Agentske tehnologije – Specifikacija projekta

Tim

- Todor Belic; RA 131/2019
- Boban Stanisljevic; RA 218/2019
- Aleksa Ignjatovic; RA 85/2019

Federativno ucenje

Specifikacija algoritma

LBP(Local Binary Patterns) Deskriptor

- Lokalni binarni obrasci su tip vizuelnog deskriptora koji se koristi za klasifikaciju u computer vision-u.
- Koristice se za pretprocesiranje podataka.

Neuronska mreza

- Mreza bi se sastojala od nekoliko "dense" slojeva.
- Tacna arhitektura (broj slojeva) ce biti utvrdjen tokom rada na projektu.

Skup podataka

 Opis skupa podatak se nalazi na sledecem <u>linku</u>. U projektu ce se koristiti samo skup sa neinficiranim i inficiranim plucima na Covid-19

Nacin distribucije treniranja algoritma

Arhitektura se sastoji od:

- "master" cvora zaduzen je za azuriranje, slanje trenutnih tezina "worker" cvorovima.
- "worker" cvora zaduzen je za treniranje neuronske mreze na delu skupa podataka.

Metod evaluacije rezultata

• Za evaluaciju modela se koristi *recall* i *F1 Score*.

Aktori

Vrste aktora

- Aktor za prikupljanje i pretprocesiranje podataka particioniranje skupa podataka u delove koji ce biti procesirani od strane trening aktora.
- Trening aktor odgovoran za trening algoritma na delu skupa podataka.
- Agregacioni aktor odgovoran za azuriranje globalnog modela sa gradijentima prikupljenih od strane trening aktora i slanje azuriranih tezina trening aktoru.
- Evaluacioni aktor odogovoran za evaluaciju modela na test skupu.

Poruke izmedju aktora

- Trening skup aktor za prikupljanje podataka salje svakom trening aktoru deo procesiranog skupa podataka.
- Azuriranje modela trening aktor salje gradijente za promenu tezina globalnog modela agregacionom aktoru.
- Sinhronizaciona poruka agregacioni aktor salje azurirane tezine modela trening aktoru.

- Test skup aktor za prikupljanje podataka salje evaluacionom aktoru pretprocesirani test skup podataka.
- Test model poruka agregacioni aktor salje konacan globalni model evaluacionom aktoru.

Detalji implementacije

- GoCV
- TensorFlow
- Gonum
- ProtoActor