ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ Τμήμα Πληροφορικής



Εργασία Μαθήμα τος «τεχνολογίες αναγνώριση προτύπων»

	<i>Εργασία</i> Αναγνωριση Προτυπων
Ο ν όμα τ α	
φοιτητών -	Παναγιώτης Καφαντάρης -
Αριθμοί	Π 15054
Μητρώων	
Ημερομηνία	01/03/2020
παράδοσης	

Αναγνωριση Προτυπων

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

1.	10FoldCrossValidation	2
2.	Data_Tables	4
3.	ΘEMA 1	7
4.	ΘEMA 2	1
5.	ΘΕΜΑ 3	1

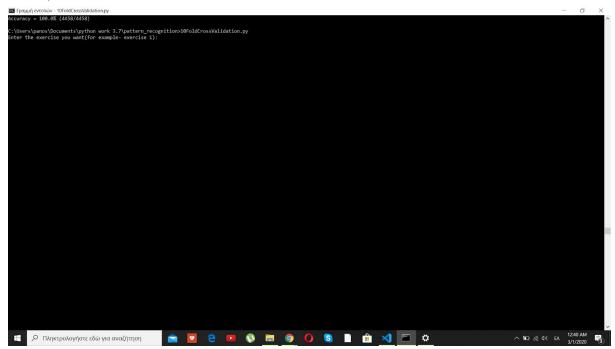
ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η εργασία πραγματεύεται την ταξινόμηση τριών αποτελεσμάτων σε διάφορους αγώνες που μας έχουν δοθεί μέσω μιας βάσης δεδομένων sqlite. Εμείς πρέπει να φτιάξουμε τρεις διαφορετικούς ταξινομητές και να δούμε τις διαφορές τους στα αποτελέσματα. Σε αυτή την ανάλυση θα εξετάσουμε το κάθε αρχείο με βάση τη σειρά ενεργοποίησής τους. Προκειμένου να τρέξει το πρόγραμμά μας το πρώτο αρχείο που πρέπει να ανοίξουμε είναι το 10FoldCrossValidation.

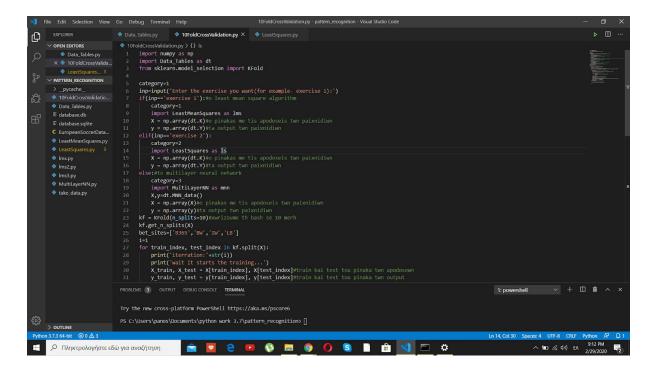
10FoldCrossValidation

Το συγκεκριμένο αρχείο αφορά τη διαχώριση των δεδομένων σε 10 πακέτα από τα οποία τα 9 θα τα χρησιμοποιήσουμε για το training και το άλλο για το τεστ. Κάθε φορά ωστόσο αλλάζουν τα πακέτα προκειμένου να δούμε ποιος συνδυασμός θα μας δώσει τα καλύτερα αποτελέσματα.

