**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS**

**INFORMATIKOS FAKULTETAS**

Kompiuterių katedra

**Intelektikos pagrindai**

**Projekto ataskaita**

**Atliko:**

Mantvydas Razulevičius IFF – 6/12

Raimonda Rukaitė IFF – 6/12

Tomas Čižauskas IFF – 6/12

**Dėstytojai:**

lekt. BUDNIKAS Germanas

doc. PAULAUSKAITĖ-TARASEVIČIENĖ Agnė

**KAUNAS, 2019**

Turinys

[Bendri nurodymai 3](#_Toc9848040)

[1. **Programinės sistemos sukūrimas/ pritaikymas duomenims surinkti** (<pasirinktas sudėtingumas>) 3](#_Toc9848041)

[2. **Duomenų surinkimas** (iš tekstinio dokumento) 3](#_Toc9848042)

[3. **Duomenų paruošimas ir valymas** (<pasirinktas sudėtingumas>) 3](#_Toc9848043)

[4. **Dimensijų sumažinimas** (<pasirinktas sudėtingumas>) 4](#_Toc9848044)

[5. **Įžanginiai eksperimentai, patikrinantys ar dimensijų sumažinimą verta naudoti** (<pasirinktas sudėtingumas>) 4](#_Toc9848045)

[6. ***i*-tojo mašininio mokymosi metodo su mokytoju panaudojimas** (<pasirinktas sudėtingumas>) 4](#_Toc9848046)

[7. **Mašininio mokymosi metodų su mokytoju rezultato parinkimas balsavimo principu** (<pasirinktas sudėtingumas>) 4](#_Toc9848047)

[8. **Balsavimo principu gautų rezultatų pritaikymas** (<pasirinktas sudėtingumas>) 5](#_Toc9848048)

[9. **Mašininio mokymosi be mokytojo metodo panaudojimas** (<pasirinktas sudėtingumas>) 5](#_Toc9848049)

[10. **Mokymosi be mokytojo metodo gautų rezultatų pritaikymas (programoje) / pakomentavimas ataskaitoje** (<pasirinktas sudėtingumas>) 5](#_Toc9848050)

[**11.** **Kryžminė patikra** 5](#_Toc9848051)

[**12.** **Literatūra** 5](#_Toc9848052)

Projekto ataskaitos turinys

# Bendri nurodymai

1. Santrauka

Šiam darbui atlikti naudojome žaidimo „PUBG“ statistiką. Ji aprašyta faile „stats.csv“. šis duomenų rinkinys buvo paimtas iš literatūros sąraše esančios [1] nuorodos.

Problema:

Panaudoti šie mašininio mokymo metodai, bei gauti jų tikslumas:

* k-nearest neighbor – x%
* backpropagation – y%

1. Komandos narių atsakomybės

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vardas, pavardė, užsiėmimo laikas, data | Atsakomybės projekte | Parengti ataskaitos skyriai |
| Mantvydas Razulevičius, Antradienis 15:30 |  | ?? |
| Raimonda Rukaitė, Antradienis 15:30 | ?? |  |
| Tomas Čižauskas, Antradienis 15:30 | ?? |  |

# **Duomenų surinkimas** (iš tekstinio dokumento)

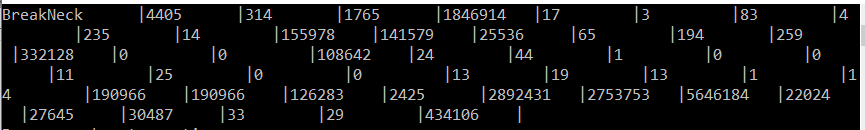
Duomenų failą sudaro 48 stulpeliai duomenų. 47 iš jų skaitiniai, o vienas tekstinis skirtas žaidėjo vardui. Iš viso faile yra 87898 eilučių duomenų.

Duomenų rinkinio trumpas aprašas: paskirtis, įvesties atributų skaičius, tikslo klasių/savybių skaičius, **rinkinio dydis.**

Duomenų šaltinis.

Kiekvieno atributo/ klasės reikšmių diapazonas ar reikšmių išvardinimas (išskyrus komentarus).

