**2.1 퍼셉트론**

퍼셉트론: 다수의 신호를 입력으로 받아 하나의 신호를 출력

원, 도표, 화이트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

x1과 x2는 입력신호, y는 출력 신호, w1과 w2는 가중치

각 원을 노드 혹은 뉴런이라 부름

폰트, 텍스트, 화이트, 친필이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

입력신호 \* 가중치 -> 뉴런

뉴런이 임계값을 넘으면 1을 출력

**2.2 단순한 논리 회로**

**2.2.1 AND 게이트**

텍스트, 스크린샷, 번호, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

AND: 입력이 모두 1일 때 1을 출력, 그 외에는 0을 출력

(w1, w2, θ)가 (0.5, 0.5, 0.7) 일 경우

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| x1\*w1 | x2\*w2 | x1\*w1+x2\*w2 | θ | y |
| 0 | 0 | 0 | 0.7 | 0 |
| 0.5 | 0 | 0.5 | 0.7 | 0 |
| 0 | 0.5 | 0.5 | 0.7 | 0 |
| 0.5 | 0.5 | 1 | 0.7 | 1 |

**2.2.2 NAND 게이트와 OR 게이트**

텍스트, 스크린샷, 번호, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

NAND: Not AND로 AND 게이트의 출력을 뒤집은 것, x1과 x2가 모두 1일 때만 0 출력, 그 외에는 1을 출력

(w1, w2, θ)가 (-0.5, -0.5, -0.7) 일 경우

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| x1\*w1 | x2\*w2 | x1\*w1+x2\*w2 | θ | Y |
| 0 | 0 | 0 | -0.7 | 1 |
| -0.5 | 0 | -0.5 | -0.7 | 1 |
| 0 | -0.5 | -0.5 | -0.7 | 1 |
| -0.5 | -0.5 | -1 | -0.7 | 0 |

텍스트, 라인, 도표, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

OR: 입력 신호 중 하나 이상이 1일 때 1 출력

(w1, w2, θ)가 (0.5, 0.5, 0.4) 일 경우

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| x1\*w1 | x2\*w2 | x1\*w1+x2\*w2 | θ | y |
| 0 | 0 | 0 | 0.4 | 0 |
| 0.5 | 0 | 0.5 | 0.4 | 1 |
| 0 | 0.5 | 0.5 | 0.4 | 1 |
| 0.5 | 0.5 | 1 | 0.4 | 1 |

**2.3 퍼셉트론 구현하기**

**2.3.1 간단한 구현부터**

<https://github.com/sinyebin/DeepLearning-from-Scratch/blob/master/2.%ED%8D%BC%EC%85%89%ED%8A%B8%EB%A1%A0/2.3.1.ipynb>

**2.3.2 가중치와 편향 도입**

폰트, 텍스트, 친필, 화이트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

θ를 -b로 치환

b: 편향

<https://github.com/sinyebin/DeepLearning-from-Scratch/blob/master/2.%ED%8D%BC%EC%85%89%ED%8A%B8%EB%A1%A0/2.3.2.ipynb>

**2.3.2 가중치와 편향 구현하기**