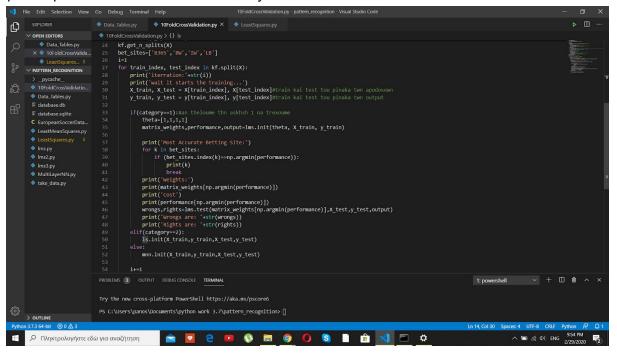
Στην αρχή καλούμαστε να γράψουμε τον τίτλο του θέματος που εμείς θέλουμε να τρέξουμε. Αν γράψουμε exercise 1 σημαίνει ότι θέλουμε να τρέξουμε τον LeastMeanSquares αλγόριθμο, exercise 2 τον Leastsquare ενώ για exercise 3 το πολυστρωματικό νευρωνικό δίκτυο,



ενώ τρέχει και το αρχείο **data_tables** που θα αναλύσουμε αργότερα το οποίο έχει όλα τα δεδομένα τα οποία θα χρησιμοποιήσουμε.

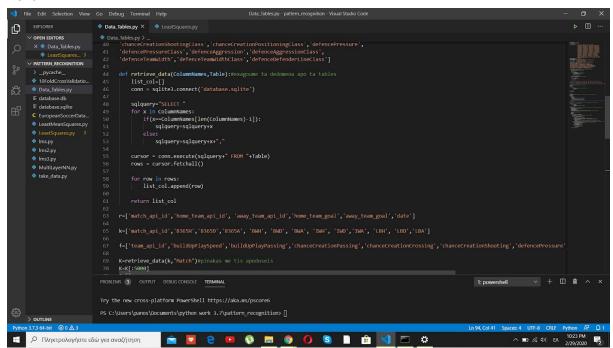


Κατόπιν αλγόριθμος αφού επιλέξουμε το θέμα προχώρα στο χωρισμό των δεδομένων. Για κάθε ένα από τα θέματα που έχουμε επιλέξει να τρέξουμε καλούμε και την init() συγκεκριμένου. Ενώ για κάθε ένα επίσης εμφανίζουμε scores προκειμένου να εκτιμήσουμε (όπως θα δούμε και παρακάτω) ποιο betting site είχε τις καλύτερες αποδόσεις στην περίπτωση του πολυστρωματικού νευρωνικού δικτύου πόσο κοντά καταφέραμε να φτάσουμε 100% του validation accuracy.

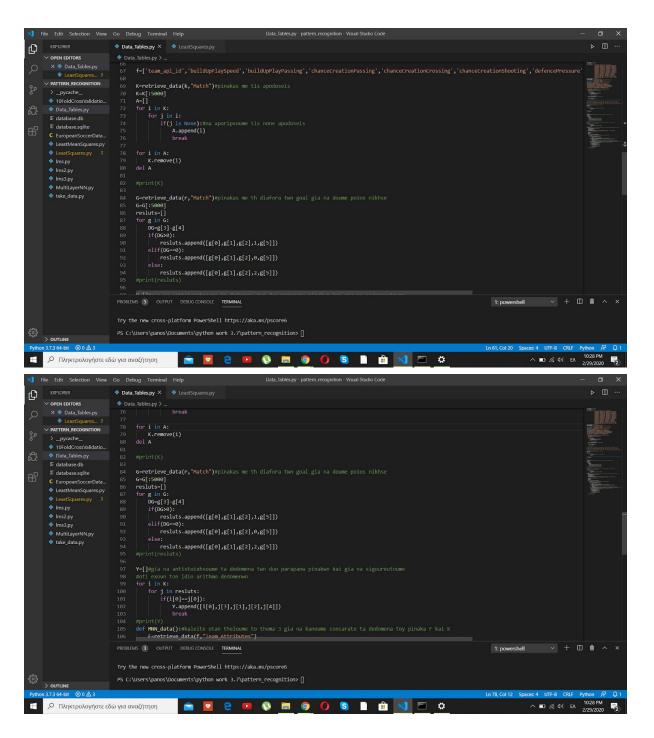


Πριν μιλήσουμε για αλγόριθμους το πρώτο αρχείο που σίγουρα καλείται και έχει πολύ σημαντικό ρόλο καθώς είναι αυτό που θα μας δώσει όλα τα δεδομένα και θα τα βάλει σε πίνακες, είναι το αρχείο **Data_Tables**.

