

# Examples of Linear Programming Problems

## Pattern Classification

Σιώρος Βασίλειος  
Ανδρινοπούλου Χριστίνα

Νοέμβριος 2019

# 1 Feature Vectors

Έστω  $\mathbf{m}$  αντικείμενα, τα οποία επιθυμούμε να ταξινομήσουμε σε δύο διακριτές ομάδες, με κάθε αντικείμενο να ανήκει αυστηρά σε μία μόνο ομάδα.

Παραδείγματος χάριν φυτά, που επιθυμούμε να διαχωρίσουμε σε εσπεριδοειδή και μη.

Θεωρούμε πως τα αντικείμενα αυτά περιγράφονται επαρκώς από  $\mathbf{n}$  το πλήθος χαρακτηριστικά.

Στην περίπτωση της ταξινόμησης φυτών, σε εσπεριδοειδή και μη, τα χαρακτηριστικά αυτά θα μπορούσαν να είναι το ύψος του δέντρου, αν είναι φυλλοβόλο ή όχι, δηλαδή αν ρίχνει τα φύλλα του το χειμώνα και σε τι κλίμα ευδοκιμεί.

Μπορούμε λοιπόν, να αναπαραστήσουμε κάθε αντικείμενο με ένα  $\mathbf{n}$ -διάστατο διάνυσμα.

Παραδείγματος χάριν, έστω ένα στιγμιότυπο  $x$  της κλάσης των εσπεριδοειδών με τα εξής 3 χαρακτηριστικά

Ύψος :  $8m$

Φυλλοβόλο : Όχι

Κλίμα : Τροπικό  $\vee$  Υποτροπικό  $\vee$  Εύκρατο

τότε, το παραπάνω αντικείμενο μπορεί να αναπαρασταθεί από το 3-διάστατο διάνυσμα

$$x^* = [8m, \text{Όχι}, \text{Τροπικό} \vee \text{Υποτροπικό} \vee \text{Εύκρατο}]$$

Είναι προφανές από το προηγούμενο παράδειγμα, ότι τα χαρακτηριστικά των αντικειμένων μπορεί να είναι μη αριθμητικά. Ωστόσο, υπάρχουν μέθοδοι μετατροπής τους σε αριθμητικά κι ως εκ τούτου, το παραπάνω διάνυσμα μπορεί εύκολα να απεικονιστεί στον  $\mathbb{R}^3$ . Λοιπόν, θα εστιάσουμε στην περίπτωση των αριθμητικών χαρακτηριστικών.

Εις το εξής, οι όροι αντικείμενο και διάνυσμα θα χρησιμοποιούνται ισοδύναμα.

## 2 Linear Separability

Δεδομένης της προηγούμενως ορισθείσας αναπαράστασης αντικειμένων, θεωρούμε τα σύνολα

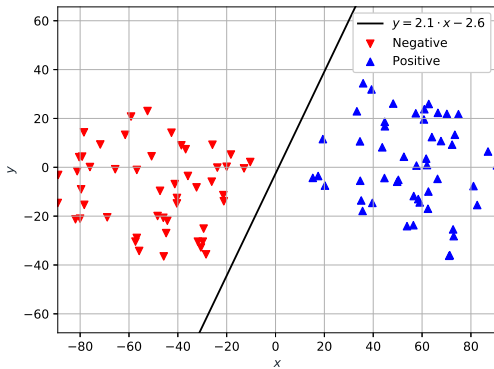
$$\begin{aligned} K &= \{K_1, K_2, \dots, K_{l_k}\} & \text{όπου } K_i \in \mathbb{R}^n \ \forall i \in [1, \dots, l_k] \\ N &= \{N_1, N_2, \dots, N_{l_n}\} & \text{όπου } N_i \in \mathbb{R}^n \ \forall i \in [1, \dots, l_n] \end{aligned}$$

Γνωρίζουμε ότι, ένα υπερεπίπεδο διαχωρίζει ένα αφινικό χώρο σε δύο ημιχώρους.