Pavyzdinis duomenų įrašo pavyzdys.



# **Duomenų paruošimas ir valymas** (<pasirinktas sudėtingumas>)

Kadangi mašininio mokymosi modeliui būtina paduoti tik skaitines (*numeric*) reikšmes, šiame skyriuje aprašykite kiekvieno neskaitinio atributo transformaciją (transformacijos taisyklę) į skaitinį formatą. Pateikti duomenų pavydžius prieš transformaciją ir po jos.

Jei naudojama reikšmių normalizacija – pateikti formulę ir duomenų pavyzdį prieš normalizaciją ir po jos.

Pateikti nutolusių reikšmių aptikimo taisykles ir/ar panaudotus metodus. Pateikti duomenų rinkinio fragmentą su pažymėtomis nukrypusiomis reikšmėmis.

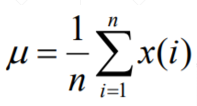
Jei naudojamas reikšmių diapazono keitimas į intervalus (pvz. jei atributas kinta intervale [100, 10000000], atributo reikšmes galime vaizduoti pasirinktais intervalais: 1-asis, 2-asis, ir pan., kur *i*-ojo intervalo diapazonas pasirenkamas atsižvelgiant į duomenis).

# **Dimensijų sumažinimas** (1)

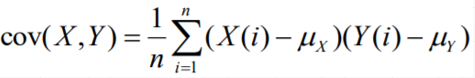
Naudotas esminių komponenčių analizės (PCA) metodas.

Dimensijų sumažinimas mums leidžia atsisakyti nedaug reikšmės pridedančių komponenčių. Sumažinus dimensijas komponentes galime vizualizuoti grafike. PCA yra geras būdas tai padaryti neprarandant daug informacijos. PCA vaizdavimas grafike parodo komponenčių koreliaciją – elementai kurie stipriai korealiuoja yra šalia vienas kito.

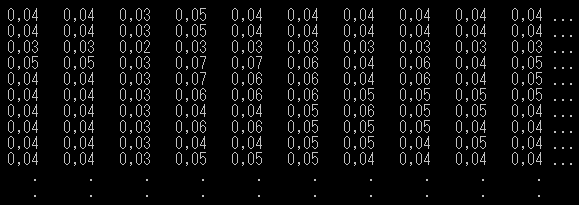
Skaičiuojant PCA komponentes išpradžių suskaičiuojamos duomenų stulpelių vidutinės reikšmės



Tada kiekvienas duomenų elementas pastumiamas per suskaičiuotą vidutinę reikšmė. Toliau apskaičiuojama kovarijacijos matrica.



Gaunama 47 x 47 kovarijacijos matrica nusakanti visų komponenčių kovarijaciją.



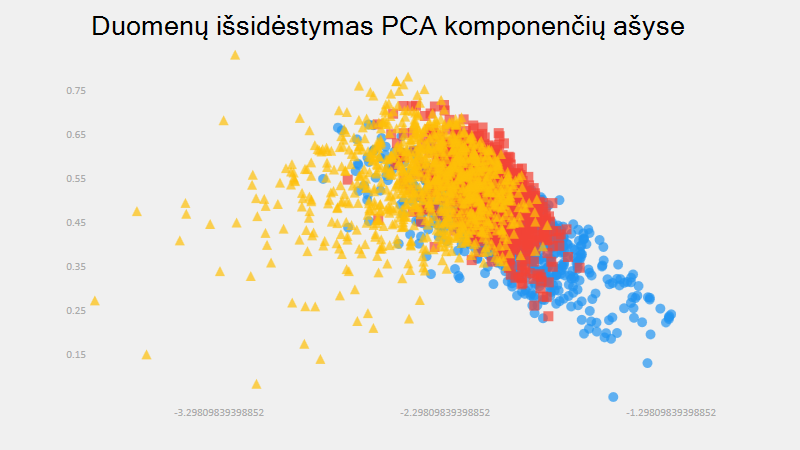
pav. 1 Kovarijacijos matricos ištrauka

Vėliau skaičiuojamos kovarijacijos matricjos tikrinės reikšmės ir tikriniai vektoriai. Kuo didesnė tikrinė reikšmė tuo svarbesnė komponentė.

