

Filtrado con Teoría de Juegos

Algoritmo 1. Evaluación de características basada en la ponderación dinámica de la teoría de juegos.

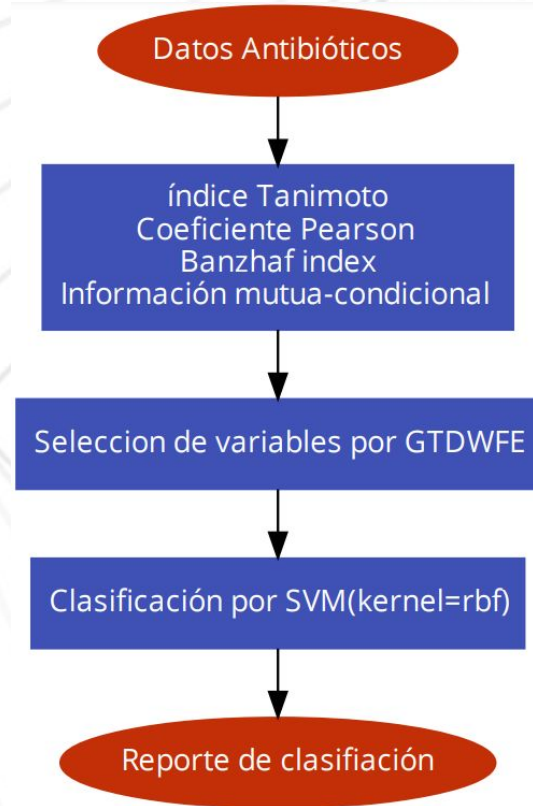
Entrada: Conjunto de datos D' , conjunto de características F , clase C , evaluar T

Salida: Mejor subconjunto de características K

```
1:  $K := \emptyset$ ;
2:  $w(f) := 1$  para toda  $f \in F$ ;
3: calcular  $R_v(f)$  and  $R_d(f)$  para toda  $f \in F$ ;
4:  $R_{\text{sum}}(f) := R_v(f) + R_d(f)$  para toda  $f \in F$ ;
5: Para  $j \leftarrow 1$  to  $T$  Hacer
6:   Para  $f \in F$  Hacer
7:      $L(f) := R_{\text{sum}}(f) \times w(f)$ ;
8:   Fin Para
9:    $\text{select } f_h$  con más grande  $L(f)$ ;
10:   $K := K \cup \{f_h\}$ ;
11:   $F := F \setminus \{f_h\}$ ;
12:  Si  $|K| \neq T$  Entonces
13:    Para  $f \in F$  Hacer
14:      calcular el índice de potencia de Banzhaf  $\phi_B(f)$  sobre  $K$ ;
15:       $w(f) := w(f) \times (1 + \phi_B(f))$ ;
16:    Fin Para
17:  Fin Si
18: Fin Para
19: retorna  $K$ 
```

- Relevancia
- Redundancia
- Interdependencia
- Información explicada

Aplicación



Report	precision	recall	f1-score	support
Susceptible	0.86	0.97	0.91	915
Resistente	0.82	0.47	0.60	276
accuracy			0.85	1191
macro avg	0.84	0.72	0.76	1191
weighted avg	0.85	0.85	0.84	1191