



هدف از این تمرین آشنایی با مفاهیم آماری و ابزارهای مبتدی پایتون میباشد؛ لذا پیشنیاز این تمرین ویدئوهای آموزشی است که در اختیار شما قرار گرفته است.

## مسئله

یک شرکت داروسازی دو داروی کاهش فشارخون ابا دو فرمولاسیون متفاوت تولید کرده است. این دارو جهت کاهش سریع فشارخون سیستولیک برای بیمارانی تجویز میشود که با شرایط اورژانسی به کلینیک مراجعه میکنند. در این شرکت برای آزمایش کلینیکی سه پزشک با استراتژیهای تصمیمگیری زیر، اقدام به تجویز این دو دارو به تعدادی داوطلب (هر پزشک به ۱۰۰ داوطلب) کردهاند تا اثربخشی آنها را مقایسه کنند:

پزشک A. رویکرد win-stay lose-shift (برای توضیحات این روش به پیوست مراجعه شود) پزشک B. رویکرد تصادفی (fully random)

پزشک C. ابتدا ۱۰ بار از هر دارو را تجویز می کند. سپس ۷ بار دارویی را تجویز می کند که بیشترین (maximum) تأثیر را دارد و مجدداً T بار به صورت تصادفی انتخاب می کند و این روند ادامه می یابد (مطابق شکل زیر):



برای بررسی نتیجه اثربخشی دارو، طبق قانون مصوب پس از یک ساعت مجدد فشارخون داوطلب گرفته میشود. ما میزان کاهش فشار (بر حسب cmHg) تا سطح مطلوب را بهعنوان پاداش در نظر می گیریم و در غیر این صورت جریمه لحاظ میشود. هر دارویی که پاداش بیشتری بگیرد، از نظر ما بهتر و مؤثرتر است. برای دریافت این پاداش باید از تابع مربوط به این شکل استفاده نمایید:

from BP\_reward import get\_reward  $r = get_reward(action \#, student_id)$ 





# سؤالها

- ۱. در این مسئله محیط پاداشهای تصادفی میدهد. به نظر شما دلیل آن چیست؟
- ۲. با کمک توابع داده شده این مسئله را در محیط پایتون پیادهسازی کنید. هر روش را یکبار برای صد بیمار (trial ۱۰۰) اجرا کنید. نتیجه را با نمودار پاداش بر حسب trial نشان دهید. نتایج را تحلیل کنید.
- ۳. لازم است که سؤال ۲ را چندین بار تکرار کنیم و سپس نتیجه را گزارش کنیم. (چرا؟) این کار را یکبار با ۵ بار اجرا و بار دیگر با ۲۰ بار اجرا تکرار کنید. نتیجه را بهصورت نمودار پاداش برحسب کنیار با ۵ بار اجرا و بازه اطمینان (confidence interval) با  $\alpha = 0.05$  را در این نمودارها نمایش دهید. رویکردهای ۳ پزشک را مقایسه کنید.
- ۴. نمودار boxplot پاداش سه پزشک را برای آزمایش با ۱۰ تکرار و فقط برای آخرین بیمار (در boxplot) صدم) رسم کنید.
- ۵. برخی متخصصان ادعا کردهاند که داروی اول اثربخشی بهتری از داروی دوم دارد. با استفاده از
  آزمون فرض درستی این ادعا را بررسی کنید.
- ج. A/B testing را از لینک های  $\frac{1}{2}$  و  $\frac{7}{2}$  مطالعه کنید. این روش آزمون به رویکرد کدام پزشک نزدیکتر است؟ چه مزایا و معایبی نسبت به سایرین دارد؟





## پیوست

#### Win-Stay Lose-Shift (WSLS)

heuristic یک heuristic تصمیم گیری معروف است برای شرایطی که عامل (agent) تمایل به یادگیری ندارد و فقط می خواهد تصمیم گیری انجام دهد.

WSLS به این صورت است که ابتدا یک مرجعی را برای پاداش در نظر می گیریم. اگر پاداش از این مرجع بزرگتر باشد برنده (win) و در غیر این صورت باخت (lose) محسوب می شود:



در این تمرین ما ref = 0 در نظر می گیریم.

برای تصمیم گیری از قاعده زیر استفاده می کنیم:

if win: 
$$\begin{cases} p(a_{t+1} == a_t \mid win) = P_{SW} = P(stay \mid win) \\ p(a_{t+1} \neq a_t \mid win) = 1 - P_{SW} = P(shift \mid win) \end{cases}$$

if lose: 
$$p(a_{t+1} == a_t \mid lose) = 1 - P_{SL} = P(stay \mid lose)$$
$$p(a_{t+1} \neq a_t \mid lose) = P_{SL} = P(shift \mid lose)$$

در این تمرین احتمالات  $a_t$  و  $P_{SL}=0.7$  و  $P_{SL}=0.7$  و  $P_{SW}=0.8$  منجر به پاداش مثبت در این تمرین احتمال ۰.۲ همان عمل و با احتمال ۰.۲ اعمال دیگر را انتخاب میکنیم. همچنین اگر  $a_t$  منجر به پاداش منفی شده باشد، با احتمال ۰.۷ شیفت میکنیم روی سایر عمل ها و با احتمال ۰.۷ همان عمل را مجدد انتخاب میکنیم.





# نكات پيادهسازي و تحويل

- مهلت ارسال این تمرین تا پایان روز جمعه ۸ مهر ماه خواهد بود.
- در رسم نمودارها حتماً باید axis label ،title و grid داشته باشد و مقادیر بهصورت گویا نمایش داده شود.
  - پیادهسازی تنها با پایتون قابلقبول است.
- حجم گزارش شما هیچگونه تأثیری در نمره نخواهد داشت و تحلیل و نمودارهای شما بیشترین ارزش را دارد.
  - گزارش خود را در قالب آپلود شده در سامانه نوشته و ارسال کنید.
    - انجام این تمرین به صورت یک نفره می باشد.
- لطفاً گزارش، فایل کدها و سایر ضمائم موردنیاز را با فرمت زیر در سامانه مدیریت دروس بارگذاری نمایید.

### HW1\_[Lastname]\_[StudentNumber].zip

• در صورت وجود سؤال و یا ابهام می توانید تنها از طریق رایانامه زیر با دستیار آموزشی در ارتباط باشید: m.vatandoust@ut.ac.ir