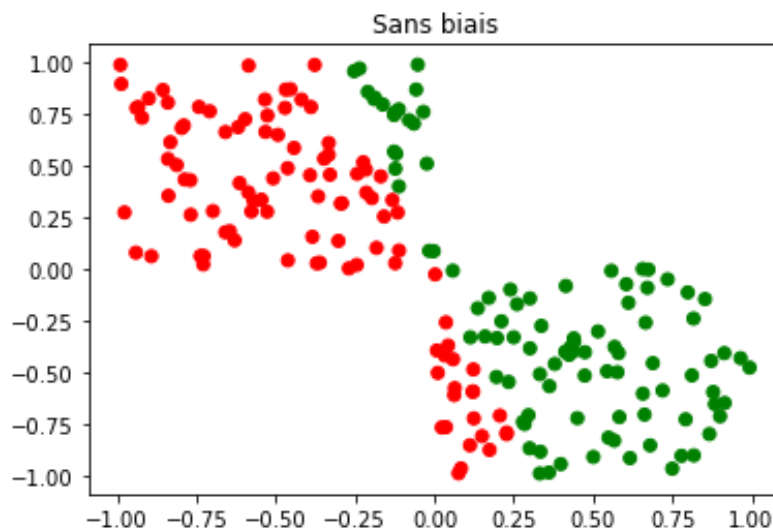


Étude Pratique (2) – IAA

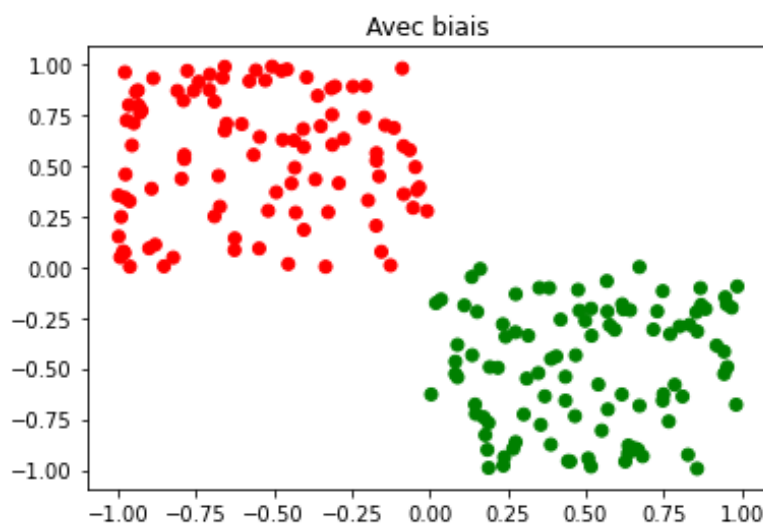
1 Algorithme du perceptron pour la classification binaire

Après avoir entraîné le classifieur sur un jeu de données de taille 600, et en effectuant 5 itérations le taux d'erreur est de 0.22. En testant ensuite le classifieur sur un jeu de données de taille 200, l'erreur monte à 0.23.

Ci-après le graphique des données de test : En rouge : False, En vert : True



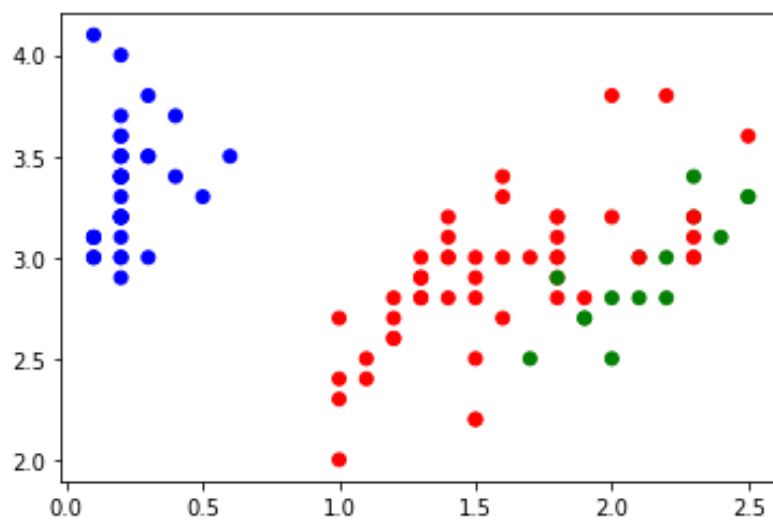
Ensuite, en introduisant un biais le taux d'erreur est à 0 dans les deux cas.



2 Perceptron multi-classes

L'entrainement du classifieur a été fait avec 100 données et a ensuite été testé sur 50 données. L'erreur sur le jeu de données test est de 0.18.

Le graphique représentant les données classées :



La matrice de confusion associée :

