Aufgabe 3

Wenn strong Learner verwendet werden, wird die Gewichtung nur schwach angepasst. Die Optimierung / Verbesserung des Learners ist dadurch kleiner.

Aufgabe 4

Der Bootstrap Wert sagt aus wie oft prozentual die Kante in den verschiedenen erstellten Bäumen aufgetreten ist. Bei 0,68 ist die Kante in mehr als der Hälfte der Bäume vorhanden. Dies sagt aber nicht aus, dass mit einer WK von 68% die Kante auch existiert. Vielmehr kann man durch Vergleiche die Plausibilität einer Kante in einem Baum bestimmen. Wenn man die Anzahl an Bäumen erhöht kann diese Zahl erhöht aber auch erniedrigt werden. Dies hängt von der Gestalt der jeweiligen Bäume ab.