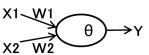
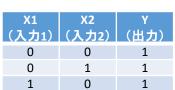
ソフトコンピューティング 期末テスト対策

問1. 形式ニューロンを否定論理積(NAND)素子(真理値表参照)として動作させる場合、 枝荷重w1、w2、および、 しきい値θにどのような関係があればよいか。2値モデルモデルで考えてみよ。そして、その組み合わせの一例を示せ。

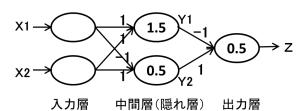


(考え方) (途中の考え方も記せ。紙面が足らなければ裏へ。)



(こたえ) 組み合わせ例 (W1,W2,θ)=(

問2. 下記階層型形式ニューロンの動作を示す真理値表を完成させよ。ただし、各ニューロンはステップ関数に従うものとする。



X1	X2	Y1	Y2	Z
0	0			
0	1			
1	0			
1	1			

問3. 以下の条件下でファジィ推論によりエアコンの設定値を求めよ。

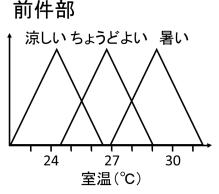
【条件】「1(弱)-2(中)-3(強)」を連続的に設定可能なエアコンでの室温制御

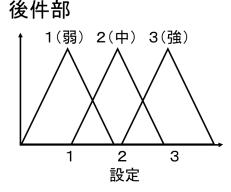
ルールは以下の通り

- 1. 暑ければ、3(強)にする
- 2. ちょうどよければ、2(中)にする
- 3. 涼しければ、1(弱)にする メンバーシップ関数は右の通り。

ここで、室温が 28℃ であったときの エアコンの設定値を求めよ。 右図(後件部)に ▲ で記入せよ。

(前件部から後件部への対応も記入)





問4 初期集団を下表とするとき、選択と交叉が以下の組合せによる第2世代を(適応度平均値も)求めよ。

- ①. 選択:エリート保存(上位1/2)
- 選択:トーナメント方式(a(1)2)、b(2)3、c(3)4、d(4)(1))
- ③. 選択:ランク方式(適応度 1位 1 2位 2 3位 1 4位 0)

交叉:下位1/2の組で1点交叉法(交叉位置2:01 100)

交叉:マスク方式(マスク:10101、交叉はab、cd)

交叉: 多点交叉法(1-2と2-3で交叉位置1と3 0 11 00)

個体	染色体	適応度
1	01100	12
2	00011	3
3	10110	22
4	10001	17

適応度は染色

 色体	適応度
.100	12
11	3
10	22
1	17
_	
下の10:	進数表現

ソフトコンピューティングとは?

ノイマン型コンピュータでは、アルゴリズムに従って書いた<mark>プログラム</mark>に沿って忠<mark>実に処理</mark>が行われるが、ソフトコンピュー ティングとは、人間と同じように想定されていないことが起こっても、これまでの経験と蓄積された知識を使って、TPOに合わ せて変化に富んだ対応をする、柔らかでしなやかな情報処理の方法の実現を目指している。

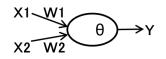
ソフトコンピューティング 期末テスト 対策

学籍番号

氏名

問1. 形式ニューロンを以下の真理値表のように動作させる場合、 枝荷重w1、w2、および、しきい値θ にどのような関係があればよいか。2値モデルモデルで考えてみよ。 そして、その組み合わせの一例を示せ。

(考え方) (途中の考え方も記せ。紙面が足らなければ裏へ。)



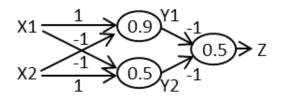
X1	X2	Υ
0	0	1
0	1	0
1	0	1
1	1	1

(こたえ)

組み合わせ例 (W1,W2,θ)=(

, ,

問2. 下記階層型形式ニューロンの動作を示す真理値表を完成させよ。 ただし、各ニューロンはステップ関数に従うものとする。



8

X1	X2	Y1	Y2	Z
0	0			
0	1			
1	0			
1	1			

問3. 入力ユニットの数が3であるパーセプトロン(しきい値:0.1)に対して、以下の学習例に従って 学習を行う。

e¹= [1 1 1] c¹ = +1、 e²= [1 1 −1] c² = 1、 e³= [1 −1 1] c³ = −1、 e⁴= [1 −1 −1] c⁴ = −1 このとき、下に示す重みを調整する学習の続きを3回目以降 を例に従い実施せよ。

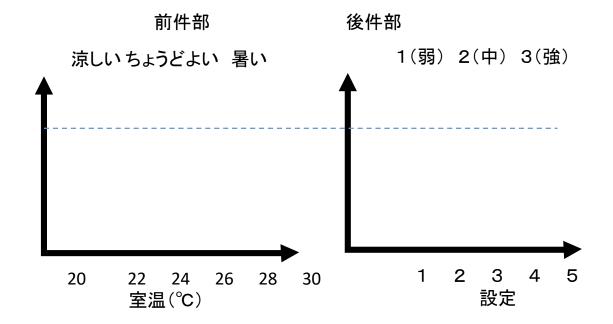
繰り返し回数	重み	例	結果	行動
1	[000]	e ¹	−1 : NG	$w = w + e^1$
2	[1 1 1]	e ¹	1 : OK	w = w
3		e 2		
4		e^3		
5		e ¹		
6		e^2		
7		e^3		

演習 ファジィ推論 エアコンの設定

- ◆「1(弱)-5(強)」を連続的に設定可能なエアコンでの室温制御
 - ① ルールを記述する
 - ② 変数をメンバーシップ関数で記述する
 - ③ 入力に対する各ルールの推論結果を求める
 - ④ 各ルールの推論結果から最終的推論結果を求める

ルール

- 1. 暑ければ、《 》にする
- 2. ちょうどよければ、《 》にする
- 3. 涼しければ、《 》にする
- ① ルールを記述する
- ② 変数をメンバーシップ関数で記述する
- ③ 入力に対する各ルールの推論結果を求める
- ④ 各ルールの推論結果から最終的推論結果を求める



- ①ルールを記述する
- ② 変数をメンバーシップ関数で記述する

室温が25度であった

- ③ 入力に対する各ルールの推論結果を求める
- ④ 各ルールの推論結果から最終的推論結果を求める