	Uputstvo: 1. Pre početka izrade promenite ime datoteke u Domaci4_ime_prezime. (ubacite svoje ime i prezime) 2. Popunite ćeliju ispod naslova odgovarajućim podacima. 3. Za rešavanje zadataka, ukoliko je potrebno, otvorite ispod teksta zadataka dodatne ćelije za upisivanje tekstualnog odgovora (Markdown) ili programskog	
	koda (Code). 4. Nakon završetka izrade rešenja Notebook dokument sačuvati u pdf formatu i proslediti ga nastavniku. To možete da uradite ili kroz Teams ili na mail adresu jovana.dzunic@elfak.ni.ac.rs	
In [1]:	<pre>import numpy as np import numpy.random as rndm v=np.array([rndm.choice([-1,1]) for i in range(30)]) print(v) [-1 1-1-1 1-1 1-1 1-1-1 1 1-1-1 1 1-1-1-1 1 1 1-1-1-1 1</pre>	
	1 -1 -1 1 1 -1] a) Koristeći indeksiranje logičkim izrazima, ili logičke nizove, napisati kod kojim se određuje ukupan broj komponenti vektora v čija je vrednost jednaka 1. (2 poena) print(np.count_nonzero(v==1))	
	15 b) Napisati kod kojim se ispituje da li se u prvih 8 komponenti vektora v nalaze sve jedinice. (2 poena)	
	print (np. all(v[:9]==1)) False c) Napisati programski kod kojim se proverava da li se u vektoru v jedinice nalaze samo u prvih 15 komponenti. (2 poena)	
In [7]:	<pre>a=v[16:] print(not np.any(a)) False Zadatak 2. a) Šta je izlaz sledećeg koda?</pre>	
	<pre>pythone lista= [3, 2, 1, 4, 7, 16, 8, 10] min_vr = 0 for broj in lista: if broj < min_vr:</pre>	
	min_vr = broj print(min_vr) • []16 • []1	
	 [X] 0 [] Poruka greške (2 poena) b) Šta je izlaz sledećeg koda? 	
	<pre>pythone m= int(input("Unesite ceo broj m:")) n= int(input("Unesite ceo broj n:")) if m<n: a="n</pre"></n:></pre>	
	b=m else: a=m b=n while b!=0:	
	a, b=b, a%b print(a) • [X] NZD(m,n) • [] NZS(m,n)	
	 [] m [] n [] max{m,n} [] Poruka greške 	
	(2 poena) Zadatak 3. (Arhimedova aproksimacija broja π) Oko 250. godine pne starogrčki matematičar Arhimed izveo je geometrijski algoritam za aproksimaciju broja π . Uspeo je pokaže nejednakost $3\frac{10}{71} < \pi < 3\frac{1}{7}$. Razmotrićemo njegov postupak.	da
	Neka je data kružnica poluprečnika $\frac{1}{2}$, tj. prečnika 1 . Obim te kružnice je $O=2r\pi=\pi$. Posmatramo niz upisanih i opisanih pravilnih mnogouglova oko date kružnice. Kako se broj temena mnogouglova povećava, tako će ovi mnogouglovi sve više ličiti na kružnicu. Ukolika označima S obim upisanog pravilnog m to ugla $2Q$ obim opisanog važića	
	kružnicu. Ukoliko označimo S_m obim upisanog pravilnog $m-$ to ugla, a O_m obim opisanog, važiće $S_m < O < O_m, \qquad \forall m \in \mathbb{N}.$ Videti sliku, tj. aktivirati naredni kod. from ipywidgets import interactive	
[0].	<pre>import matplotlib.pyplot as plt def mnogouglovi(m): t=np.linspace(0,2*np.pi,m+1) x_upisan=0.5*np.cos(t) y_upisan=0.5*np.sin(t)</pre>	
	<pre>r=0.5/np.cos(np.pi/m) x_opisan=r*np.cos(t) y_opisan=r*np.sin(t) plt.plot(x_upisan, y_upisan, 'b') plt.plot(x_opisan, y_opisan, 'g') theta=np.linspace(0,2*np.pi,50) x_krug=0.5*np.cos(theta)</pre>	
	<pre>y_krug=0.5*np.sin(theta) plt.plot(x_krug,y_krug,'k') plt.title("Arhimedova aproksimacija broja \$\pi\$") plt.axis('equal') plt.xlim(-1,1) plt.ylim(-1,1)</pre>	
	interaktivna_slika = interactive(mnogouglovi, m=(3,25, 1)) interaktivna_slika : Ukoliko označimo $a_n=O_{2^n}$ i $b_n=S_{2^n},\ n\geq 2$ za njih važe rekurentne formule:	
	$a_{n+1}=rac{2a_nb_n}{a_n+b_n}, \qquad b_{n+1}=\sqrt{a_{n+1}b_n}, \qquad n\geq 2.$ Napisati program kojim će se generisati članovi nizova a_n i $b_n,\ n=1,2,\ldots,$ sve dok ne bude ispunjen uslov $ a_n-b_n <1e-10.$	
	Prikazati dobijenu aproksimaciju broja $\pi pprox rac{a_n+b_n}{2}$ sa 8 decimalnih mesta. Ukoliko vas zanima izvođenje ovih formula pogledajte dodatak.	