Στην αρχή καλούμε την συνάρτηση **retrieve_data** η οποία θα εξάγει όλα τα δεδομένα από τη βάση sqlite που έχει δοθεί. Μέσω ενός sql query βάζουμε τα δεδομένα μας σε μία λίστα.

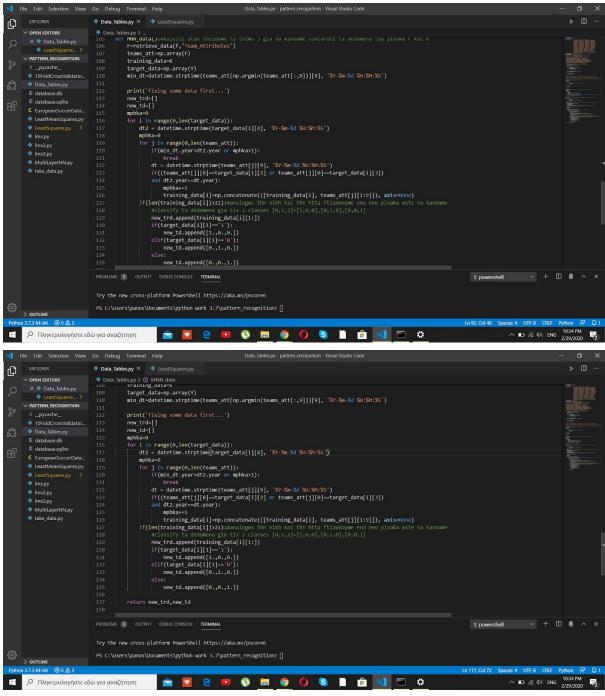


Η πρώτη λίστα που εξάγουμε αφορά τις αποδόσεις των στοιχηματικών εταιρειών αφού πρώτα βγάλουμε τα rows που δεν έχουν τιμές. Η δεύτερη αφορά τη διαφορά των γκολ και το ποιος νίκησε ώστε να τα κατατάξουμε σε κατηγορίες. Το '1' για τον νικητή το '0' για την ισοπαλία και το '2' για την ήττα. Η τρίτη αφορά τα τελικά labels που θα έχει κάθε απόδοση και να επιβεβαιωθει οτι τα δεδομένα σε αντιστοίχιση.



ΜΝΝ_data. Αυτή καλείται κάθε φορά που επιλέγουμε να τρέξουμε το θέμα 3. η λογική της είναι να κάνει concarate πολλές λίστες μαζί που αφορούν της απόδοσης και τα attributes των ομάδων. Εδώ η λογική που επιλέχθηκε για τη σύνδεση των λιστών και είναι πάρα πολύ σημαντική. Πέρα από το id χρησιμοποιήσαμε και τη χρονιά την οποία έγινε η μέτρηση. Καθώς μία ομάδα τρία χρόνια πριν από μία συγκεκριμένη ημερομηνία έχει πολύ μεγάλη διαφορά και δεν θα μπορούσαμε να την αποδώσουμε σωστά. Έτσι το ID από μόνο του δεν θα μας έφτανε προκειμένου να έχουμε σωστά συμπεράσματα χρειαζόμασταν οπωσδήποτε και ένα δεύτερο κριτήριο. Ακόμη κάνουμε και έναν one-hot encode προκειμένου να φτιάξουμε τις κατηγορίες δηλαδή η κατηγορία 0 έχει [1,0,0] η κατηγορία 1 [0,1,0] και η κατηγορία 2 το [0,0,1]. Στο τέλος απλά γυρνάμε όλους αυτούς τους πίνακες προκειμένου να

τους χρησιμοποιήσουμε μέσα στο αρχείο **10FoldCrossValidation** καθώς αφού χρησιμοποιούμε πολύ διαφορετικά δεδομένα από ότι στα θέματα 1 και 2.



