OOP期中報告 - 超商美食+的預測飽 足評分系統

1. 你想解決的問題是什麼?為什麼它很重要?

你多久去超商買一次食物?會考慮很久嗎?買完之後會後悔嗎?

如果您曾受選擇困難或買完後悔困擾,那麼這款應用程式可以徹底根除您的煩惱!

包含我在內,有許多人本來為了便捷,所以到超商買東西吃,結果卻因為超商所販售的美食品項繁多、難分優劣,反而自己只能愣在原地,開始想像買哪一種美食可能會出現哪些結果。掙扎了一陣子後,也只能拿手機,開始在PTT或DCARD搜尋別人撰寫的評價。然而,這些評價大多數都只跟少數熱門的美食有關,其他的美食是否有人撰寫過評價,完全只能碰運氣。此外,即使是能成功找到相關評價,每個人的胃口、飲食習慣和價值觀等都不盡相同,再加上我們無法藉由網路得知其他人的條件,所以也無法確定自己是不是會跟對方產生一樣的感覺,因此就算仔細閱覽過每一篇評價,也有很高的機率買到自己不喜歡的美食。

花了大把的時間又花了錢,最後還是沒有買到自己喜歡的美食,原本只是順手到超商圖個 方便又快速的目的也沒有成功,這種情況真叫人沮喪,對吧?

2. 定義程式的需求和功能。

因此,我打算藉由機器學習來解決此問題。此程式會先利用已知的資料進行模型訓練,這 些資料是已經吃過該美食,並留下評價的使用者,之後再要求目前的使用者輸入自己的個 人資料,模型就會基於該使用者的個人資料進行預測,最後會回覆使用者預測的飽足評 分。

飽足評分為完食前和後的飽足評分差值,即無論在完食前使用者自己認為自己有多飽,在 食用完這份美食後,他的飽足感可以上升幾分。

具體步驟如下:

- 1. 在最一開始執行時,使用者需要選擇美食和設定個人資料。
- 模型從已經評價過該美食的使用者紀錄中,找出特徵的規則,預測飽足評分這個標 籤。

- 3. 模型收到來自使用者自己設定的個人資料,並基於該使用者的個人資料,預測其飽足 評分
- 4. 印出預測飽足評分

3. 使用者如何使用該程式?(請附上教學示範)

使用者操作教學

1. 設定個人資料

首先是選擇想要預測的美食。

接著是輸入性別。

接著是年齡。

最後是身高和體重,會在程式內部計算LBM。

到此,有關於飽足評分的個人資料就已經設定完成了。

2. 印出結果

以上,就是這個程式的完整操作。

在接下來的內容,我會詳細闡述其背後的技術細節和介紹標籤和特徵。

技術細節

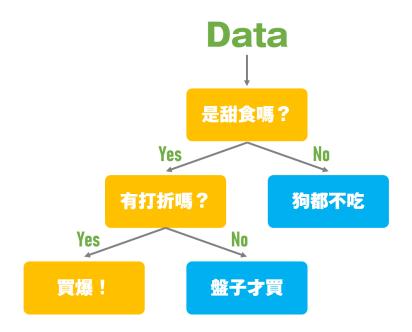
我所使用的機器學習模型為Deeplearning4j,使用Java編寫,並利用Apache Maven作為Java專案管理工具,最後在cmd執行程式。

在機器學習中,無論是哪中模型都一定有其特徵和標籤,模型會從訓練資料集中,找出特徵的規則,最後用來預測標籤。而這次我選擇隨機森林(Random Forest)來預測飽足評分這個標籤。以下將會簡單介紹隨機森林模型是如何在我的專案中發揮其本領的。

先了解決策樹(Decision tree)

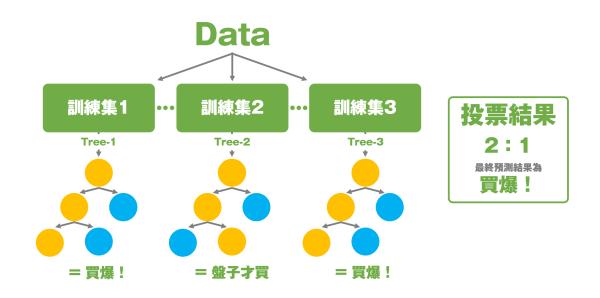
首先,在介紹隨機森林前,必須先講解決策樹。決策樹就像是日常生活中,人類判斷某些情況時,為這個情況所設下的條件。例如以下範例:

假設我今天想要知道我會不會喜歡這款超商美食,那我的決策情況就會像是下面這張圖



隨機森林(Random Forest)是什麼?

