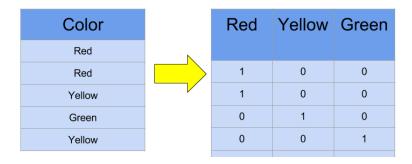


Kukla değişken tuzağı (Dummy veriable trap)

Makine öğrenmesinde gereksiz kullanılan kolonlar algoritmanın kukla değişken tuzağına düşmesine neden olur. OneHotEncoder sayfasında kullandığımız örneği ele alalım.



Rengin hangi renk olduğunu anlayabilmemiz için n adet öznitelikten n-1 adet kullanılması gerekli ve yeterlidir. örneğin bir verinin sarı için 0 yeşil için 0 olması o verinin kırmızı olduğunu anlamak için yeterlidir. Kırmızı kolonunun tekrar kullanılması algoritmanın Kukla değişken tuzağına düşmesine neden olur. Bu yüzden kolonlardan birinin çıkarılması gerekir.