LeastMeanSquares

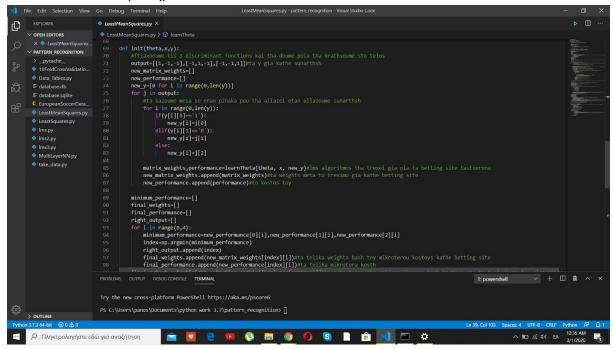
Σε αυτό το αρχείο θα τρέξουμε τον αλγόριθμο least means squares. Η λογική του αλγόριθμου είναι να φτιαχτεί μία discriminant function με το λιγότερο δυνατό κόστος. Ο τύπος της είναι y=w*x.T. επομένως καλούμαστε να βρούμε τα βάρη τα οποία θα ταξινομούν καλύτερα τα περισσότερα δεδομένα. Κάθε βάρος θα το βρίσκουμε μέσα από τον τύπο w(n+1)=w(n)+p*e*x. (2) όπου $p=learning\ rate\ e=y-y=error$.

Η λογική που ακολουθήσαμε στην άσκηση ήταν one against all. Αυτό έγινε γιατί ο συγκεκριμένος αλγόριθμος είναι binary classifier και επομένως δεν μπορεί να ταξινομήσει πάνω από δύο κλάσεις. Εμείς ωστόσο έχουμε τρεις. Επομένως φτιάξαμε και τρέξαμε τρεις διαφορετικές καταστάσεις, κάθε κατηγορία παρουσιάζεται ως ένας τρισδιάστατος πίνακας. Οι κατηγορίες όπως γνωρίζουμε από πριν είναι η νίκη η ισοπαλία και η ήττα. Επειδή όμως δεν μπορούμε να τις ταξινομήσουμε ταυτόχρονα κάνουμε το εξής, βάλαμε ως άσσο για μία από τις τρεις περιπτώσεις και μείον ένα τις υπόλοιπες. Επομένως ο ταξινομητής μας θα ταξινομήσει τους 1 και τα -1 και στη προκειμένη περίπτωση τα -1 θα παρουσιάζουν δύο κατηγορίες μαζί. Όμως δεν γνωρίζουμε ποια από τις τρεις κατηγορίες είναι πιο ωφέλιμη να πάρουμε. Για αυτό λοιπόν ο αλγόριθμος μας τρέχει για τις διαφορετικές καταστάσεις αυτές.

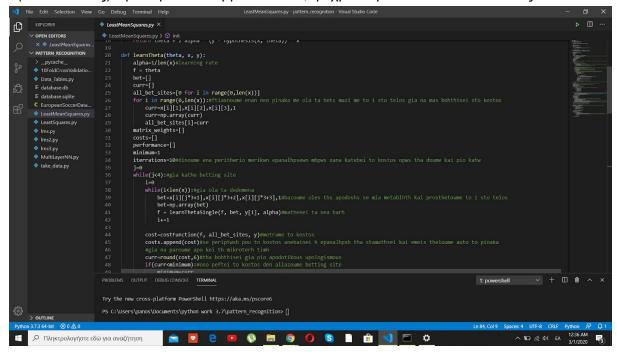
AN NIKH==+1 TOTE ΙΣΟΠΑΛΙΑ ΚΑΙ HTTA -1 AN ΙΣΟΠΑΛΙΑ==+1 TOTE NIKH ΚΑΙ HTTA -1 AN HTTA==+1 TOTE NIKH ΚΑΙ ΙΣΟΠΑΛΙΑ -1

