Lista 1 IA

Henrique Oliveira da Cunha Franco

August 2024

1 Q1

Orientação: Considerando-se a base de dados sobre "**Esperar ou não pelo restaurante**" (verificar base de dados '**Restaurante.csv**l' disponibilizada no CANVAS), pede-se:

- 1. Calcular o ganho de informação de cada atributo. Que atributo é a raiz da árvore?
- 2. Que atributo estará no segundo nível da árvore. Faça os cálculos e apresente a árvore gerada até o segundo nível da árvore.

1.1 R1

O atributo raiz da árvore será Cliente. Imagens das contas referente a essa resposta no final!

1.2 R2

O atributo no segundo nível da árvore será Fome. Imagens das contas referente a essa resposta no final!

2 Q2

Orientação: Considerando-se os códigos (**Lendo_e_tratando_arquivo.ipynb**) DecisionTree.ipynb) disponibilizados no CANVAS, pede-se:

- 1. Com a codificação atual dos atributos de entrada, rode-os e plote a árvore de decisão obtida.
- 2. Altere a codificação dos atributos (preço, cliente e tempo de espera) para um atributo nominal ordinal e faça os experimentos acima novamente. O que você observa? Houve ganho?
- Utilizando o código (DecisionTree_com_gridsearch.ipynb), ajuste os hiperparâmetros da árvore e veja que hiperparâmetros retornoram os melhores resultados. Investigue outros hiperparâmetros da árvore.

2.1 R1

Imagem Q2.1, presente no final do arquivo.

2.2 R2

O fato observado foi que não houve ganho, logo, não foram observadas diferenças ao alterar a codificação dos atributos para um atributo nominal ordinal.

3 Q3

Orientação: Leia o artigo "**A_comparative_study_of_decision_tree_ID3_and_C4.5.pdf**" que está no CANVAS e responda:

- 1. Quais as diferenças entre os algoritmos de árvore ID3 e C4.5?
- 2. Como o algoritmo C4.5 lida com os atributos de entrada que são numéricos?

3.1 R1

Diferenças entre ID3 e C4.5:

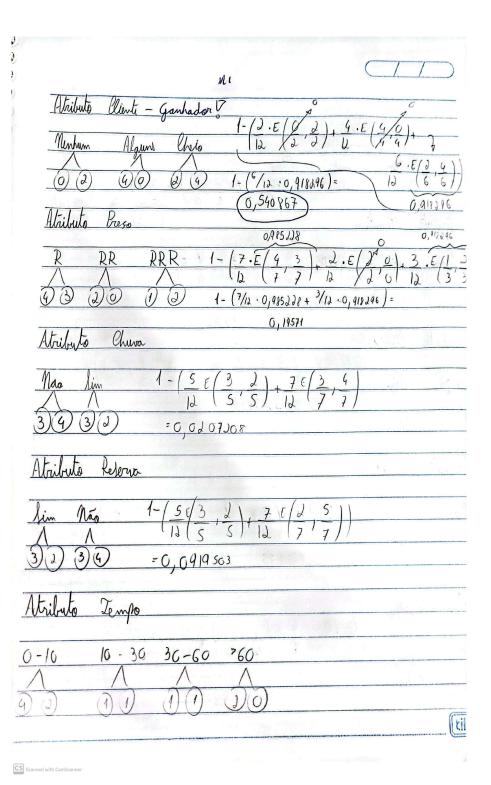
- Tipo de Dados: ID3 lida com atributos categóricos, C4.5 lida com atributos categóricos e numéricos.
- Ganho de Informação: Ambos usam ganho de informação, mas C4.5 utiliza *gain ratio* para corrigir o viés do ID3.
- Valores Desconhecidos: C4.5 lida com valores desconhecidos, atribuindo pesos, enquanto o ID3 não.
- Poda: C4.5 realiza poda para evitar overfitting, o ID3 não.
- Eficiência: C4.5 é mais eficiente e preciso.

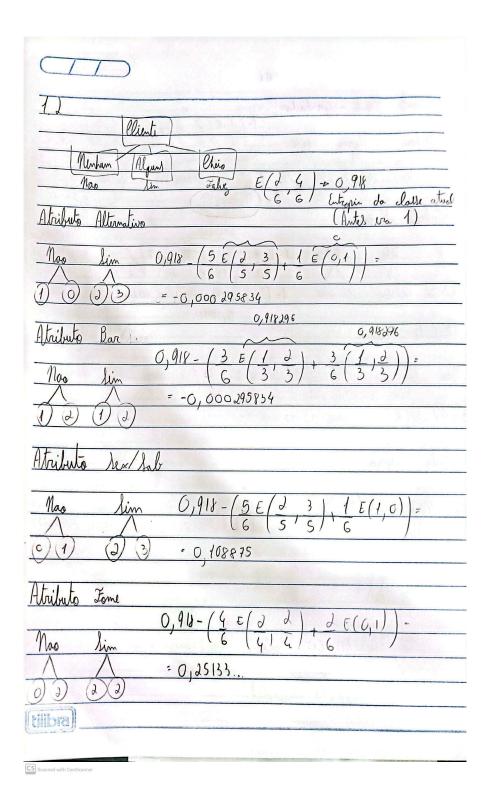
3.2 R2

Como o C4.5 lida com atributos numéricos:

C4.5 converte atributos numéricos em categóricos criando limiares. Ordena os valores numéricos, calcula o ganho de informação para possíveis pontos de divisão, e seleciona o ponto que maximiza o ganho. Isso divide o atributo em duas categorias: valores menores ou iguais ao limiar e maiores.

