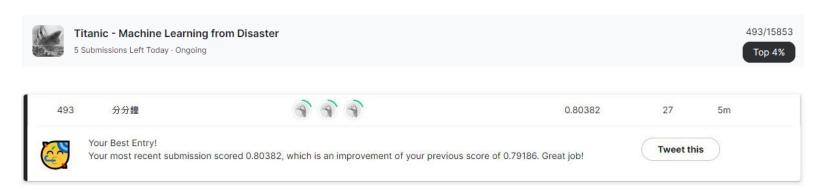
# **Titanic - Machine Learning from Disaster**

組員:10946012 李姗珊

10946013 趙晴

10946025 高培芮

# 成績:



# 摘要

本組選擇鐵達尼號生存預測為對這件事故有初略 的了解,且是歷史上重要的事件之一。因此想透過乘客 資訊像是性別、年齡...等去預估乘客是否會在鐵達尼 號沉沒意外中生存下來。

# 介紹(研究背景及研究目的)

鐵達尼號沉沒事故是當時北大西洋發生的最大著名船難,當時與冰山擦撞前,已收到 6 次海冰警告,船行駛的速度快速,看到冰山已經為時已晚,無法及時轉向,16 個水密隔艙中的 5 個進水,而鐵達尼號的設計只能承受 4 個水密隔艙進水因此沉沒,此次災難造成 1514 人死亡。因此我們想藉由此事件,透過訓練數據分析生還人數,且能預防未來相似的事件發生。

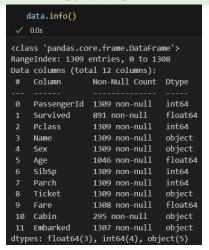
# 資料集介紹(含資料特徵)及資料集來源

此競賽共有 2 份資料集,分別為 train(用來訓練模型)及 test(要求預測結果),還有一份 data(合併 train 與 test 的資料),以利接下來的處理。

[65] 的具件),以利按下术的处理。					
特徵名稱	特徵定義	Key			
PassengerId	乘客編號				
Survived	是否倖存	1:是 / 0:否			
Pclass	船票等級	1:最高 / 2:中等 / 3:最低			
Name	姓名				
Sex	性別				
Age	年齡				
SibSp	同為兄弟姐妹				
	或配偶的數目				
Parch	同為家族父母				
	及小孩的數目				
Ticket	船票編號				
Fare	船票價格				
Cabin	船艙號碼				
Embarked	登船點	C = Cherbourg			
		Q = Queenstown			
		S = Southampton			

# **Titanic - Machine Learning from Disaster**

# 資料預處理



由以上合併資料結果來看,得知:

Age 缺 1309 - 1046 = 263 筆資料 Fare 缺 1309 - 1308 = 1 筆資料 Cabin 缺 1309 - 295 = 1014 筆資料 Embarked 缺 1309 - 1307 = 2 筆資料 填補缺漏值:

● Age: 我們以乘客稱呼(Miss.、Ms.等...)來區分,並分 別填上平均年齡。

● Fare: 因只有缺 1 筆資料, 所以直接用平均值填入。

● Cabin:因缺值太多,目前選擇先不作為特徵使用。

● Embarked: 從分析上,發現 C 港口的乘客大多是 P1 等級的票,因此選擇填入 C 值。

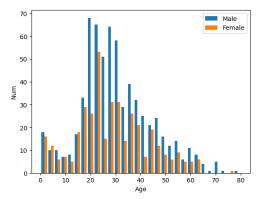
# 檢視非數值欄位:

Name 欄位有 2 筆是重複的,而 Sex 欄位只有 2 種值 (Male/Female),其中以 Male 最多有 843 位。

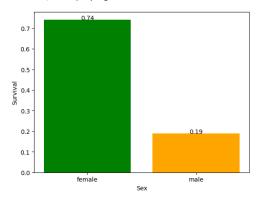
	Name	Sex	Ticket	Cabin	Embarked
count	1309	1309	1309	295	1307
unique	1307	2	929	186	
top	Connolly, Miss. Kate	male	CA. 2343	C23 C25 C27	S
freq	2	843	11	6	914

#### 船上的乘客各年齡層的男女比例:

小於 20 歲的男女人數比例接近,但若超過 20 歲(含)的乘客,則男性比例則比女性多。

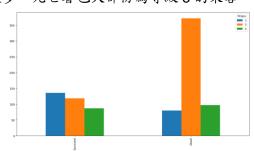


以人數來看不同性別的存活率,發現男性的存活率只有 19%,而女性則高達 74%。



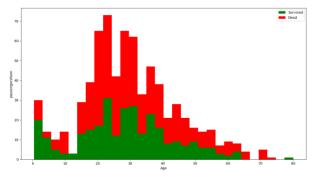
#### 船票等級與存活的關係:

從人數來看不同船票等級的存活率:明顯看出等級3的乘客最多,死亡者也大部份為等級3的乘客。



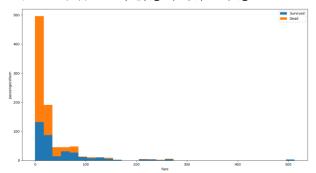
#### 不同年齡層與倖存的關係:

從下圖可看出年齡愈偏向兩極(較年長或較年幼)則存活率愈高,其中年齡越小越明顯。



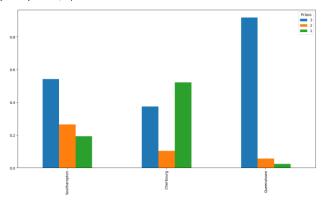
#### 不同票價與存活的關係:

經由下方結果發現,票價愈高則存活率愈大。



# 上岸港口與船票等級的關係:

從以下統計結果可看出不同港口乘客有不同的經濟狀況,C港口大多購買等級最高的票,Q港口則是購買 為低等級的票



### 機器學習或深度學習方式(使用何種方式)

根據測試結果,本組使用隨機森林來訓練模型



# 研究結果及討論(含模型評估與改善)

邏輯斯回歸(LogisticRegression): 0.8832584269662922 支援向量機(SVC): 0.6386267166042447 K-近鄰演算法(KNN): 0.7991385767790261 決策樹(DecisionTreeClassifier): 0.8417727840199751 隨機森林(RandomForestClassifier): 0.8664794007490636 GradientBoostingClassifier: 0.8956429463171037 XGBClassifier: 0.8900124843945069 LGBMClassifier: 0.8978651685393257

根據以上測試結果,發現 XGB、GBDT、LGBM、 邏輯斯回歸、隨機森林等都有蠻高的分數,因此我 們分別將分數超過 0.85 的演算法上傳至 Kaggle 評分,得出以下分數:



#### 結論

一開始在測試階段時,我們有嘗試自己額外添加Feature,但實際上傳評分時效果並不佳,後來使用原始Feature 與測試多個演算法過程中,我們得出LightGBM 是最好的,但上傳至 Kaggle 卻是RandomForest 最好,我們目前推測可能是因為資料的過度擬和才會造成此問題,必須再對資料進行更好的處理,從而來解決問題並獲得更好的分數。

# 參考文獻

- 1. Kaggle Learn
- 2. 機器學習實作
- 3. 鐵達尼號生存預測
- 4. 鐵達尼號資料分析
- 5. 機器學習中的參數調整