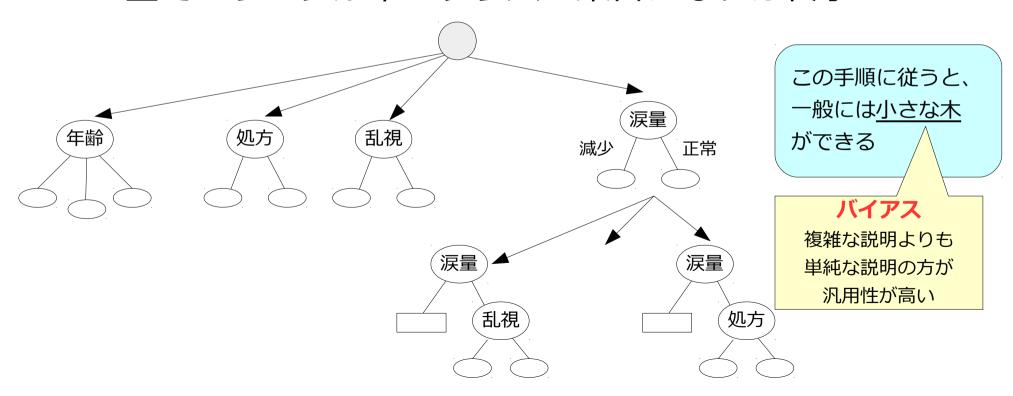
3.4 決定木の学習

• 学習した決定木の例



3.4 決定木の学習

- 決定木学習の考え方
 - ノードは、データを分割する条件を持つ
 - できるだけ同一クラスのデータがリーフに偏るように
 - 分割後のデータ集合に対して、同様の操作を行う
 - 全てのリーフが単一クラスの集合になれば終了



Algorithm 3.3 ID-3 アルゴリズム

```
入力: 正解付学習データ D, クラス特徴 y, 特徴集合 A
出力: 決定木 T
 root ノードを作成
 if D が全て正例 then
   return ラベル Yes
 else if D が全て負例 then
   return ラベル No
 else if 特徴集合 A == \emptyset then
   return データ中の最頻値のラベル
 else
   a \leftarrow A 中で最も分類能力の高い特徴
   root ノードの決定特徴 \leftarrow a
   for all a の取りうる値 v do
     a=v に対応する枝を作成
     データの中から値vを取る部分集合D_vを作成
     if D_v == \emptyset then
      return データ中の最頻値のラベル
     else
      ID3(部分集合 D_v, クラス特徴 y, 特徴集合 A-a)
     end if
   end for
 end if
 return root ノード
```

属性の分類能力 (1/2)

- 分類能力の高い属性を決定する方法
 - その属性を使った分類を行うことによって、なる べくきれいにクラスが分かれるように
 - ・エントロピー
 - データ集合 S の乱雑さを表現
 - 正例の割合: p^+ , 負例の割合: p^-
 - エントロピーの定義

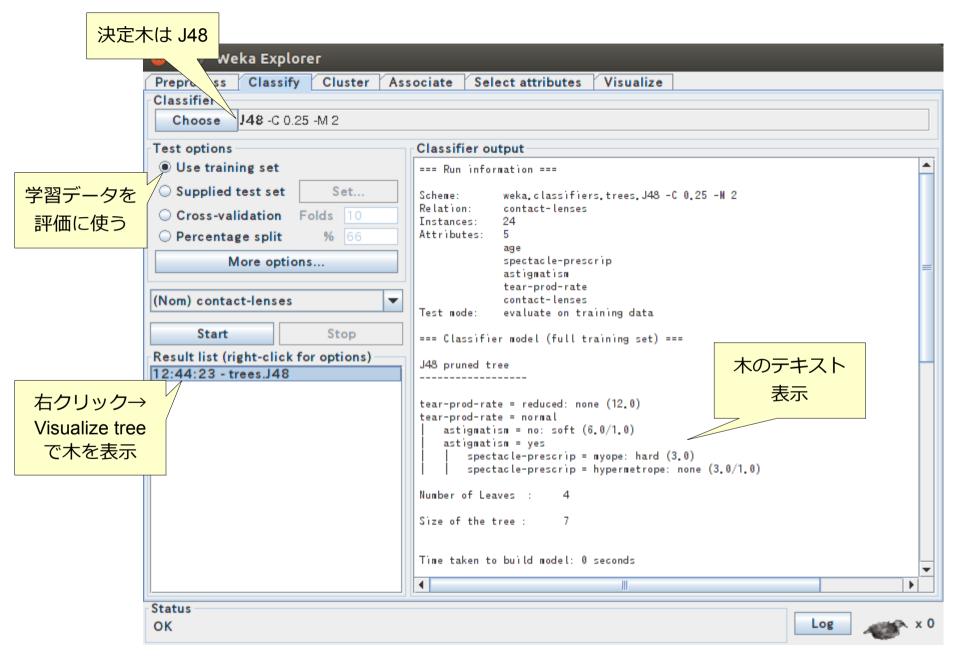
$$Entropy(S) = -p^{+} \log p^{+} - p^{-} \log p^{-}$$

属性の分類能力 (2/2)

- 情報獲得量
 - 属性 A を用いた分類後のエントロピーの減少量
 - 値 v を取る訓練例の集合:Sv
 - Sv の要素数: |Sv|
 - 情報獲得量の定義

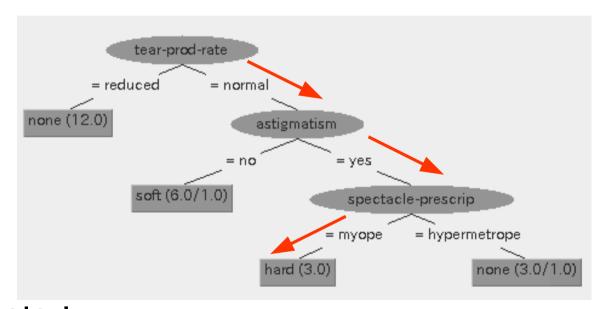
$$Gain(S, A) = Entropy(S) - \sum_{v \in Values(A)} \frac{|Sv|}{|S|} Entropy(Sv)$$

Weka での決定木学習



実行例

入力



• 出力 hard

バイアスの検討

なぜ単純な木の方がよいか

• オッカムの剃刀

「データに適合する最も単純な仮説を選べ」

- 複雑な仮説
 - → 表現能力が高い
 - → 偶然にデータを説明できるかもしれない
- 単純な仮説
 - → 表現能力が低い
 - → 偶然にデータを説明できる確率は低い
 - → でも説明できた!
 - \rightarrow 必然

連続値属性の扱い

連続値 A を持つ属性から真偽値 (A < c?) を値 とするノードを作成

→c をどうやって決めるか

気温	40	48	60	72	80	90
playTennis	No	No	Yes	Yes	Yes	No

連続値属性の扱い