Lista 1 - IA	(janho (x) : Entropia (closse) - Entropia(x)
1) Stribeto Alterna	
Mão lim	1-(6. E (3, 3) + 6 E (3, 3) + 1-1-0,
Atributo Bor	2 Mema coila! logo, ganho : 0
Não Sin	1-1=0 mais
$\frac{1}{3}(3)(3)(3)$	Andrew Control of the
Atributo lex/.	1-/5. E/2 3 \ 7. E/4 3 \
43 23	[12 (5'5) 12 (7'7)]
AF A L T	1-1(5/12 -(0,970951)+7/12 · 0,985228) = 0,0207207
Atributo Ione	0,363121
Noo Sim	1- (5. E 1 4) 7 E (5, 2) 12 (7, 7)
1) (4) (5) (2)	
	1- (5/12.(0,72198)+7/12.(0,863121)) . 0,195618
ilibra	

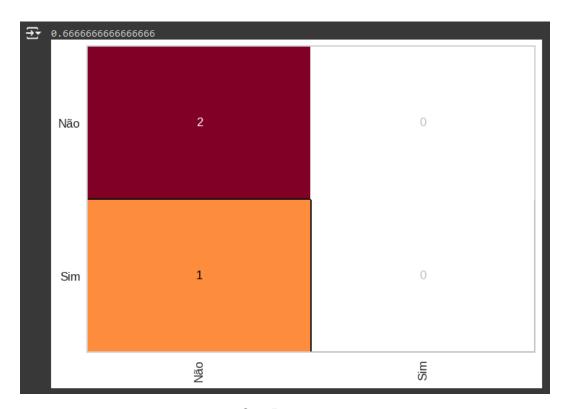




Atributo Buezo	
$ \begin{array}{c cccc} R & RRR & O,918 & \left(\frac{4}{6} \left(\frac{3}{4}, \frac{3}{4}\right) + \frac{3}{6} \left((0, 1)\right) \\ \hline 2 & 0,251323 \end{array} $	
Atributo Chura	
$ \frac{\text{Moo him } O,918 \left(\frac{1}{6},\frac{1}{2},\frac{1}{2}\right) + \frac{4}{6}\left(\frac{1}{4},\frac{3}{4},$	2)),
Atributo Riverso	1
$ \begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	(4)
(a) (a) (b) (a) (a) (b) (a) (a) (a) (a) (a) (a) (a) (a) (a) (a	
Atributo Zipo 0,918 - () E/V 1 4 c/5	1 1 1 1
Fo Jai Ita llam	
Fr. Jai Ita llam // / / / @(1) (1) (1) (1)	
Atributo Tempo	((/ /) -
$\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\left(\frac{1}{\lambda},\frac{1}{\lambda}\right)^{2}$
1 1 1 0 0 0 0 15 133333	(til

```
Alguns <= 0.5
                     gini = 0.494
                     samples = 9
                     value = [4, 5]
                     class = Sim
          out/30 <= 0.5
                                 gini = 0.0
           gini = 0.32
                                samples = 4
          samples = 5
                               value = [0, 4]
          value = [4, 1]
                                class = Sim
           class = Não
                     RRR <= 0.5
  gini = 0.0
                      gini = 0.5
samples = 3
                     samples = 2
value = [3, 0]
                     value = [1, 1]
class = Não
                     class = Não
            gini = 0.0
                                 gini = 0.0
           samples = 1
                                samples = 1
          value = [0, 1]
                               value = [1, 0]
           class = Sim
                                class = Não
```

Q2.1 - Árvore de Decisão Obtida ao rodar o código



Q2.2 Imagem 1

```
x[8] \le 0.5
         gini = 0.494
         samples = 9
         value = [4, 5]
         class = Sim
                  x[12] <= 2.5
  gini = 0.0
                   gini = 0.32
samples = 4
                  samples = 5
value = [0, 4]
                  value = [4, 1]
class = Sim
                  class = Não
                            x[5] \le 0.5
           gini = 0.0
                            gini = 0.5
         samples = 3
                           samples = 2
         value = [3, 0]
                           value = [1, 1]
         class = Não
                           class = Não
                    gini = 0.0
                                      gini = 0.0
                  samples = 1
                                    samples = 1
                  value = [0, 1]
                                    value = [1, 0]
                  class = Sim
                                    class = Não
```

Q2.2 - Árvore gerada com atributo **Tipo** nominal ordinal