In [9]:	<pre>(10 poena) import numpy as np a=2*np.sqrt(2) b=4 while (abs(b-a)>1e-10):</pre>	
	<pre>m=2*b*a/(b+a) k=np.sqrt(m*a) b=m a=k print ("{:.8f}".format((a+b)/2))</pre> 3.14159265	
	3.14159265 Zadatak 4. Dat je skup od n različitih centara (tačaka) $c_1, c_2, \ldots, c_n \in \mathbb{R}^m$. Neka je S skup svih tačaka iz \mathbb{R}^m koje su najbliže centrima c_1, \ldots, c_k , tj. $S = \left\{v \in \mathbb{R}^m \mid \ v-c_i\ \leq \ v-c_j\ , \; \forall i=1,\ldots,k, \; \forall j=k+1,\ldots,n\right\}.$ Dokazati da je S konveksan skup koristeći svojstvo preseka konveksnih skupova. Podrazumeva se da je $\ \cdot\ $ Euklidova norma.	
	(10 poena) Posmatranjem jedne kombinacije indeksa i,j , može se na osnovu uslova zadatka uvideti sledeće: $ v-c_i \leq v-c_j ,$	
	gde je $v=(a,b,c\dots),c_i=(a_i,b_i,c_i\dots),c_j=(a_j,b_j,c_j\dots)$ Kvadriranjem ovog izraza dobijamo: $ v-c_i ^2\leq v-c_j ^2$	
	Na osnovu ovoga, sledi: $a^2-2a\cdot a_i+a_i^2+b^2-2b\cdot b_i+b_i^2+\ldots \leq a^2-2a\cdot a_j+a_j^2+b^2-2b\cdot b_j+b_j^2+\ldots$ Daljim sređivanjem, dobijamo:	
	$2(a_j-a_i)a+2(b_j-b_i)b+\ldots \leq k_i j$ $(a_j-a_i)a+(b_j-b_i)b+\ldots \leq \alpha i_j$ Za neko i i j dobijamo formulu kojom možemo odrediti skup hiper-ravni koje dele R^m na pola. Možemo dokazati na sledeći način: $v_3=(1-\lambda)v_1+\lambda v_2,$	
	$\lambda \in [0,1]$ Uzimamo za vektore v_1,v_2 da su u skupu hiper-ravni za neko i,j. Neka je a_1 je komponenta a kod vektora v_1,b_1 je komponenta b kod vektora v_1 $(a_j-a_i)a_1+(b_j-b_i)b_1+\ldots \leq a_{ij}$	
	i a_2 je komponenta a kod vektora v_2, b_2 je komponenta b kod vektora v_2 $(a_j-a_i)a_2+(b_j-b_i)b_2+\ldots \leq a_{ij}$ Ukoliko ovo primenimo na vektor v_3 dobijamo sledeće: $(a_j-a_i)a_3+(b_j-b_i)b_3+\ldots=(1-\lambda)((a_j-a_i)a_1+(b_j-b_i)b_1+\ldots)+\lambda((a_j-a_i)a_2+(b_j-b_i)b_2+\ldots)$	
	Članovi uz $(1-\lambda)$ i λ mogu da budu samo a_{ij} , pa na osnovu toga sledi: $(a_j-a_i)a_3+(b_j-b_i)b_3+\ldots=(1-\lambda)a_{ij}+\lambda a_{ij}=a_{ij}$ To je maksimalna vrednost izraza za vektor v_3 , ali može biti i manja od a_{ij} . Ovim smo pokazali da je za neke vrednosti i,j skup hiper-ravni konveksan skup.	
	Da bi skup S bio konveksan, presek svih skupova i,j mora da bude konveksan, a kako su svi skupovi i,j u našem slučaju konveksni, možemo zaključiti da je i skup S konveksan. Zadatak 5. (Izračunavanje inercije kroz iteracije)	
	Jedan od osnovnih problema prilikom razvoja i implementacije algoritama numeričke linearne algebre jeste njihovo testiranje korektnosti. Naime, algoritmi imaju svojstv da rade baš ono što je programirano, čak i ako to nije ono što smo planirali! Zbog toga je potrebno dizajnirati testove pomoću kojih se analizira način rada programskog koda i postojanje bagova u njemu. Takve veštačke uslove provere rada i logičkog dizajna algoritma nazivamo test primerima. Planiranje test primera predstavlja svojevrstan problem za sebe.	
