**Temat​ ​ćwiczenia:**

Budowa i działanie sieci Kohonena dla WTM.

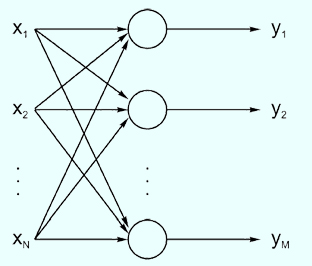
**​ ​Cel​ ​ćwiczenia**

Celem ćwiczenia jest poznanie budowy i działania sieci Kohonena przy wykorzystaniu reguły

WTM do odwzorowywania istotnych cech liter alfabetu.

Sieci Kohonena są jednym z podstawowych typów sieci samoorganizujących się. Właśnie dzięki zdolności samoorganizacji otwierają się zupełnie nowe możliwości - adaptacja do wcześniej nieznanych danych wejściowych, o których bardzo niewiele wiadomo. Wydaje się to naturalnym sposobem uczenia, który jest używany chociażby w naszych mózgach, którym nikt nie definiuje żadnych wzorców, tylko muszą się one krystalizować w trakcie procesu uczenia, połączonego z normalnym funkcjonowaniem. Sieci Kohonena stanowią synonim całej grupy sieci, w których uczenie odbywa się metodą samoorganizującą typu konkurencyjnego. Polega ona na podawaniu na wejścia sieci sygnałów, a następnie wybraniu w drodze konkurencji zwycięskiego neuronu, który najlepiej odpowiada wektorowi wejściowemu. Dokładny schemat konkurencji i późniejszej modyfikacji wag synaptycznych może mieć różną postać. Wyróżnia się wiele podtypów sieci opartych na konkurencji, które różnią się dokładnym algorytmem samoorganizacji.

Bardzo istotną kwestią jest struktura sieci neuronowej. Pojedynczy neuron jest mechanizmem bardzo prostym i przez to niewiele potrafiącym. Dopiero połączenie wielu neuronów ze sobą umożliwia prowadzenie dowolnie skomplikowanych operacji. Ze względu na raczej niewielką wiedzę o faktycznych zasadach funkcjonowania ludzkiego mózgu, powstało wiele różnych architektur, które starają się naśladować budowę i zachowanie poszczególnych fragmentów układu nerwowego. Najczęściej stosuje się w tego typu sieciach architekturę jednokierunkową jednowarstwową. Jest to podyktowane faktem, że wszystkie neurony muszą uczestniczyć w konkurencji na równych prawach. Dlatego każdy z nich musi mieć tyle wejść ile jest wejść całego systemu.



**Schemat sieci jednowarstwowej jednokierunkowej**

Funkcjonowanie samoorganizujących się sieci neuronowych odbywa się w trzech etapach:

konstrukcja

uczenie

rozpoznawanie

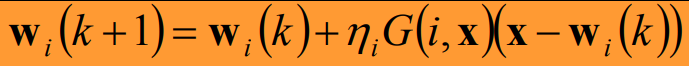
System, który miałby realizować funkcjonowanie sieci samoorganizującej powinien składać się z kilku podstawowych elementów. Pierwszym z nich jest macierz neuronów pobudzanych przez sygnały wejściowe. Sygnały te powinny opisywać pewne charakterystyczne cechy zjawisk zachodzących w otoczeniu, tak, aby na ich podstawie sieć była w stanie je pogrupować. Informacja o zdarzeniach jest przekładana na bodźce pobudzające neurony. Zbiór sygnałów przekazywanych do każdego neuronu nie musi być identyczny, nawet ich ilość może być różna. Muszą one jednak spełniać pewien warunek, a mianowicie jednoznacznie określać dane zdarzenia.

