

# Intelligentni sistemi, 1. seminarska naloga

Matic Bernik in Robert Tovornik

5. december 2016

## 1 Uvod

Namen seminarske naloge je, da na podlagi podanih podatkov tekem NBA, zgradimo napovedni model, ga preverimo, ter z njim napovemo zmagovalca nove, prihodnje tekme, ter končno razliko točk v koših med ekipama.

## 2 Podatki

V okviru seminarske naloge, so nam bili podani podatki tekem v NBA za pretekli sezoni 2008/09 ter 2009/10. Ti se nahajajo v dveh datotekah:

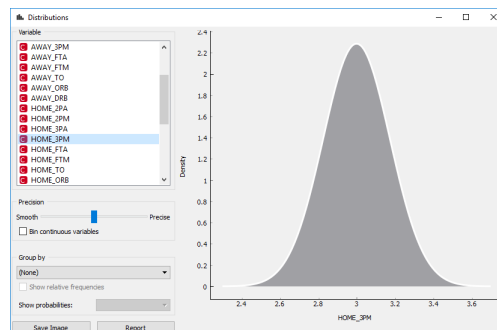
–nba0809.txt

–nba0910.txt

Skupaj obsegajo 2459 primerov, ter so opisani z 31 začetnimi atributi. Med podatki ni manjkajoči vrednosti (N/A).

## 3 Pregled podatkov

Ob zacetku, sva pregledala razporeditev podanih podatkov, s pomocjo orodja ORANGE (razvit na FRI), ter ugotovila, da so podatki razporejeni normalno, kar je zaželjeno ( razen podatkov o home in away team ).



Slika 1: Prikaz razporeditve posamezni podatkov v orodju Orange (distributions).

## 4 Iskanje napovednih atributov in ustvarjanje novih

Da bi lažje določila pomembnost atributov, ki določajo rezultat tekme, sva uporabila orodje Orange, za izračun teže informacije, oziroma ocene koliko določen atribut doprinese h končni napovedi. Le-te sva izračunala z ocenami atributov: "Information gain", "Gain Ratio", "Gini" ter "ReliefF".