	Za algoritme klasterizacije, i njima srodne druge algoritme, Python modul Scikit learn poseduje podršku za generisanje skupova podataka pogodnih za testiranje	
	learn (grown)	
	algoritama. Naredba make_blobs() kreira podatke zadatog obima i dimenzije sa karakterisitikama klastera koje želimo. Elementi pojedinačnih klastera imaju karakteristike normalne raspodele svojih koordinata. Parametri naredbe make_blobs kojima se određuje izgled podataka (i njihove podrazumevane vrednosti) su:	
	 n_samples = 100, predstavlja ukupan broj podataka ukoliko je unešena jedna vrednost. Kada je unos niz ili lista, ona predstavlja broj podataka za svaki od pojedinačnih klastera; n_features = 2, dimenzionalnost podataka; centers = None, broj centara ili fiksirane koordinate centara; 	
	 cluster_std = 1.0, standardne odstupanje elemnata unutar klastera od centara; center_box = -10.0, 10.0, opseg koordinata centara klastera kada se oni zadaju slučajnim izborom; shuffle = True, mešanje podataka prilikom izlaza, tj. redosled podataka nije u skladu sa klasterom kome pripada; return_centers = False, izlazni podaci naredbe sadrže koordinate centara generisanih klastera. 	
	Izlaz naredbe predstavljaju: • X - matrica generisanih podataka dimenzije n_samples × n_features • y - vektor labela za svaki od generisanih podataka • c - niz koordinata generisanih centara dimenzije n_centers × n_features . Postoji kao izlaz samo kada je return_centers = True.	
In [15]:	Za naredni zadatak test primer skupa dvodimenzionalnih podataka kreiran je naredbom make_blob . Podaci su podeljeni u dva klastera od 132 i 95 elemenata. from sklearn.datasets import make_blobs m=np.array([132,95])	
	tacke, labele, centri = make_blobs(n_samples=m, n_features=2, cluster_std=[1.2,1.3], return_centers=True) print(tacke.shape) print(labele.shape) print(centri.shape) print(centri)	
	print(labele[:20]) (227, 2) (227,) (2, 2) [[-5.77059298 -2.080561] [1.35440717 7.08032432]]	
In [16]:	[0 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0] Grafički prikaz test-podataka dobija se sledećim naredbama. grupa1=tacke[labele==0] grupa2=tacke[labele==1] plt.scatter(grupa1[:,0],grupa1[:,1],c='b', s=10)	
	plt.scatter(grupa2[:,0],grupa2[:,1],c='g', s=10) plt.scatter(centri[:,0],centri[:,1], s=150, c='r', marker='+') plt.title("Test podaci sa generisanim centrima"); Test podaci sa generisanim centrima * Test podaci sa generisanim centrima	
	10 - 8 - 6 - 4 - 2 -	
	$\begin{bmatrix} 0 \\ -2 \\ -4 \\ -6 \end{bmatrix}$	
	-8 -6 -4 -2 0 2 4 Upotrebom for petlje napraviti 6 iteracija K-means algoritma nad upravo kreiranim podacima tacke . Algoritam se sprovodi za 2 klastera sa proizvoljno izabranim	
	početnim centrima (sami ih odaberite, ali daleko od centara klastera). U svakoj iteraciji računati koeficijent inercije. Po završetku iteracija napraviti grafik funkcije inercije zavisnosti od broja iteracija.	• u
	zavisnosti od broja iteracija. (10 poena) a=[0,0] b=[0,0] a[0]=np.random.uniform(-10,10) a[1]=np.random.uniform(-10,10)	• u
	<pre>zavisnosti od broja iteracija. (10 poena) a=[0,0] b=[0,0] a[0]=np.random.uniform(-10,10) a[1]=np.random.uniform(-10,10) b[0]=np.random.uniform(-10,10) b[1]=np.random.uniform(-10,10) iner=[] for i in range(6):</pre>	e u
	<pre>zavisnosti od broja iteracija. (10 poena) a=[0,0] b=[0,0] a[0]=np.random.uniform(-10,10) a[1]=np.random.uniform(-10,10) b[0]=np.random.uniform(-10,10) b[1]=np.random.uniform(-10,10) iner=[] for i in range(6): for j in range(0,len(tacke)): C = (tacke[j][0]-a[0])**2 + (tacke[j][1]-a[1])**2 D = (tacke[j][0]-b[0])**2 + (tacke[j][1]-b[1])**2 if C < D: labele[j]=0 else: labele[j]=1</pre>	e u