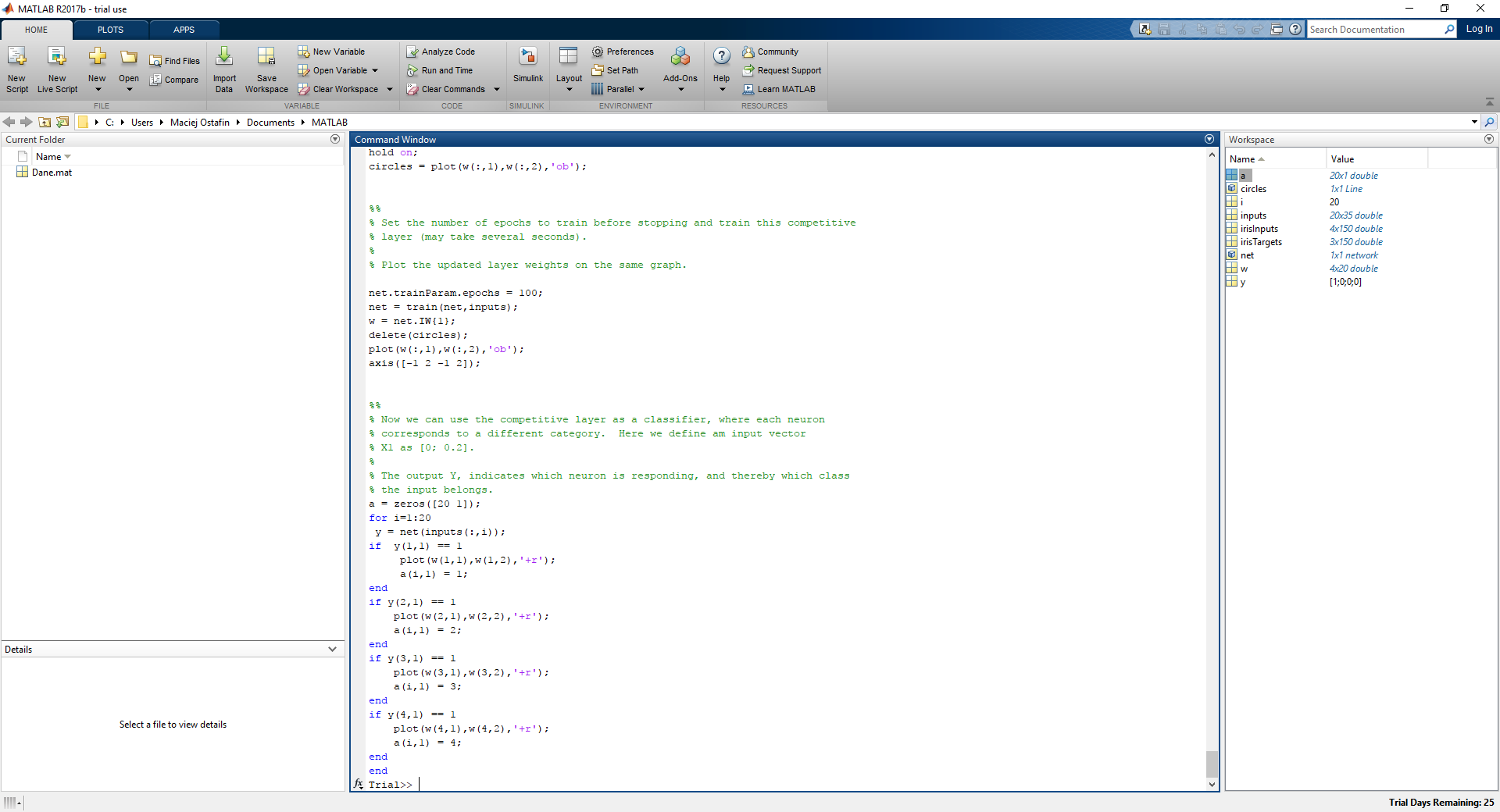
Kolejną częścią składową sieci jest mechanizm, który dla każdego neuronu określa stopień podobieństwa jego wag do danego sygnału wejściowego oraz wyznacza jednostkę z największym dopasowaniem - zwycięzcę. Obliczenia zaczynamy dla wag równych małym liczbom losowym, przy czym ważne jest, aby nie zachodziła żadna symetria. W trakcie uczenia wagi te są modyfikowane w taki sposób, aby najlepiej odzwierciedlać wewnętrzną strukturę danych wejściowych. Istnieje jednak niebezpieczeństwo, że zwiążą się one z pewnymi wartościami zanim jeszcze grupy zostaną prawidłowo rozpoznane i wtedy trzeba ponawiać uczenie z innymi wagami.