Rank

Scoring for Classification

☒ Information Gain

☒ Gain Ratio

☒ Gain Decrease

☒ AWA

☒ Chi2

☒ ReliefF

☐ FCFP

| #  | Inf. gain      | Gain Ratio | Gini  | ReliefF |        |
|----|----------------|------------|-------|---------|--------|
| 1  | HOME_PTS_Q4    | 0.156      | 0.078 | 0.088   | 0.044  |
| 2  | HOME_PTS_FINAL | 0.156      | 0.078 | 0.088   | 0.050  |
| 3  | AWAY_PTS_FINAL | 0.127      | 0.061 | 0.078   | 0.043  |
| 4  | AWAY_PTS_Q4    | 0.123      | 0.061 | 0.076   | 0.045  |
| 5  | HOME_PTS_Q3    | 0.112      | 0.056 | 0.071   | 0.031  |
| 6  | AWAY_PTS_Q3    | 0.100      | 0.050 | 0.064   | 0.030  |
| 7  | AWAY_DRB       | 0.095      | 0.048 | 0.063   | 0.007  |
| 8  | HOME_NAME      | 0.092      | 0.019 | 0.059   | 0.120  |
| 9  | HOME_DRB       | 0.086      | 0.043 | 0.055   | 0.025  |
| 10 | HOME_PTS_Q2    | 0.075      | 0.038 | 0.048   | 0.019  |
| 11 | AWAY_NAME      | 0.064      | 0.013 | 0.042   | -0.008 |
| 12 | AWAY_PTS_Q2    | 0.055      | 0.035 | 0.036   | 0.024  |
| 13 | AWAY_PTS_Q1    | 0.049      | 0.020 | 0.026   | 0.007  |
| 14 | HOME_PTS_Q1    | 0.039      | 0.019 | 0.025   | 0.012  |
| 15 | HOME_3PM       | 0.035      | 0.018 | 0.023   | 0.008  |
| 16 | HOME_3PM       | 0.033      | 0.017 | 0.022   | 0.010  |
| 17 | AWAY_3PM       | 0.028      | 0.014 | 0.019   | 0.019  |
| 18 | HOME_FTM       | 0.026      | 0.013 | 0.017   | 0.012  |
| 19 | HOME_FTA       | 0.025      | 0.012 | 0.016   | 0.009  |
| 20 | AWAY_FTM       | 0.020      | 0.010 | 0.013   | 0.013  |
| 21 | AWAY_3PM       | 0.013      | 0.010 | 0.010   | 0.008  |
| 22 | AWAY_FTA       | 0.014      | 0.007 | 0.009   | 0.004  |
| 23 | AWAY_TO        | 0.008      | 0.004 | 0.005   | 0.009  |
| 24 | AWAY_DRB       | 0.005      | 0.003 | 0.004   | -0.005 |
| 25 | HOME_3PA       | 0.005      | 0.003 | 0.003   | 0.001  |
| 26 | AWAY_3PA       | 0.004      | 0.002 | 0.003   | 0.005  |
| 27 | HOME_TO        | 0.003      | 0.001 | 0.002   | 0.001  |
| 28 | DATE           | 0.002      | 0.001 | 0.002   | -0.009 |
| 29 | HOME_DRB       | 0.001      | 0.001 | 0.001   | -0.003 |
| 30 | HOME_3PA       | 0.001      | 0.000 | 0.001   | -0.002 |
| 31 | AWAY_3PA       | 0.000      | 0.000 | 0.000   | -0.003 |

Select Attributes

☐ None

☐ All

☒ Manual

Best ranked

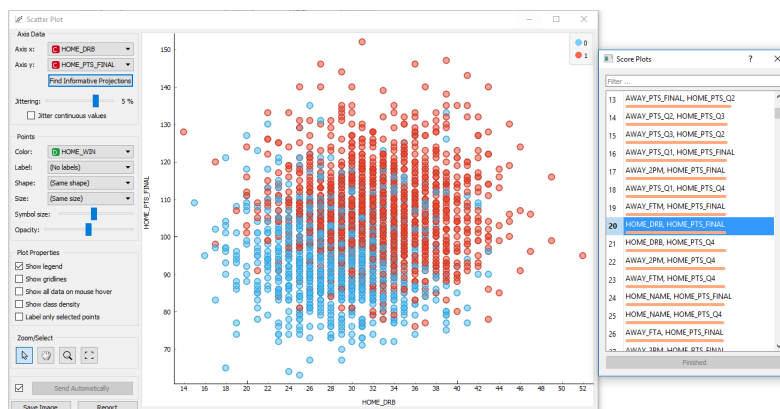
5

5

☒ Send Automatically

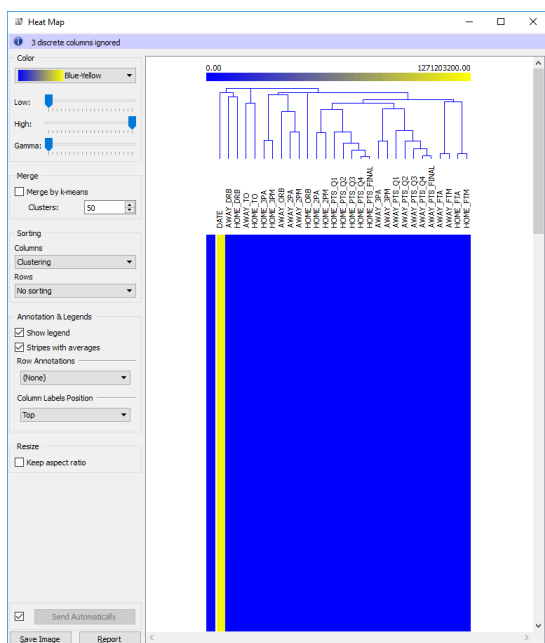
Slika 2: Ocena teže oziroma informacijskega doprinosa atributov k napovedi.

