Perceptronem to prosty element obliczeniowy, który sumuje ważone sygnały wejściowe i porównuje tę sumę z progiem aktywacji - w zależności od wyniku perceptron może być albo wzbudzony (wynik 1), albo nie (wynik 0).

Wykorzystujemy następujące funkcje aktywacyjne:

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Funkcja_aktywacji>

W zależności od rozpatrywanego problemu należy wybrać najbardziej odpowiednią funkcję.

W ramach ćwiczenia pokazałem działanie Perceptornu na przykładzie prostych funkcji logicznych (AND, OR, NOT) oraz przeprowadziłem przykładowe uczenie (klasyfikację) dla grupy punków (płaszczyzna wypełniona punktami o kolorze czerwonym i czarnym, klasyfikacja w oparciu o położenie).

Implementację programu umieściłem w repozytorium, a wyniki (wykres uczenia) umieściłem w folderze Wyniki1.

Dodatkowo przeczytałem wszystkie zamieszczone materiały.