Wreszcie konieczne do przeprowadzenia samoorganizacji jest, aby sieć była wyposażona w zdolność do adaptacji wartości wag neuronu zwycięzcy i jego sąsiadów w zależności od siły, z jaką odpowiedział on na dane wejście. Topologię sieci można w łatwy sposób określić poprzez zdefiniowanie sąsiadów dla każdego neuronu. Załóżmy, że jednostkę, której odpowiedź na dane pobudzenie jest maksymalna, będziemy nazywali "obrazem" tego pobudzenia. Wtedy możemy przyjąć, że sieć jest uporządkowana, jeśli topologiczne relacje między sygnałami wejściowymi i ich obrazami są takie same.

W ścisłym algorytmie WTA pozostałe neurony nie podlegaj ą uczeniu, co prowadzi do słabej zbieżności .W wersji uogólnionej WTM (Winner Takes Most), wykorzystywanej w mapie cech Kohonena, wprowadza się sąsiedztwo neuronu zwycięskiego, również podlegające modyfikacji .Dodatkowo można wprowadzić modyfikację uwzględniającą zmęczenie zwycięskich neuronów: jest to modyfikacja zaczerpnięta z biologii, mająca na celu faworyzowanie neuronów o najmniejszej aktywności dla wyrównania szans.

Działanie algorytmy WTM przedstawia się następująco :



Do wykonania zadania użyłem programu Matlab poniżej załączam zrzut ekranu. 

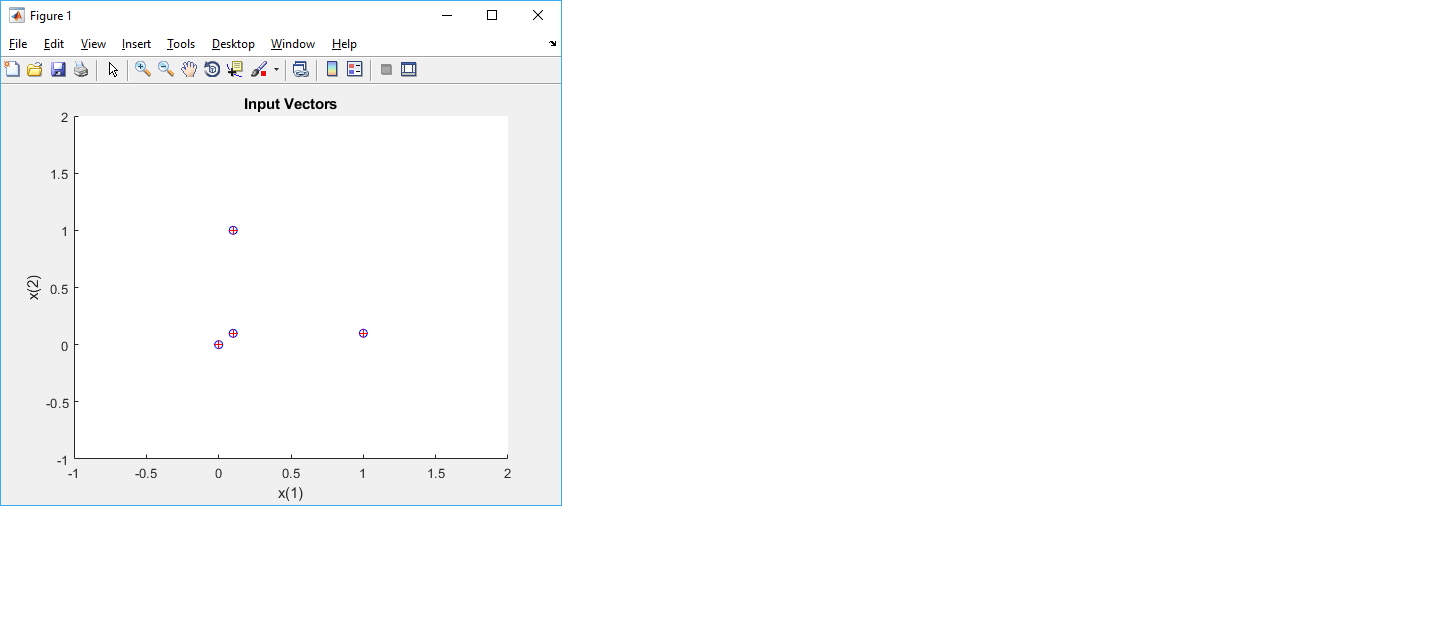
Dane uzyte to 20 liter reprezentowanych przez wektory zer i jedynek odpowiednio 20 pierwszych liter alfabetu :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |