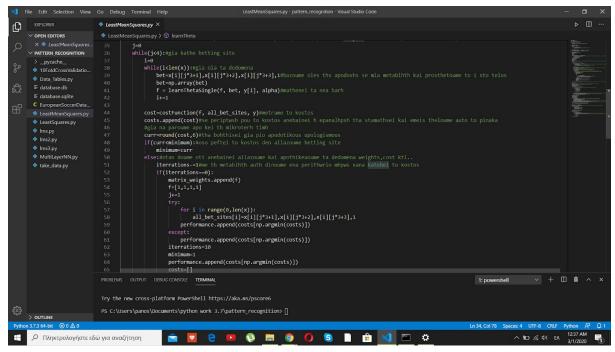
Επίσης είναι σημαντικό να επισημάνουμε τον τρόπο με τον οποίο θα βρεθούν τα βάρη για κάθε discriminant function. Κάθε φορά που θα τρέχω τον τύπο (2) θα βρίσκουμε διαρκώς και νέα βάρη. Ωστόσο αφού περάσουμε όλα τα δεδομένα θα κοιτάμε και το τελικό κόστος. Αυτή η επανάληψη θα σταματήσει όταν το κόστος αρχίσει να ανεβαίνει. Αυτό το θέλουμε γιατί το κόστος κάποια στιγμή θα φτάσει σε ένα minimum Στη πιο χαμηλή τιμή που θα μπορούσε να πάρει καθώς δεν θα μπορούσα να ταξινομήσει καλύτερα και εκεί είναι που θα αρχίσει να ανεβαίνει, σε αυτό το σημείο λέμε στην επανάληψη να σταματήσει και να επιστρέψει πίσω τα βάρη τα οποία βρήκε.

Φτάνει όμως με τη λογική ας προχωρήσουμε στην υλοποίηση. Η πρώτη συνάρτηση που καλείται είναι η **init()**.

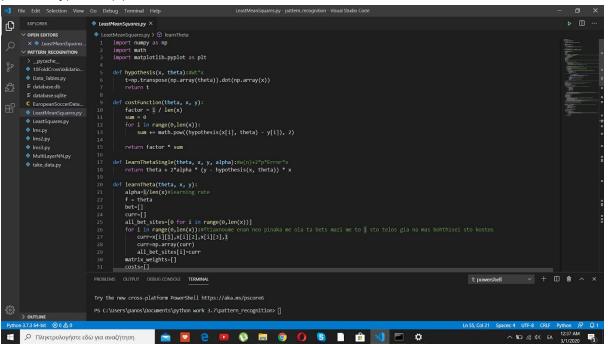


Εκεί στην αρχή διακρίνουμε τις τρεις καταστάσεις που αναφέραμε και παραπάνω και φτιάχνουμε έτσι τα νέα labels και τέλος καλούμε την learn_theta() η οποία θα τρέξει τον τύπο (2) μέσω της learnThetaSingle() αφού πρώτα προσθέσει τον άσσο στο τέλος κάθε Χ(οι αποδοσεις) προκειμένου να βρεθεί το w0, μέχρι να γίνει minimum το κόστος.



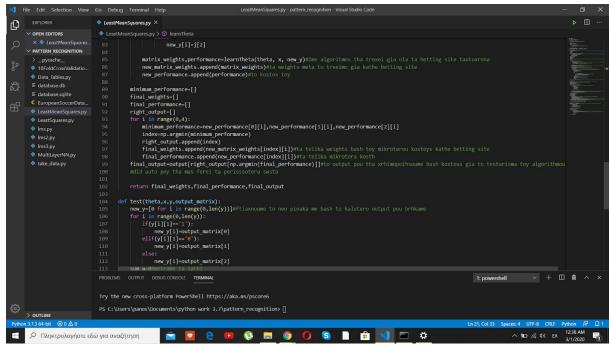


Το οποίο υπολογίζεται μέσω της συνάρτησης **costFunctinon()** η οποία υπολογίζει τον τύπο (Σ w*x.T-y)^2/len(x).