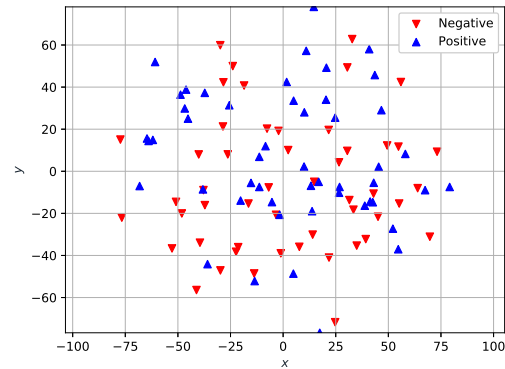
Τα σύνολα  $K$  και  $N$  χαρακτηρίζονται γραμμικά διαχωρίσιμα, αν υπάρχει υπερεπίπεδο, τέτοιο ώστε τα αντικείμενα, που ανήκουν στο σύνολο  $K$  να εντοπίζονται στον έναν ημιχώρο και τα αντικείμενα, που ανήκουν στο σύνολο  $N$  στον άλλον ημιχώρο.

Πιο τυπικά θα λέγαμε ότι τα σύνολα  $K$  και  $N$  χαρακτηρίζονται γραμμικά διαχωρίσιμα, αν υπάρχουν  $a \in \mathbb{R}^n$  και  $b \in \mathbb{R}$ , τέτοια ώστε

$$\begin{aligned} K &\subseteq \{x \in \mathbb{R}^n : a^T \cdot x \geq b\} \\ N &\subseteq \{x \in \mathbb{R}^n : a^T \cdot x < b\} \end{aligned}$$



(a) Γραμμικά διαχωρίσιμα σύνολα



(b) Μη γραμμικά διαχωρίσιμα σύνολα

Figure 1: Παράδειγμα γραμμικής διαχωρισιμότητας στον  $\mathbb{R}^2$

### **3 Pattern Classification via Linear Programming**

## 4 Modeling Pattern Classification in Python

Σε αυτό το σημείο πρέπει να επισημάνουμε τα εξής:

- Ο γραμμικός ταξινομητής που, θα παρουσιαστεί στη συνέχεια, σχεδιάστηκε στα πλαίσια της παρουσίας με στόχο την κατανόηση από άτομα που δεν έχουν εντρυφήσει στο θέμα και δεν αποτελεί αναγκαστικά την αποδοτικότερη εκδοχή του.
- Η ταξινόμηση θα εφαρμοστεί σε σημεία του  $\mathbb{R}^2$ , των οποίων οι συντεταγμένες προκύπτουν βάσει ομοιόμορφης κατανομής. Περιορίστηκαμε στον  $\mathbb{R}^2$ , καθώς η οπτικοποίηση του είναι ευκολότερη σε σχέση με χώρους μεγαλύτερων διαστάσεων.

### 4.1 Generating Random Points

#### 4.1.1 Linearly Separable Dataset

Αρχικά, αναπτύσσουμε την μέθοδο *get\_dispositioned\_point*, η οποία δεδομένης μίας ευθείας  $f(x) = a \cdot x + b$ , ενός σημείου  $p$  με συντεταγμένες  $(x, y)$  και μίας ποσότητας *distance* υπολογίζει τις συντεταγμένες του σημείου  $p_d$ , το οποίο απέχει απόσταση *distance* από το σημείο  $p$  και βρίσκεται επί της ευθείας  $y^T$ , που είναι κάθετη στην δοθείσα ευθεία και διέρχεται από το σημείο  $(x, y)$ .

Σημειώνουμε πως ο όρος απόσταση χρησιμοποιείται αρκετά ελαστικά, στην περιγραφή της ποσότητας *distance*, καθώς η ποσότητα *distance* δύναται να λάβει τόσο θετικές όσο και αρνητικές τιμές.

---

```
x, y = point
1
2
if a == 0.0:
3
4
    return (x, y + distance)
5
6
a = -1.0 / a
7
8
b = y - a * x
9
10
v = np.subtract([xmax, a * xmax + b], [xmin, a * xmin + b])
11
v = v / np.linalg.norm(v)
12
13
return np.asarray(point) + distance * v
14
```

---

Listing 1: Η μέθοδος *get\_dispositioned\_point*

Στη συνέχεια αναπτύσσουμε τη μέθοδο *generate\_separable\_group*, η οποία αρχικά παράγει σημεία επί της ευθείας  $f(x) = a \cdot x + b$ , τα οποία στη συνέχεια μετατοπίζει καταλλήλως μέσω της μεθόδου *get\_dispositioned\_point*.

```
f = lambda x: line[0] * x + line[1] 1
offset = int(percentage * number) 2
number = offset if multplier < 0 else number - offset 3
4
5
midpoint = (axis[0] + axis[1]) * percentage 6
bounds = (axis[0], midpoint) if multplier < 0 else (midpoint, axis[1]) 7
8
xs, ys = [], [] 9
10
for _ in range(number): 11
12
13     x = random.uniform(bounds[0], bounds[1])
14     y = f(x)
15
16     d = multplier * random.uniform(distance[0], distance[1])
17
18     xx, yy = get_dispositioned_point(line[0], (x, y), d, axis[0], axis[1])
19
20     xs.append(xx)
21     ys.append(yy)
22
23     return xs, ys
```