Sieć zostałą testowana dla 4 rożych wspołczynników uczenia. Ponizsza tabela prezentuje przyporzadkowania poszczegolnych liter do grup.

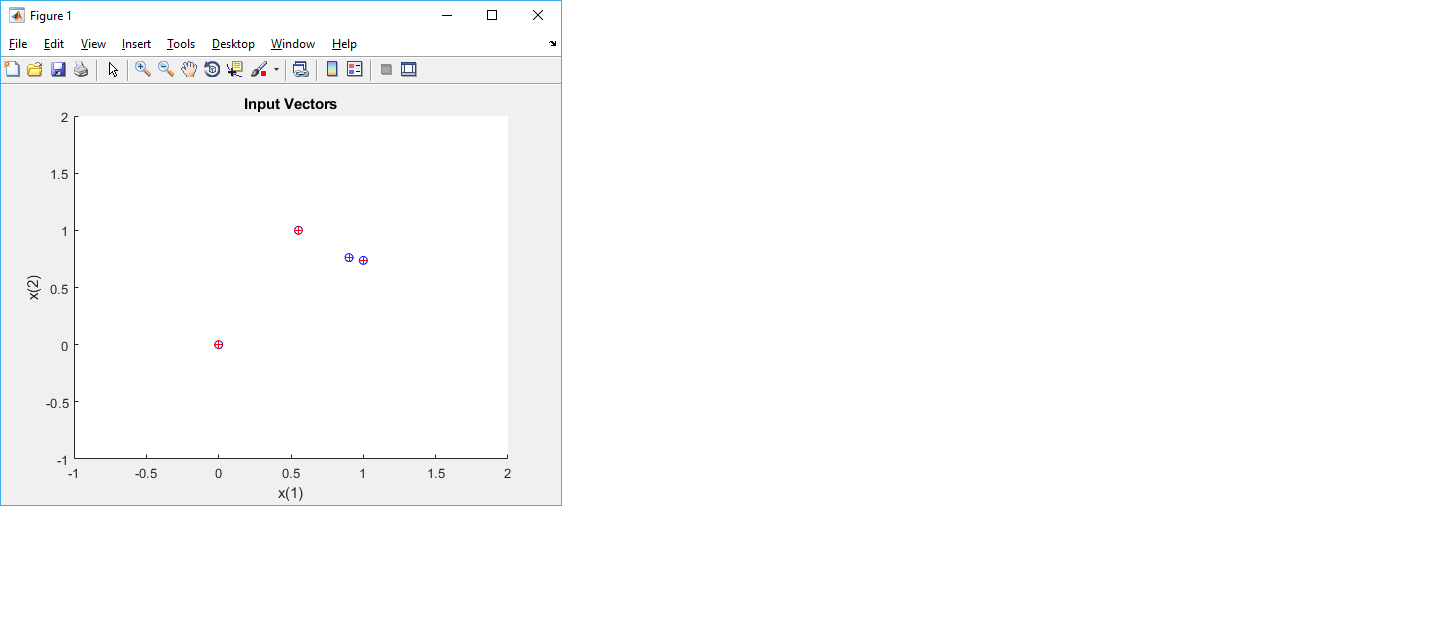
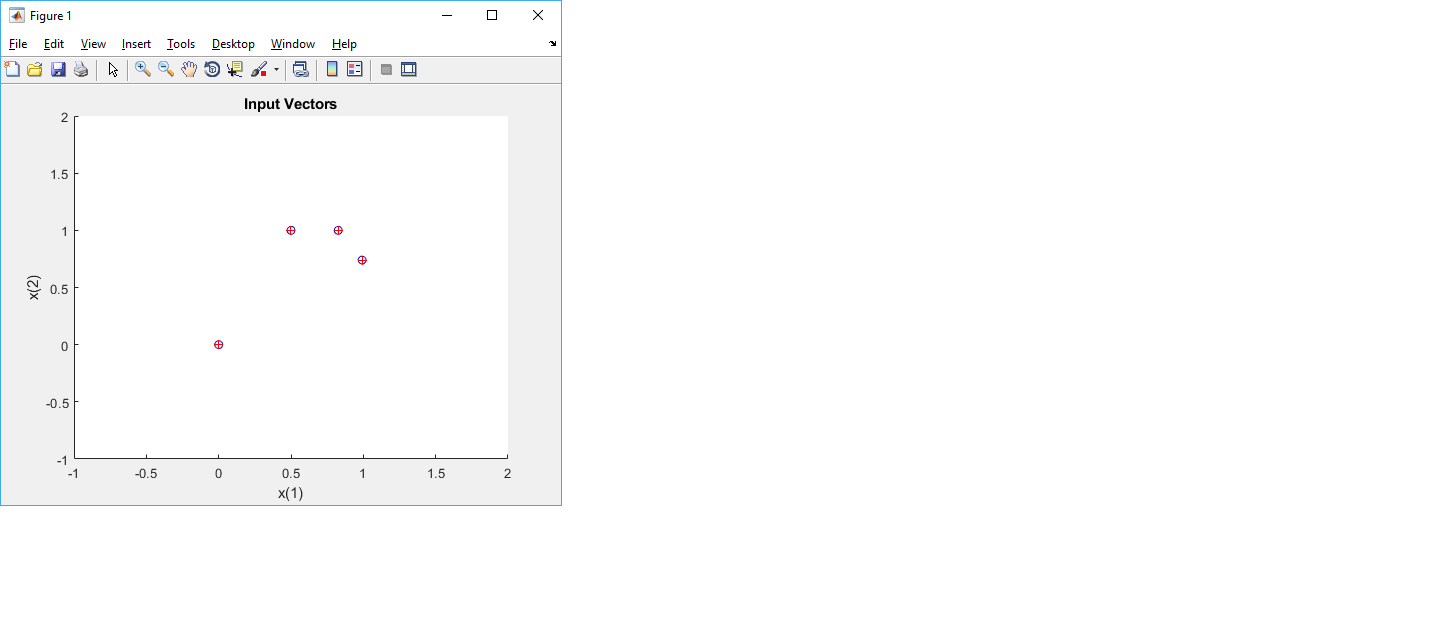
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 0.9 | 0.2 | 0.5 | 0.7 |
| A | 4 | 3 | 1 | 2 |
| B | 2 | 1 | 4 | 4 |
| C | 2 | 1 | 4 | 4 |
| D | 2 | 1 | 4 | 4 |
| E | 4 | 2 | 1 | 2 |
| F | 4 | 3 | 1 | 1 |
| G | 1 | 4 | 3 | 3 |
| H | 3 | 4 | 3 | 3 |
| I | 1 | 4 | 3 | 3 |
| J | 4 | 2 | 2 | 1 |
| K | 4 | 3 | 1 | 1 |
| L | 1 | 4 | 3 | 3 |
| M | 3 | 4 | 3 | 3 |
| N | 1 | 4 | 3 | 3 |
| O | 4 | 2 | 2 | 1 |
| P | 4 | 3 | 1 | 1 |
| Q | 1 | 3 | 4 | 2 |
| R | 2 | 1 | 4 | 2 |
| S | 1 | 1 | 4 | 2 |
| T | 4 | 2 | 2 | 1 |

