ATIVIDADE PRÁTICA 03 – AULA 10 – TEACHABLE MACHINE

Para essa atividade você deve utilizar o Teachable Machine. Este site permite treinar um computador para reconhecer suas próprias imagens, sons e poses. Uma maneira rápida e fácil de criar modelos de aprendizado de máquina para sites, aplicativos e muito mais, sem necessidade de experiência ou codificação.

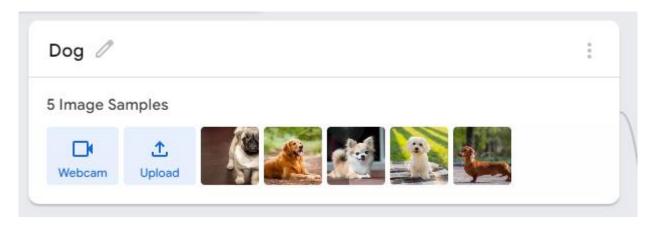
Seu objetivo é a inclusão de imagens em duas categorias (Imagens de Gato e Imagens de Cachorro) e o software, automaticamente, reconhecer e informar de qual animal se trata.

1) DAS CLASSES:

Foram criadas 3 classes diferentes para esta atividade: Cachorro, gato e abelha.

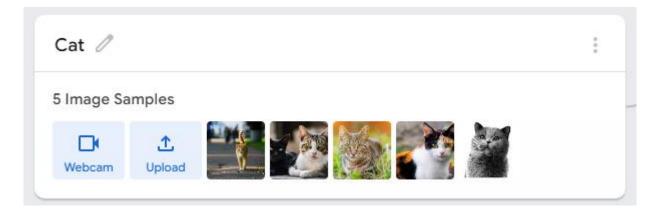
1.1) DOG:

Foram utilizadas 5 imagens diferentes para a representação do animal desta classe.



1.2) CAT:

Foram utilizadas 5 imagens diferentes para a representação do animal desta classe.



1.3) BEE:

Foram utilizadas 7 imagens diferentes para a representação o inseto desta classe.



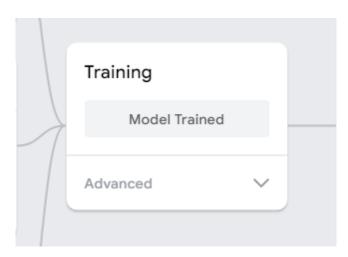
2) DO MODELO:

Após o upload e formação das classes, o modelo foi salvo no Google Drive:



https://drive.google.com/file/d/18toZ89uV-vK6FDjIZKzU1WyV2e7EiLPY/view?usp=drive_link

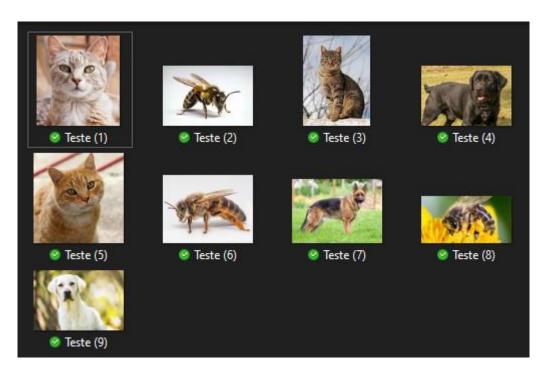
Em seguida, o mesmo foi treinado.



3) DO TESTE:

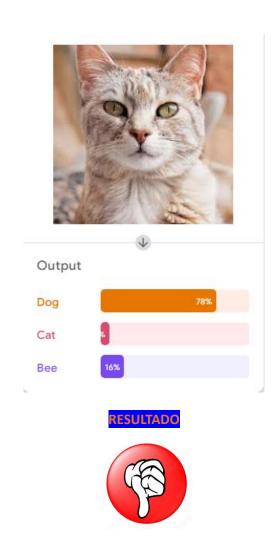
Objetivando verificar a acurácia das respostas, foram utilizadas 9 imagens para teste; em sendo 3 gatos, 3 cachorros, e, 3 abelhas. Todas, distintas uma da outra. Essa escolha do aluno objetiva conhecer melhor o Teachable e comparar seus resultados em cenários diversos.

3.1) DAS IMAGENS PARA TESTE:



3.2) DOS TESTES:

a) Teste 1:



b) Teste 2:



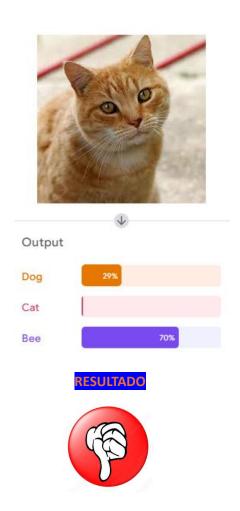
c) Teste 3:



d) Teste 4:



e) Teste 5:



f) Teste 6:



g) Teste 7:



h) Teste 8:



i) Teste 9:



3.3) DOS RESULTADOS:

3.3.1) O sistema retornou um total de **4 resultados POSITIVOS** de 9 imagens testadas.



3.3.2) O sistema retornou um total de **5 resultados NEGATIVOS** de 9 imagens testadas.