Listing 2: Η μέθοδος *generate\_separable\_group*

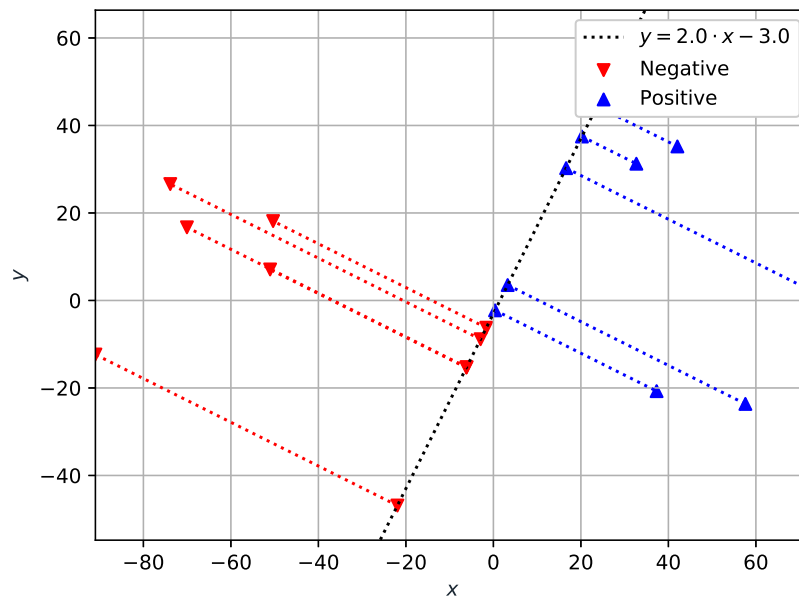


Figure 2: Using *generate\_separable\_group* twice to generate 10 points

### 4.1.2 Non Linearly Separable Dataset

Το πολικό σύστημα συντεταγμένων είναι ένα διδιάστατο σύστημα συντεταγμένων, στο οποίο η θέση οποιουδήποτε σημείου σε ένα επίπεδο καθορίζεται από την απόσταση του σημείου αυτού από ένα αυθαίρετα επιλεγμένο σημείο αναφοράς και τη γωνία από μία αυθαίρετα επιλεγμένη κατεύθυνση.

Η απόσταση ενός σημείου από το αυθαίρετα επιλεγμένο σημείο αναφοράς, για το οποίο είθισται να επιλέγεται η αρχή των αξόνων, ονομάζεται ακτινική συντεταγμένη, ενώ η γωνία που σχηματίζει η ακτίνα του σημείου με μία αυθαίρετα επιλεγμένη διεύθυνση, συνήθως έναν από τους δύο κύριους άξονες συντεταγμένων, ονομάζεται γωνιακή συντεταγμένη.

Αναπτύσσουμε τη μέθοδο *random\_polar\_coordinates*, η οποία υπολογίζει την ακτινική και γωνιακή συντεταγμένη βάσει ομοιόμορφης κατανομής, στο εύρος  $[r_{min}, r_{max}]$  και  $[-\pi, \pi]$  αντίστοιχα, και στη συνέχεια επιστρέφει τις αντίστοιχες καρτεσιανές συντεταγμένες.

---

<code>r = random.uniform(rmin, rmax)</code>	1
	2
<code>phi = random.uniform(-math.pi, +math.pi)</code>	3
	4
<code>return r * math.cos(phi), r * math.sin(phi)</code>	5

---

Listing 3: Η μέθοδος *random\_polar\_coordinates*

Στη συνέχεια αναπτύσσουμε τη μέθοδο *generate\_random\_group*, η οποία χρησιμοποιώντας τη μέθοδο *random\_polar\_coordinates*, παράγει το ζητούμενο πλήθος τυχαίων σημείων.

