Конкурсное задание

AtomSkills 2019

**Машинное обучение и большие данные**

**С3**

**Модуль 5 Разработка графического интерфейса**

## СОДЕРЖАНИЕ

Модуль 5 данного Конкурсного задания состоит из следующей документации / файлов:

1. С3\_5\_AS2019\_BDML (Инструкция к пятому модулю)

## ВВЕДЕНИЕ

## В этом модуле Вам предстоит разработать удобный графический интерфейс с возможностью ввести результаты контроля и сделать предсказание целевой переменной.

## ИНСТРУКЦИЯ участнику

К концу этого модуля, у вас должны быть достигнуты следующие результаты:

### ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

|  |
| --- |
| 1 РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСА |
| 1. Разработан интерфейс (GUI, CLI или API)  2. Интерфейс предоставляет пользователю возможность обмена информацией и получения результата  3. Разработана короткая инструкция по запуску и эксплуатации интерфейса (файл с названием Инструкция в формате docx или txt) |

|  |
| --- |
| 2 УДОБСТВО РАБОТЫ И ДОКУМЕНТИРОВАНИЕ |
| 1. Интерфейс позволяет пользователю вводить данные в удобном виде  2. Результатом работы интерфейса являются предсказания целевой переменной в форме таблицы  3. Вывод информации по обработке и анализу данных в отдельный файл |

|  |
| --- |
| 3 ОТЧЕТ |
| 1. Предоставлен отчет о проделанной работе. Внимание: оценка сессии будет проводиться на основании отчета. Отчет предлагается писать в Jupyter Notebook или аналогичной среде, где участник может последовательно представить, как описание проделанной работы, так и часть программного кода и результат работы программы.  2. Отчёт должен быть предоставлен в папке C[X]\_M5, где [Х] – номер команды, которая должна быть размещена на рабочем столе. Папка должна содержать все результаты выполнения модуля, а также все необходимые файлы для запуска и проверки участков кода. В папке 2 файла – Jupyter Notebook C[X]\_M5.ipynb (или аналог – с возможностью запустить и исполнить участки кода), C[X]\_M5.HTML( или PDF), где [Х] – номер команды, экспортированная тетрадь (или аналог) в статический формат. |