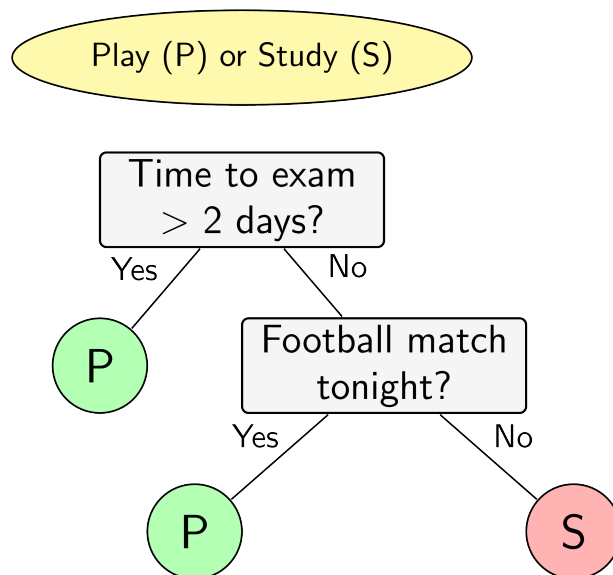


0.1 Thuật toán Decision Tree

0.1.1 Giới thiệu

Sắp đến kỳ thi, một cậu sinh viên tự đặt ra quy tắc học hay chơi của mình như sau. Nếu còn nhiều hơn hai ngày tới ngày thi, cậu ra sẽ đi chơi. Nếu còn không quá hai ngày và đêm hôm đó có một trận bóng đá, cậu sẽ sang nhà bạn chơi và cùng xem bóng đêm đó. Cậu sẽ chỉ học trong các trường hợp còn lại. Việc ra quyết định của cậu sinh viên này có thể được mô tả trên sơ đồ trong hình 1.



Hình 0.1: Một ví dụ về việc đưa ra các quyết định dựa trên câu hỏi

Hình ellipse nền vàng thể hiện quyết định cần được đưa ra. Quyết định này phụ thuộc vào các câu trả lời của các câu hỏi trong các ô hình chữ nhật màu xám. Dựa trên các câu trả lời, quyết định cuối cùng được cho trong các hình tròn màu lục (chơi) và đỏ (học).

0.2 Tập dữ liệu được sử dụng để training

0.3 Thực hiện áp dụng thuật toán vào tập dữ liệu