---

```
offset = int(percentage * number)           1
number = offset if multiplier < 0 else number - offset  2
                                           3
xs, ys = [], []                               4
                                           5
for _ in range(number):                       6
                                           7
    x, y = random_polar_coordinates(distance[0], distance[1])  8
                                           9
    xs.append(x)                             10
    ys.append(y)                             11
                                           12
return xs, ys                                13
```

---

Listing 4: Η μέθοδος *generate\_random\_group*

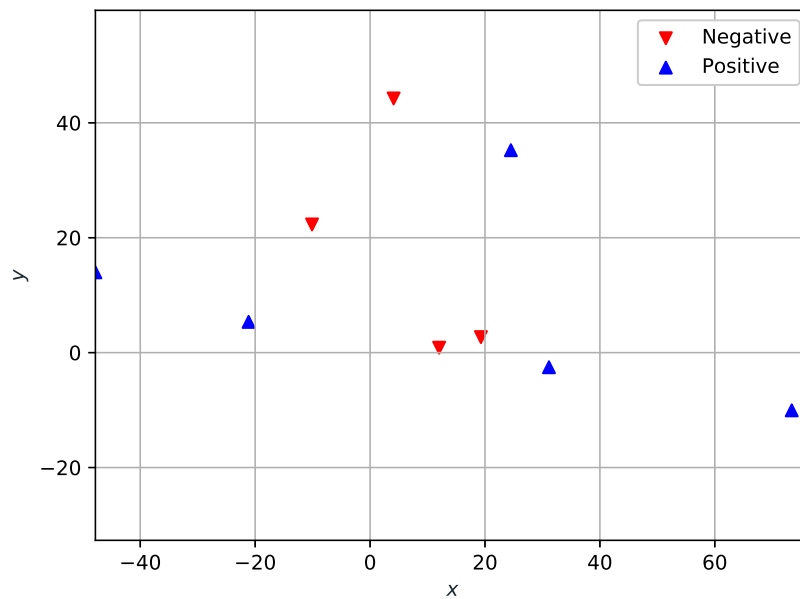


Figure 3: Using *generate\_random\_group* twice to generate 10 points



## 4.2 Linear Classification in $\mathbb{R}^2$

### 4.2.1 Training the Linear Classifier

Ένας γραμμικός ταξινομητής αρχικά τροφοδοτείται με ένα σύνολο αντικειμένων, η κλάση των οποίων είναι γνωστή εκ των προτέρων, βάσει του οποίου υπολογίζονται τα  $a \in \mathbb{R}^n$  και  $b \in \mathbb{R}$ , που περιγράφηκαν στην προηγούμενη ενότητα.

Η ακόλουθη υλοποίηση, στην οποία όλοι οι περιορισμοί, που αναφέρθηκαν στην προηγούμενη ενότητα, ενοποιούνται υπό το σύστημα  $A \cdot x = b$ , υποθέτει κάποια εξοικείωση με τη βιβλιοθήκη *SciPy* της *Python* και πιο συγκεκριμένα με τη μέθοδο [linprog](#), παράδειγμα χρήσης της οποίας μπορείτε να βρείτε [εδώ](#).

---

```
A = []
1
2
for y in range(1, len(Y) + 1):
3
4
    l = [0] * (y - 1)
5
    r = [0] * (len(Y) + len(Z) - y)
6
7
    A.append(l + [-1] + r + [-1 * Y[y - 1][0], -1 * Y[y - 1][1], +1])
8
9
for z in range(1, len(Z) + 1):
10
11
    l = [0] * (len(Y) + z - 1)
12
    r = [0] * (len(Z) - z)
13
14
    A.append(l + [-1] + r + [+1 * Z[z - 1][0], +1 * Z[z - 1][1], -1])
15
16
for y in range(1, len(Y) + 1):
17
18
    l = [0] * (y - 1)
19
    r = [0] * (len(Y) + len(Z) - y)
20
21
    A.append(l + [-1] + r + [0, 0, 0])
22
23
for z in range(1, len(Z) + 1):
24
25
    l = [0] * (len(Y) + z - 1)
26
    r = [0] * (len(Z) - z)
27
28
    A.append(l + [-1] + r + [0, 0, 0])
29
30
A = np.asarray(A)
31
32
lower, upper = [0] * (len(Y) + len(Z)), [-1] * (len(Y) + len(Z))
33
34
b = np.asarray(upper + lower)
35
```

---

Listing 5: Calculating matrix **A** and vector **b**

```

lower, upper = [0, 0, 0], [1 / len(Y)] * len(Y) + [1 / len(Z)] * len(Z)

c = np.asarray(upper + lower)

result = linprog(c, A_ub=A, b_ub=b, bounds=(None, None))

