## توضيحات يروژه اول

این پروژه با استفاده از پایتون ۳.۸ نوشته شده است. لازم به ذکر است که از روش pre pruning برای هرس کردن DT استفاده شده است. دو محدودیت گذاشته شده است:

اولین محدودیت در تشخیص برگ بودن و طبق قانون majority گذاشته شده است که با استفاده از متغیر های heart\_treshold و glass\_treshold قابل تنظیم است.

دومین محدودیت تنظیم عمق درخت است که با استفاده از متغیر depth treshold تنظیم میشود

همچنین لازم به ذکر است که بعد از گسسته سازی مقادیر همان alpha\_point به جای مقادیر پیوسته مینشینند و از مقادیر اسمی برای اتریبیوت ها استفاده نمیشود

درخت ها با استفاده از تب و ایندنت در محیط کنسول رسم میشوند و دقت نهایی برای دیتاست heart مقدار 69 درصد و برای دیتاست glass مقدار ۲۹ درصد بدست آمده است