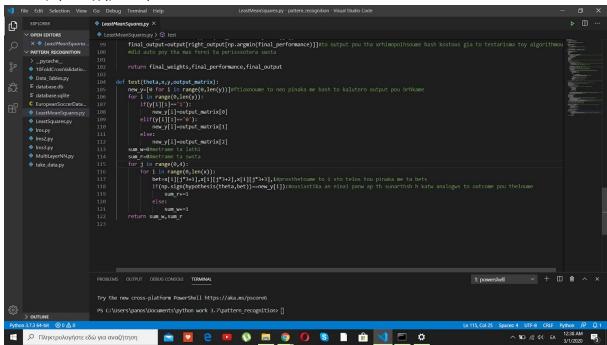


Οι δύο τελευταίες θα χρησιμοποιήσουν συνάρτηση **hypothesis()** η οποία υπολογίζει στον τύπο w*x.Τ. Η **learnTheta** τέλος θα επιστρέψει τον πίνακα με τα βάρυ και το τελικό κόστος για κάθε στοιχηματική εταιρεία. Στη συνέχεια η init θα εξετάσει τα δεδομένα και θα βρει ποια

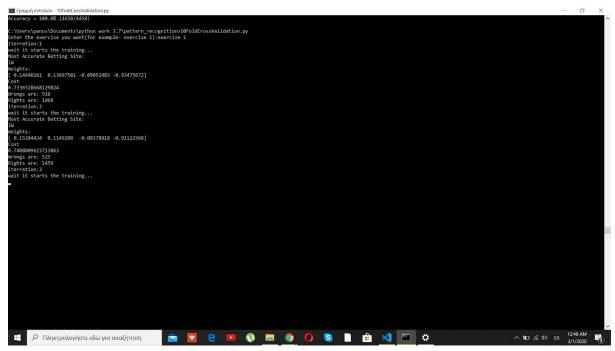
στοιχηματική εταιρία έχει τα καλύτερα αποτελέσματα.



Τελευταία συνάρτηση είναι η **test()** η οποία απλώς θα μας δείξει πόσα σωστά και πόσα λάθος πετύχαμε μετά το training που κάναμε αφού ωστόσο έχουμε καταλήξει πρώτα στη καλύτερη στοιχηματική.



Ένα παράδειγμα τρεξίματος αλγορίθμου είναι το παρακάτω όπου βλέπουμε εμφανίζεται το όνομα της κτηματικής εταιρείας η οποία είναι η καλύτερη τα σωστά και τα λάθη τα βάρη και το κόστος. Πρέπει να τονίσουμε εδώ ότι ο αλγόριθμος αργεί αρκετά καθώς η διαδικασία να βρει το μίνιμουμ κόστος είναι αρκετά χρονοβόρα ωστόσο φέρνει πάρα πολύ καλά αποτελέσματα.



Όπως φαίνεται και εδώ βρίσκει σωστά το **75% θεμα 2.**

LeastSquares

Στον παρακάτω κώδικα Python (αρχείο LeastSquares.Py) υλοποιούμε τον \mathbf{A} λ γόρι $\mathbf{\theta}$ μο \mathbf{E} λάχιστου \mathbf{T} ετραγωνικού $\mathbf{\Sigma}$ φάλματος (Least Squares). Η λειτουργία του αλγορίθμου στη συγκεκριμένη περίπτωση πραγματοποιεί-ται με τη δημιουργία και κλήση $\mathbf{5}$ με $\mathbf{\theta}$ όδων: train(), test(), predict(), fixLabels() και main().

