

# Lecture5编程作业

逻辑斯蒂回归代码见: [logistic.py](#)

## 1.Logistic回归算法

```
def Logistic(data, label, alpha, epoch):  
    #Logistic回归  
    datadim=len(data[0])  
    w=np.zeros(datadim)  
    lost=np.zeros(epoch)  
    ep=np.zeros(epoch)  
    for t in range(epoch):  
        L=gradient(data, label, w)  
        #求梯度  
        w-=alpha*L  
        #权重更新  
        ep[t]=t  
        lost[t]=Loss(train_data, train_label, w)  
        #求出损失函数  
        if (L==np.zeros(datadim)).all():  
            break  
    dp.epoch_line(lost, ep)  
    #画出损失函数同迭代次数的变化  
    return w
```

2.

### (1) 数据集

产生两个都具有200个二维向量的数据集  $X_1$  和  $X_2$ 。数据集  $X_1$  的样本来自均值向量  $m_1 = [-5, 0]^T$ , 协方差矩阵  $s_1 = I$  的正态分布, 属于“+1”类, 数据集  $X_2$  的样本来自均值向量  $m_2 = [0, 5]^T$ , 协方差矩阵  $s_2 = I$  的正态分布, 属于“-1”类, 其中  $I$  是一个2\*2的单位矩阵。其中的数据中80%用于训练, 20%用于测试。

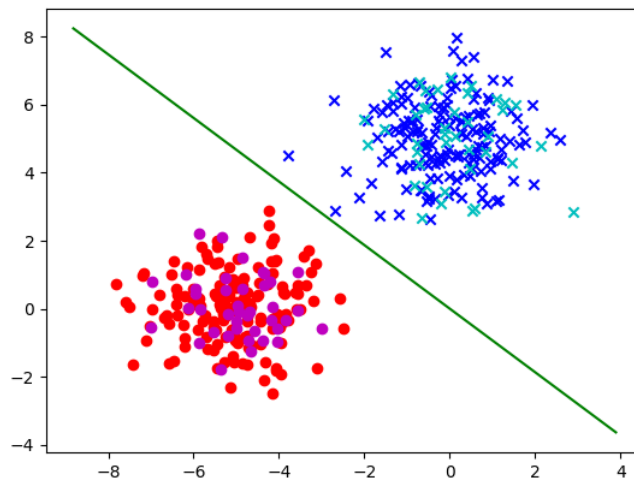
本数据集中梯度下降求最优算法的学习率alpha设为0.01, 迭代次数epoch设为1000次

(2) 利用得到的分类面对测试集样本进行分类, 并给出每个样本属于该类别的概率值。

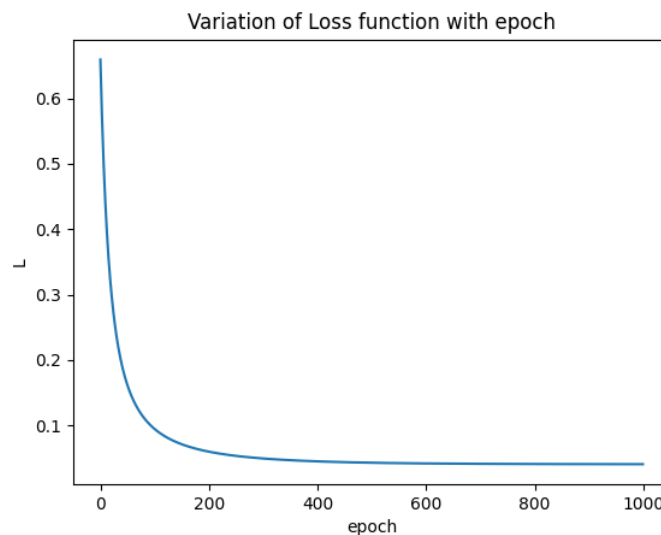
```
def predict(all_data, all_label, testdata, w):  
    #分类器在测试集样本属“1”类的概率值  
    length=len(testdata)  
    probability=np.zeros(length)  
    y=np.ones(length)  
    dp.draw(all_data, all_label, w)  
    #画出分类面和数据集  
    for i in range(length):  
        probability[i] = sigmoid(-np.dot(w, test_data[i]))  
        if probability[i]<0.5:  
            #若概率小于0.5, 则属“-1”类  
            y[i]=-1  
    return probability, y
```

### (3) 画出数据集和分类面

(关于作图, 训练集的数据标签为“1”和“-1”类分别对应红色和蓝色的o点; 测试集的数据标签为“1”和“-1”分别对应紫红色和青色的x点)



#### (4) 损失函数随epoch增加的变化曲线



#### (5) 改变算法中的各类超参数、样本数量、样本分布等，对于梯度下降法还要改变不同的学习率以及不同的batch size和不同epoch次数，讨论实验结果。

样本数量对实验结果影响不大，样本分布对实验结果影响较大。逻辑斯蒂回归分类器在样本集分布较离散可分时，分类效果会更好。当样本重叠部分较多时，分类器分类效果一般，无法很好的对样本进行分类。

上述题目算法中所用合适的学习率为 $lr = 0.01$ 。不同的学习率对算法收敛的速度产生影响。

- 1) 学习率设置太小，需要花费过多的时间来收敛
- 2) 学习率设置较大，在最小值附近震荡却无法收敛到最小值

上述题目算法中batch size取所有数据。不同的batch size对训练过程速度产生影响，当较小的批量(batch)时做完一次epoch时需要花费更多的时间，但一次更新所花费时间减少，并且较小的批量容易使算法跳出局部最小值，便于找到真正的最优解。所以一个适当的batch size对算法的性能非常重要。

上述题目算法中epoch=1000，当epoch较小时，迭代次数少使得算法运行时间少，但可能算法还没收敛；当epoch较大时，迭代次数多使得算法运行时间久，算法收敛到最小值，但可能算法早就已达到收敛结果，造成了不必要的迭代次数。