Presenetilo naju je, da poleg uspešnosti zadevanja koša, močno vplivajo tudi nekateri drugi atributi, med katerimi močno izstopa atribut "Defensive Rebounds". Po dodatnem testu, s funkcionalnostjo scatter plot, se je izkazalo, da močno nakazuje na končno število zadetih košev.

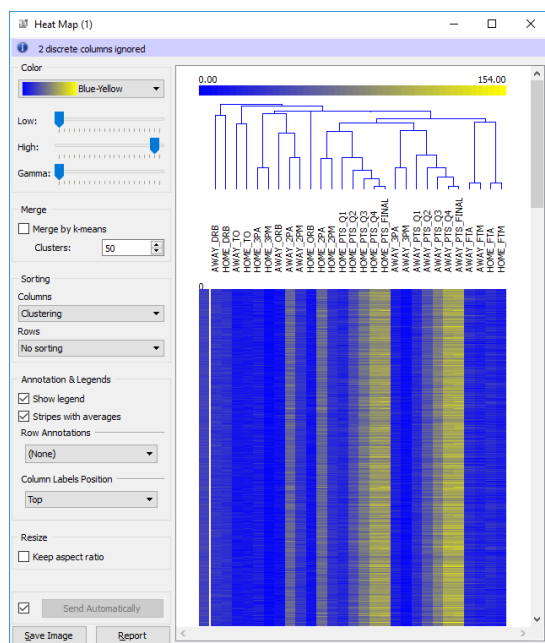


Slika 3: Scatter plot - relacija med "Defensive rebounds" in "Final points scored".

Ko sva ocenila informacijske lastnosti atributov, sva se lotila iskanja možnosti združevanja in prepoznavanja sorodnosti atributov. Za to sva uporabila funkcionalnost orodja Orange, HeatMap, ter hkrati clustering in opazila anomalijo, ki jo povzroča datum, ki tekme unikatno določa. Zato sva le-tega odstranila iz učnih podatkov, ter ponovno zagnala prepoznavanje.



Slika 4: Heatmap z datumom



Slika 5: Heatmap, datum odstranjen

Nato sva prišla s postopko združevanja atributov. Zaradi boljše verjetnosti kasnejšega napovedovanja, sva se odločila za pristop statističnega napovedovanja pričakovane vrednosti posameznega atributa, za vsako ekipo posebej, na podlagi vrednosti atributov v preteklosti odigranih tekem. Tako sva združila npr. za posamezne kategorije metov število metov in število uspešni v odstotek uspešnih metov, na podlagi števila prostih metov izračunala število prekrškov, ki jih je storila nasprotna ekipa (delitev z dva, kot je ponavadi število prostih metov za prekršek), ostale preproste attribute pa sva ocenila po pričakovani vrednosti.

## 5 Metode

### 5.1 Tesiranje

Da lahko ugotovimo natančnost in uspešnost naših atributov oziroma napovedni modelov, je potrebno testiranje. Osnovna metoda testiranja je delitev vseh podanih primerov na učno ter testno množico. Da zagotovimo optimalno oceno, morata ti dve množici biti povsem ločeni oziroma neodvisni.

Ker je narava podane naloge takšna, da je pogoj, da gradimo naše učne modele zgolj na podlagi podatkov tekem ki so se zgodile predhodno, je sicer izjemno učinkovit način k-kratnega prečnega preverjanja odpadel. Odločila sva, da je pametneje in nekako edino možno, da uporabimo delitev po razmerju 70 - 30 procentov, kjer so vsi primeri najprej primerno razvrščeni po datumu padajoče. Tako 70 procentov hkrati predstavlja prvih 70 procentov vseh primerov in 30 procentov zadnjih 30 procentov vseh primerov. Prav tako ni bil izveden običajen korak premešanja podatkov, prav z razlogom ohranitve časovnega zaporedja.