Ο ταξινομητής αρχικά χωρίζει τα δεδομένα (από τη βάση soccer) σε δύο σύνολα, το σύνολο Εκπαίδευσης (training set) και το σύνολο Δοκιμής (testing set). Αυτό είναι απαραίτη το ώστε ο αλγόρι θμος να έχει τη δυνατότη τα να κατανοεί καλύτε ρα πώς τα δεδομένα που εισάγουμε σχετίζονται με τις κλάσεις (supervised learning).

Αρχικά, εισαγάγουμε τις απαραίτητες βιβλιοθήκες. Για τις μαθηματικές πράξεις μεταξύμητρών (matrices) χρησιμοποιούμε τη βιβλιοθήκη **numpy**, για το ανακάτεμα των σειρών ενός πίνακας χρησιμοποιούμε τη shuffle, ενώ για τη χρήση μεθόδων συστήματος και αρχείων/φακέλων τις βιβλιοθήκες **sys** και **os** αντίστοιχα.

from numpy.linalg import inv, solve, matrix_rank
import numpy as np
import sys, os
from random import shuffle, randint
import Data_Tables as dt

Στη συνάρτηση train, Το Dείναι το πλήθος των χαρακτηριστικών, ενώ το Κείναι το πλήθος των κλάσεων. Αρχικοποιούμε το υς πίνακες sum1, sum2 και διαμορφώνουμε το διάνυσμα χ_ίωστε να είναι έτοιμο για τις πράξεις. Τελικά επιλύουμε ως προς το διάνυσμα βαρών. Η εξίσωση για την εύρεση του διανύσμα τος βαρών είναι στην απλοποιημένη μορφήτης (σχέση 3.43 του βιβλίου)

Στη συνάρτηση test επιλύουμε την εξίσωση του Least Squares (Σχέση 3.45 στο βιβλίο). Καλούμε την train για να χωρίσουμε τα δεδομένα μας στα 2 σύνολα (εκπαίδευσης και δοκιμής), κατασκευάζουμε μια δομή επανάλη ψης for και καλούμε την predict για κάθε κλάση. Με το μετρητή hits καταγράφουμε τις σωστά προβλεπόμενες κλάσεις και τελικάμη τη μεταβλητή accuracy υπολογίζουμε το συνολικό ποσοστό ακρίβει ας του ταξινομητή.

Ησυνάρτηση predict προβλέπει την κλάσης για κάθε στοιχείο απότα δεδομένα μας κι επιστρέφει το αντίστοιχο αποτέλεσμα (μήτρα με τιμές 0 ή 1)

Η συνάρτηση **fixLabels** πραγματοποιεί ορισμένες μορφοποιήσεις στις κλάσεις ώστε να εκτελεστείομαλά ο αλγόρι θμος.

Τελικά, καλούμε τη main. Αρχικά εμφανίζει το μήν υμα «Έναρξη εκπαίδευσης», προσθέτει στο υς data και classes τα δεδομένα και τις κλάσεις αντίστοι χα. Στη συνέχεια το υς μετατρέπο υμε σε **numpy** μήτρες x, y και καλούμε τη fixLabels για τις κλάσεις μας, ενώστο τέλος καλούμε την test και ξεκινάει η εκτέλεση του αλγορίθμου. Προαιρετικά, μπορούμε να κάνουμε shuffle (τυχαία αλλαγήσειρών) στα δεδομένα μας για καλύτερη ακρίβεια των αποτελεσμάτων.