**IR = 0.9**

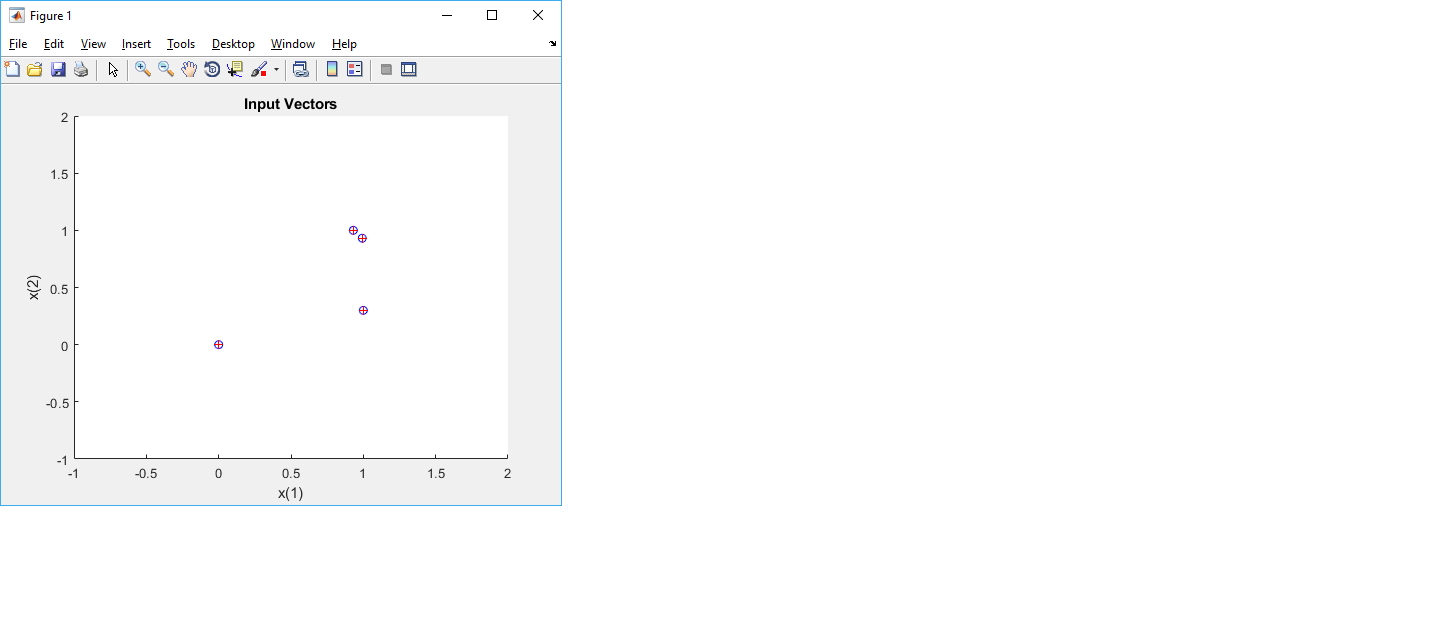


**IR=0.5**

**IR=0.2**



**IR=0.7**



**WNIOSKI:**

Jak widać algorytm WTM może być bardzo dobrym narzedziem do klasyfikacji danych. Wagi maja tutaj dosyc istotne znaczenie przy klasyfikacji. Liczba neuronów w sieci jest w praktyce zwykle większa od liczby klas sygnałów wejściowych. Może być więc kilka neuronów konkurujących o reprezentację danej klasy. Odpadając z konkurencji próbują one przełączać się na inna klasę, co objawia się chaotycznymi zmianami wartości ich wag. Ostatecznie patrzac na zmiane przy roznym wspoczynniku uczenia zauwazamy iż jego wartosc nie jest tak istotna a siec nawet przy jego najmniejszej wartosci radzi sobie z zadaniem w sposób zadowalajacy.