

Projeto I – Indução de Árvores de Decisão

Implementação de um sistema baseado no algoritmo de indução de árvores visto em aula (TDIDT/Entropia)

Requisitos gerais do sistema

- 1- Ler um arquivo .CSV, contendo os dados de entrada
 - a. Para o primeiro teste/projeto, o arquivo deverá conter os exemplos do problema “jogar tênis” (weather.nominal.ARFF)
 - b. Para o segundo teste/projeto, o arquivo deverá conter os exemplos do problema proposto pelo grupo

- 2- Induzir a árvore de decisão com base nos conceitos da *Entropia* e do *Ganho de Informação* (apresentados nos slides 38 e 41).
 - a. Todos os complexos abrangidos pelos dados de entrada devem ser cobertos, ou seja, a árvore deve ser induzida de forma completa.
 - b. Deve ser utilizado exatamente o algoritmo apresentado como exemplo na aula (slides 44 – 61).

- 3- Apresentar, como saída, a árvore de decisão induzida (não precisa apresentação gráfica).