	<pre>zavisnosti od broja iteracija. (10 poena) a=[0,0] b=[0,0] a[0]=np.random.uniform(-10,10) a[1]=np.random.uniform(-10,10) b[0]=np.random.uniform(-10,10) b[1]=np.random.uniform(-10,10) iner=[] for i in range(6): for j in range(0,len(tacke)): C = (tacke[j][0]-a[0])**2 + (tacke[j][1]-a[1])**2 D = (tacke[j][0]-b[0])**2 + (tacke[j][1]-b[1])**2 if C < D: labele[j]=0 else:</pre>	e u
	<pre>zavisnosti od broja iteracija. (10 poena) a=[0,0] b=[0,0] a[0]=np.random.uniform(-10,10) a[1]=np.random.uniform(-10,10) b[0]=np.random.uniform(-10,10) b[1]=np.random.uniform(-10,10) b[1]=np.random.uniform(-10,10) b[1]=np.random.uniform(-10,10) iner=[] for i in range(0,len(tacke)):</pre>	e u
	<pre>zavisnosti od broja iteracija. (10 poena) a=[0,0] b=[0,0] a[0]=n,0 random.uniform(-10,10) a[1]=n,0 random.uniform(-10,10) b[0]=n,0 random.uniform(-10,10) b[0]=n,0 random.uniform(-10,10) b[1]=n,0 random.uniform(-10,10) b[1]=n,0 random.uniform(-10,10) b[1]=n,0 random.uniform(-10,10) iner=[] for i in range(0,1en(tack)):</pre>	e u
	<pre>zavisnosti od broja iteracija. (10 poena) ==[0,0]</pre>	e u
In [23]:	(AD poena) a=(0,0) b=(0,0) a(0)=pn random uniform(-10,10) a(0)=pn random uniform(-10,10) b(0)=pn random uniform(-10,10) c(acct[](0)=a(0))*2 + (tacke[][1]-b[1])*2 c(acct[](0)=a(0))*2 + (tacke[][1]-b[1])*2 c(acct[](0)=b(0))*2 + (tacke[][1]-b[1])*2 c(acct[](0)=b(0))*2 + (tacke[][1]-a[1])*2 c(acct[](0)=b(0))*2 + (tacke[]	e u
In [23]:	(AD poena) a=(0,0) b=(0,0) a(0)=pn random uniform(-10,10) a(0)=pn random uniform(-10,10) b(0)=pn random uniform(-10,10) c(acct[](0)=a(0))*2 + (tacke[][1]-b[1])*2 c(acct[](0)=a(0))*2 + (tacke[][1]-b[1])*2 c(acct[](0)=b(0))*2 + (tacke[][1]-b[1])*2 c(acct[](0)=b(0))*2 + (tacke[][1]-a[1])*2 c(acct[](0)=b(0))*2 + (tacke[]	e u
In [23]:	(20 pcma)	e u
In [23]:	(20 poena) (20 poena) (20 poena) (20 poena) (20 poena) (21 poena) (22 poena) (23 poena) (24 poena) (25 poena) (25 poena) (25 poena) (26 poena) (26 poena) (27 poena) (28 poena) (28 poena) (28 poena) (29 poena) (29 poena) (29 poena) (20 poena)	
Out[23]:	Zadata & Q-Pimera (Means i range)	
Out[23]:	Company Comp	
Out[23]:	Clay prompts	
In [23]:	Do perior	
In [23]:	Exercise Department Depar	
In [23]:	Explored Company Com	
In [23]: Out[23]:	Depreciate Process P	
Out[23]: Out[22]:	Description	
Out[23]: Out[22]:	Management Man	
Out[23]: Out[22]:	Company	
In [23]: Out [23]: Out [21]:	### Common	
In [23]: Out[23]: Out[21]:	Application	
In [23]: Out[23]: Out[21]:	Do come of the process of the proces	
In [23]: Out[23]: Out[21]:	Execution (state) Company	
Out[23]: Out[22]: Out[21]:	(Proposed) Company Co	
In [23]: Out[23]: Out[21]:	(Proposed) Company Co	
In [23]: Out[23]: Out[21]:	The state of the s	
In [23]: Out[23]: Out[22]:	A CONTRACT OF THE STATE OF THE	
In [23]: Out[23]: Out[22]:	Dodatik Control Service Contr	bu
In [23]: Out[23]: Out[22]:	Secretary and the second states of the second state	(1) (2)
In [23]: Out[23]: Out[22]:	Dodatik Control Service Contr	(1) (2) (3) (4)
In [23]: Out[23]: Out[22]:	Secretary process Control of the co	(1) (2) (3) (4) (5)
In [23]: Out[23]: Out[22]:	Secretary process Control of the co	(1) (2) (3) (4) (5)
Out[23]: Out[22]: Out[21]:	Secretary process Control of the co	(1) (2) (3) (4) (5)
In [23]: Out[23]: Out[22]:	Secretary process Control of the co	(1) (2) (3) (4) (5)
In [23]: Out[23]: Out[22]:	Secretary process Control of the co	(1) (2) (3) (4) (5)

Domaći zadatak broj 4