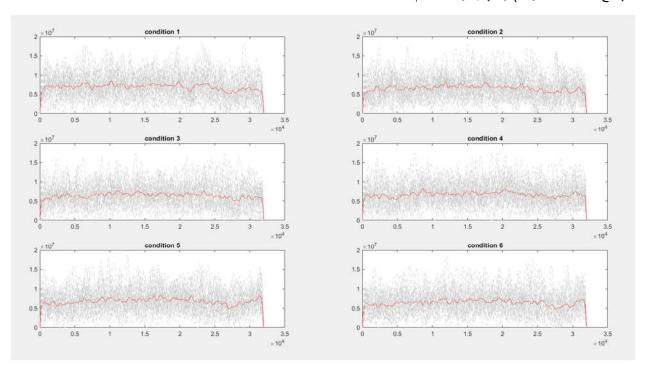
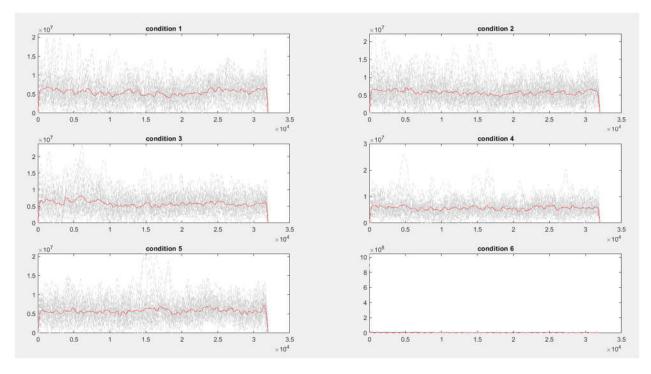
Step I

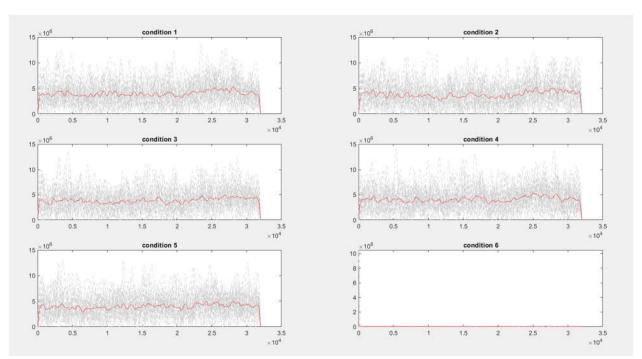
در این قسمت برای محاسبه psth از تابع calc\_psth استفاده شده است. برای محاسبه فایرینگ ریت لحظه ای ابتدا ماتریس spikeMat به ازای هر کاندیشن محاسبه میشود و با یک پنجره hamming کانواو می شود. ( این پنجره بجای پنجره rect استفاده شد تا پاسخ smooth شود. ) و سپس بر dt تقسیم شد.



Unit 1



Unit 351



unit 251

همان گونه که مشاهده میشود برخی کاندیشن ها به نحوی پوچ هستند. معیاری که برای تشخیص اعتبار داده ها استفاده شد تا این دیتا ها حذف شوند،  $\frac{mean(data)}{max(data)} < 0.1$  است. در صورتی که این شرط پاس شود دیتا نامعتبر است. این دیتا ها در متغیر max  $\frac{mean(data)}{max(data)}$  reanFr\_values.mat

Q1:

خیر، قیافه آن ها که در زمان تغییر کرده است. شاید هم شباهت هایی داشته باشن که با چشم قابل تشخیص نیست.

## Step II

در این قسمت باید از الگوریتم GLM استفاده میشد اما بخاطر آن که روش را به درستی قانع نشدم از multisvm استفاده کردم. دیتایی که کلاس بندی میشود در حقیقت همان firing-rate لحظه ای است. این دیتا پس از آن که داده های نا معتبرشان حذف شد و تست و ترین آماده شد، به یک multisvm داده می شود. خروجی ۶ لیبل دارد.

پس از این کار دقت ۴۷/۳۴ در صد می رسد. کد این بخش در فایل main قرار دارد.

```
load('meanFr values2.mat');
fixShape = @(a)
reshape (permute (a, [2, 1, 3]), size (a, 1) *size (a, 2), size (a, 3));
x raw = fixShape(meanFr);
y raw = fixShape(values);
v raw = fixShape(notValid);
valids = find(~v raw);
x \text{ valid} = x \text{ raw(valids,:);}
labels = [3 -1; 3 1; 6]
                               -1;6 1;9 -1;9
                                                            1];
y valid = rows labeling(y raw(valids,:), labels);
m = size(x valid, 1); p train = 0.8;
[test idx, train idx] =
devide test train indices (m,p train);
train X = x valid(train idx,:);
train Y = y valid(train idx,:);
test \overline{X} = x \text{ valid(test_idx,:);}
test Y = y valid(test idx,:);
results = multisvm(train X, train Y, test X);
mean(results == test y)*100; % output : 67.34
```

Q2:

با توجه به این پاسخ ۴۷ در صد انطباق نتایج وجود دارد که نشان میدهد میتوان آن را کلاس بندی کرد.