## 5.2 Klasifikacija

Prvi korak pri klasifikaciji je bil, da sva iz podatkov odstranila atribut "final score diferencial", ki je napovedni objekt regresije.

Da bi lahko ocenila, ali klasifikacija deluje primerno, ter ali so atributi primerno ustvajeni, sva najprej klasificirala po metodi prevladujočega razreda "Majority classifier". Rezultate tega, sva privzela kot spodnjo mejo, za ovržbo metod, ki bi dosegle rezultate pod le-to.

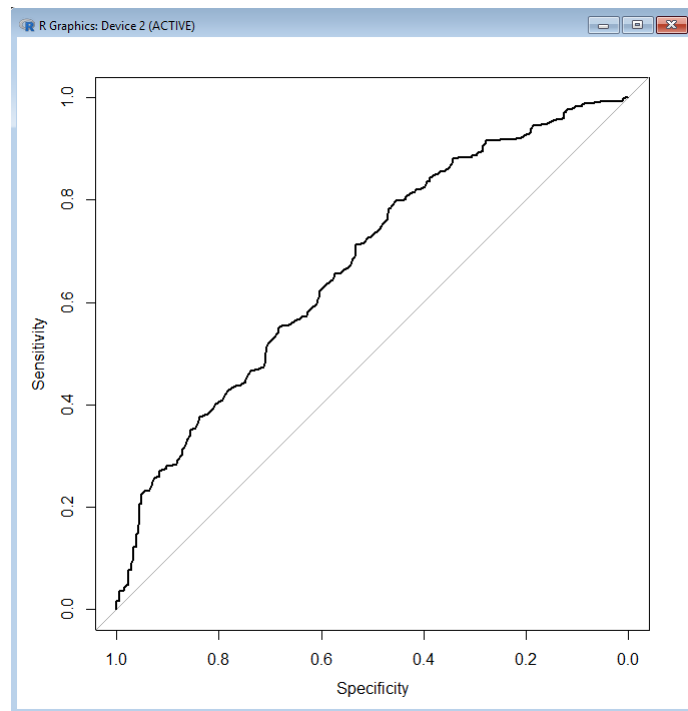
Sledila je klasifikacija po sledečih metodah, z doseženimi pripadajočimi rezultati. Ocenjevala sva natančnost klasifikacije, pripadajočo oceno Brier, občutljivost, specifičnost, ter izrisala ROC krivuljo.

Tabela 1: Metode klasifikacije ter pripadajoča uspešnost.

| Metoda     | Natančnost | Brier score | Sensitivity | Specificity | Ploščina pod krivuljo ROC |
|------------|------------|-------------|-------------|-------------|---------------------------|
| Majority   | 0.60132    | -           | -           | -           | -                         |
| DecTree    | 0.615176   | 0.524994    | 0.710280    | 0.483871    | 0.6121                    |
| kNN        | 0.649051   | 0.447209    | 0.803738    | 0.435484    | 0.6753                    |
| rPart      | 0.650407   | 0.456028    | 0.747664    | 0.516129    | 0.6685                    |
| RandForest | 0.653117   | 0.443033    | 0.880841    | 0.338710    | 0.6728                    |
| SVM        | 0.658537   | -           | 0.871495    | 0.364516    | 0.6728                    |
| NaiveBayes | 0.665312   | 0.540539    | 0.775701    | 0.512903    | 0.7065                    |

Ker NaiveBayes predpostavlja neodvisnost atributov, sva se ga odlocila zanemarit. Š hitrim premislekom lahko ugotovimo da sta že met za 2 in 3 pike povezana. Če nekdo nebi znal metati za 2 pike in zadeti, bi posledično tudi za 3 pike metal slabo."

Zato sva izbrala kot najboljšo klasifikacijsko metodo kar SVM.



Slika 6: SVM pripadajoča ROC krivulja .

### 5.3 Regresija

## 6 Rezultati