隨機森林由許多不同的決策樹組成的學習器,藉由多顆決策樹來強化整體模型,也就是「三個臭皮匠勝過一個諸葛亮」,這種方法稱為**集成學習**(ensemble learning)。



資料類別

一般而言,隨機森林模型的特徵值通常可以分為數值型和類別型兩種類型,而目標值則取決於問題是回歸問題還是分類問題。

1. 特徵值:

- 數值型特徵值:這些特徵是連續型的數值,例如年齡、BMI。在應用中,這些值可以是任意實數,並且具有一定的範圍。
- 類別型特徵值:這些特徵是代表類別或類別的標籤,例如性別、肌肉線條。在機器學習模型中,需要將這些類別型特徵轉換為數值表示,本專案統一使用獨熱編碼(One-Hot Encoding)。

2. 目標值:

- 回歸問題:如果目標是預測連續型的數值,則這是一個回歸問題,例如此專案的 預測飽足評分。此時,目標值是連續的實數。
- 分類問題:如果目標是將樣本分類到不同的類別中、是離散的,則這是一個分類問題,例如上述範例的買不買爆。此時,目標值是一個離散的類別或標籤。

標籤和特徵

標籤 - 飽足評分

在這個專案中,標籤即是「飽足評分」。

飽足評分的定義為,在使用者完食前,會先針對自己當下的飽足感做紀錄,並在完食後再 紀錄一次,兩者的差值即為飽足評分,也就是這份美食讓使用者提升多少分飽足感。

為了找尋可以準確衡量不同人對於同一份美食的飽足評分,我做了充分的研究以確切得知哪些個人生理因素會影響飽足感,並將這些條件作為特徵來預測飽足評分,這些特徵分別是美食、性別、年齡和LBM。

以下我將會一一介紹為何我會選擇這些條件作為特徵,這些特徵對於飽足評分的影響就是 **不容易飽足的條件,會使飽足評分較低;容易飽足的條件,會使飽足評分更高**。

特徵01-美食

依照使用者所選擇的美食,會在程式內部取用不同的資料集作為訓練集,例如使用者選擇 烤蔬菜番茄筆尖麵,程式就只會調用烤蔬菜番茄筆尖麵的資料。

特徵02 - 性別

研究表明,男性和女性在攝取地中海飲食後的飽足感反應有顯著差異。研究發現,女性在 用餐後的飽足感比男性有更大的下降幅度。這意味著,女性對於同一份食物的飽足感較男 性更強烈,因此女性更容易感到飽足。

參考文獻:

[1] Gender Differences in the Appetite Response to a Satiating Diet

特徵03 - 年齡

研究顯示不同年齡的人對於相同食物的飽食感確實有影響。研究表明,年齡在感官特定飽足感中發揮著重要作用,影響著不同人對食物的飽足感。研究顯示,隨著年齡增長,感官特定飽足感會下降,導致攝入的食物愉悅感減少,這可能會限制飲食的多樣性,特別是在老年人中。與年輕人相比,老年人可能不會和年輕人一樣感受到明顯的口味變化,因而對於食物的愉悅度減少,這會影響他們的飽足感。

此外,老年人的活動量、肌肉量、基礎代謝率等都不及年輕人,因此老年人更容易感到飽足。

參考文獻:

[1] Effects of age on sensory-specific satiety

[2] Macronutrients effects on satiety and food intake in older and younger adults: A randomised controlled trial

特徵04 - 身材

首先,跟我們以往認知的可能不太相同,身高、體重或BMI並無法衡量飽足感,BMI僅僅是體重與身高的比值,無法區分體內的脂肪和肌肉比例。兩個具有相同BMI的人,可能有完全不同的體脂和肌肉組成。因此,BMI無法準確反映個體的代謝需求和能量消耗,從而無法準確預測其飽足感。

根據研究表明,瘦體重(LBM)對於不同人對同一份食物的飽足感有顯著影響。研究顯示,LBM與食量、每日能量攝取量和飢餓訊號呈正相關。具有較高LBM的人,由於其更高的代謝需求和能量消耗,通常會有更大的食量需求和較強的飢餓感,因此不容易感到飽足。相反,LBM較低的人,其代謝需求較低,對於同樣的食物攝取量,其飽足感較強。

由於LBM需要精確的儀器測量才能稱得上準確,因此我打算使用只需要讓使用者輸入身高和體重,就能粗略計算LBM的公式。計算LBM的公式不只一種,但根據研究發現,Boer 公式(Boer formula)在主觀和客觀影像結果方面均優於James公式,因此我採用Boer公式。

Boer公式:

• 男性: eLBM = 0.407 W + 0.267 H − 19.2

女性:eLBM = 0.252 W + 0.473 H − 48.3

此外,由於Boer公式較適用於成年人,因此針對年齡低於14歲的青少年和兒童,我使用 Peters 公式(Peters formula),以得到更為精確的數據。

Peters 公式:

- eECV = 0.0215 x W ^0.6469 x H x ^0.7236
- eLBM = 3.8 x eECV

參考文獻:

[1] Body composition and appetite: fat-free mass (but not fat mass or BMI) is positively associated with self-determined meal size and daily energy intake in humans

- [2] Genetic variation in lean body mass, changes of appetite and weight loss in response to diet interventions: The POUNDS Lost trial
- [3] Lean Body Weight-Tailored Iodinated Contrast Injection in Obese Patient: Boer versus James Formula