```

1  
2  
3  
4  
5

Listing 6: Defining vector  $\mathbf{c}$  and finding a solution to the problem

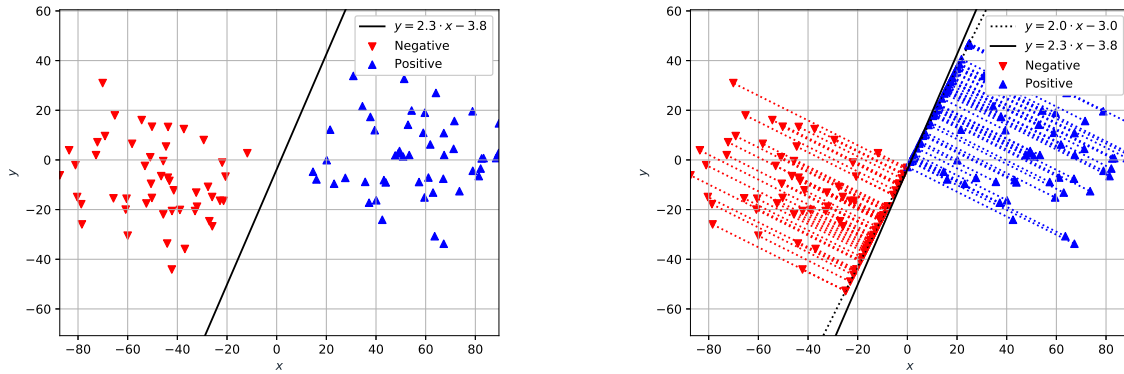


Figure 4: Παράδειγμα επι γραμμικά διαχωρίσιμων υποσυνόλων του  $\mathbb{R}^2$

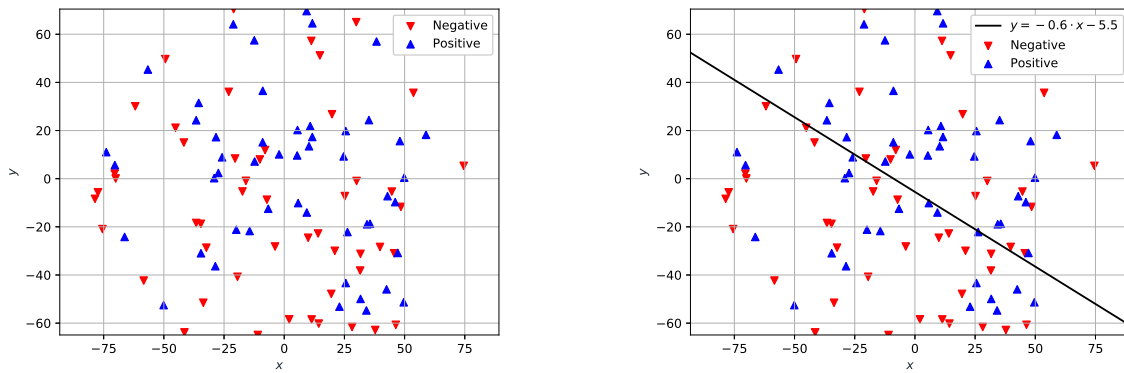


Figure 5: Παράδειγμα επι μη γραμμικά διαχωρίσιμων υποσυνόλων του  $\mathbb{R}^2$

## 4.2.2 Testing the Linear Classifier

Για κάθε αταξινόμητο αντικείμενο  $x$  το πρόσημο της παράστασης  $a^T \cdot x - b$  υποδεικνύει σε ποια κλάση ανήκει το αντικείμενο αυτό.

---

```
xs, ys = [], []
1
2
for _ in range(number):
3
4
    xs.append(random.uniform(xaxis[0], xaxis[1]))
    ys.append(random.uniform(yaxis[0], yaxis[1]))
5
6
7
return xs, ys
8
```

---

Listing 7: Η μέθοδος *generate\_random\_points*

---

```
xs, ys = generate_random_points((xmin, xmax), (ymin, ymax), args.extra)
1
2
xsa, ysa, xsb, ysb = [], [], [], []
3
4
for i in range(len(xs)):
5
6
    if (f(xs[i]) > ys[i]) == (f(xa[0]) > 0):
7
8
9
        xsa.append(xs[i])
        ysa.append(ys[i])
10
11
    else:
12
13
14
        xsb.append(xs[i])
        ysb.append(ys[i])
15
```

---

Listing 8: Η ταξινόμηση των τυχαίων σημείων βάσει του προσήμου της παράστασης