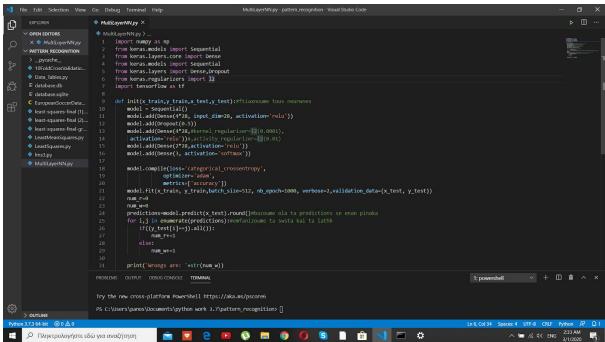
```
| continue | continue
```

θεμα 3.

MultiLayerNN

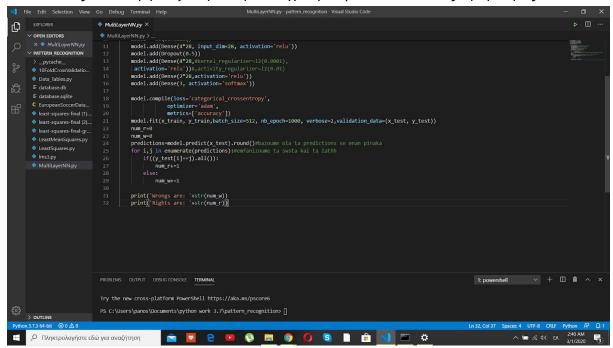
Σε αυτό το αρχείο θα τρέξουμε ένα πολυστρωματικό νευρωνικό δίκτυο το οποίο θα ταξινόμηση τρεις κατηγορίες. Σε αυτή την περίπτωση όπως έχουμε αναφέρει και πάνω στην στο Data_Tables καλείται πρώτα MNN_data η οποία θα διαμορφώσει τα δεδομένα προκειμένου οι τρεις κατηγορίες να διατυπώνονται ως εξής [0,1,2]=[0,1,0],[1,0,0],[0,0,1] ενώ και για να κάνουμε concerate τα δεδομένα.

Καλείται πρώτα η init() η οποία μέσα έχει το μοντέλο το οποίο έχουμε χτίσει μέσω της βιβλιοθήκης keras.



Μετά από πάρα πολλές δοκιμές καταλήξαμε σε ένα τελικό μοντέλο με συγκεκριμένους νευρώνες ώστε να έχουμε το καλύτερο δυνατό training. Το πρόβλημα που προέκυψε ωστόσο εδώ πέρα ήταν το overfitting δηλαδή ΠΝΔ εκπαιδεύεται τόσο καλά πάνω στο training data που να μην μπορεί να φτιάξει μία γενικευμένη εικόνα και να ταξινομήσει τα test_data. Κάνοντας ωστόσο προσθήκη ένα dropout το οποίο έχει σκοπό να αφαιρεί τυχαία κάποια nodes αυξάνει το validation accuracy. Για loss function χρησιμοποιησαμε categorical crossentropy, adam για optimizer και καταλήξαμε στις χίλιες επαναλήψεις γιατί είχαμε το καλύτερο δυνατό training με το λιγότερο δυνατό overfitting. Μετά από πάρα πολλές δοκιμές και ψάξιμο καταλήξαμε στο ότι λόγω των πάρα πολλών features σε ενα row που ζητά η άσκηση δεν μπορεί το σύστημα μας να αποφύγει το overfitting. Στο τέλος μετράει τα σωστά

και τα λάθος και τα εμφανίζει αφού πρώτα έχει κρατήσει σε πίνακα τις προβλέψεις.



Τρέχοντας βλέπουμε ότι εμφανίζεται κάθε επανάληψη και πώς η εκπαίδευση γίνεται καλύτερη αλλά από ένα σημείο και μετά βλέπουμε το validation accuracy να πέφτει. Ωστόσο δεν μπορούμε να σταματήσουμε το πρόγραμμα γιατί με χαμηλή εκπαίδευση πάλι θα έχουμε ένα κακό αποτέλεσμα. Οπότε στις χίλιες επαναλήψεις υπάρχει ισορροπία.

