天岸大学

人工智能基础

实验报告

题目: 使用 GCN 解决空手道俱乐部问题

 学院名称
 智能与计算学部

 专业
 计算机科学与技术

 学生姓名
 李润泽

 学
 号
 3019244266

 年
 级
 2019 级

 班
 级
 计科一班

 时
 间
 2021 年 6 月 13 日

目 录

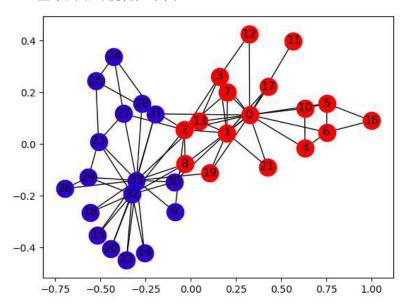
实验原理与步骤
实验结果及分析
实验总结

实验三:用GCN解决空手道俱乐部问题

一、实验内容

空手道俱乐部是一个包含34个成员的社交网络,有成对的交互发生在成员之间。俱乐部后来分裂成两个群体,分别以指导员(节点0)和俱乐部主席(节点33)为首,任务:使用GCN预测每个节点会加入哪一边,节点0或节点33?

整个网络可视化如下图:



二、实验原理与步骤

2.1 在 DGL 中创建图形

根据框架代码,创建俱乐部 DGLGraph,并添加了 34 个节点,每个节点之间的社交网络由框架代码定义,且为双向边。

2.2 为节点和边分配特征

联合边和节点的信息做图训练。对于整个节点分类的例子,将每个节点的特征转化成one-hot向量:节点变为[0,…,1,…,0][0,…,1,…,0],对应的位置上的数值为1。在DGL里面,使用一个feature张量在第一维上一次性给所有的节点添加特征。

2.3 定义 GCN

根据框架代码,每个节点会接受邻居节点的信息从而更新自身的节点表示。

在第1层,每个节点vi用一个节点向量hi表示;

GCN的每一层的目的是聚合每一个节点 v_i 的邻居节点们 v_i 用来生成下一层的向量表示 h_i ^{l+1},然后接一个非线性的仿射变换(该实验要补全的代码)。

本实验需要补写的部分是节点向前迭代的变换。具体步骤为:先设置图的节点特征,然后触发边的信息传递,之后触发节点的聚合函数,最后取得节点向量后进行线性变换。

节点通过message方法传播计算后的节点特征;

reduce方法负责将收集到的节点特征进行聚合;

send_and_recv方法能够同时进行信息传递和节点聚合。

2.4 数据准备以及初始化

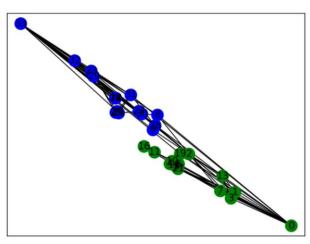
框架代码中已给出相应代码。使用one-hot向量初始化节点。因为是一个半监督的设定,仅有指导员(节点0)和俱乐部主席(节点33)被分配了label。

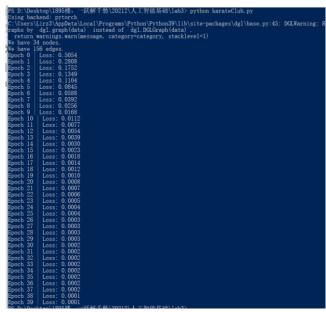
2.5 训练以及可视化

训练的过程为: 创建优化器; 输入input数据; 计算loss; 使用反向传播优化模型。

三、实验结果及分析

实验结果如图:





四、实验结论及心得体会

由实验结果可见,俱乐部中成员成功分成了两个群体,分别以 33 号节点(俱乐部主席)和 0 号节点(指导员)为首,哪些节点归属到哪个群体的预测也在图中显示清楚了。在可视化的过程中节点 0 和节点 33 在向两个尽头移动,导致结果图形成了一条直线。