Lentelė 1 kovarijacijos matricos tikrinės reikšmės

|  |
| --- |
| DenseVector 47-Complex  (1,95431, 0) (0,00202604, 0) (9,48049E-05, 0) (3,8299E-06, 0)  (0,130125, 0) (0,00145954, 0) (0,000111396, 0) (2,21673E-06, 0)  (0,0986652, 0) (0,000869644, 0) (5,75436E-05, 0) (9,73498E-07, 0)  (0,0349396, 0) (0,000777506, 0) (4,33466E-05, 0) (1,54054E-06, 0)  (0,0299071, 0) (0,000524917, 0) (3,66252E-05, 0) (6,13352E-07, 0)  (0,0111932, 0) (0,00068202, 0) (3,22581E-05, 0) (2,04007E-07, 0)  (0,00958111, 0) (0,000341968, 0) (2,6733E-05, 0) (6,56369E-09, 0)  (0,00607169, 0) (0,00032011, 0) (1,90407E-05, 0) (2,79564E-10, 0)  (0,00447445, 0) (0,000234922, 0) (1,1207E-05, 0) (7,54994E-18, 0)  (0,0040846, 0) (0,000209452, 0) (9,57868E-06, 0) (4,34275E-18, 0)  (0,0033558, 0) (0,000129017, 0) (5,03293E-06, 0) (-2,87078E-18, 0)  (0,00221488, 0) (0,000160107, 0) (3,66566E-06, 0) |

Galime pastebėti, jog tik pačios pirmosios komponentės laiko didžiausią duomenų informaciją. Todėl pašalinus paskutines komponentes daug informacijos neprarasime.



pav. 2 Duomenų išsidėstymas 2 svarbiausiose komponentėse po dimensijų sumažinimo.

Šiame pavyzdyje po dimensijų sumažinimo duomenų dimensijos tampa 87898 x 2. Grafike parodomas 3000 elementų išsidėstymas dviejose komponentėse. Elementai priskirti į grupes: geltona – žaidėjas padaręs 0 – 50 nužudymų, raudona atvaizduoja 50 – 150 nužudymų, mėlyna atvaizduoja žaidėjus su daugiau nei 150 nužudymų.

# **Įžanginiai eksperimentai, patikrinantys ar dimensijų sumažinimą verta naudoti** (<pasirinktas sudėtingumas>)

Padaryti eksperimentus (kryžminės patikros naudoti nebūtina) su pasirinktais mokymosi metodais bei duomenų rinkiniu su pradinių dimensijų skaičiumi. Eksperimentams atlikti gali būti naudojama paprasčiaiusia platforma (pvz. Matlab). Taip atlikti identiškus eksperimentus su duomenų rinkiniu kuriam sumažinote dimensijų skaičių.

Suvestinėje Lentelėje pateikti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Maš.Mok.Metodas\_1 | ... | Maš.Mok.Metodas\_M |
| Pradinis duomenų rinkinys | <tikslumas> |  | <tikslumas> |
| Sumažintas duomenų rinkinys  (<atr\_1>, <atr\_N> -- atributai, kurių atsisakėte) | <tikslumas> |  | <tikslumas> |

Išvada dėl dimensijų sumažinimo pritaikymo tikslingumo remiantis pateikta lentele.

# ***i*-tojo mašininio mokymosi metodo su mokytoju panaudojimas** (<pasirinktas sudėtingumas>)

Metodo pavadinimas; iki pusės puslapio metodo anotacija su nuorodą į šaltinį ir į iliustracinį pavyzdį.

Kryžminės patikros eksperimentai apibendrinti lentelėje. Lentelėje paryškinti didžiausią metodo tikslumo įvertį.

# **Mašininio mokymosi metodų su mokytoju rezultato parinkimas balsavimo principu** (<pasirinktas sudėtingumas>)

|  |  |
| --- | --- |
| balsavimo tvarka\_1 | Tikslumas |
| ... |  |
| balsavimo tvarka\_K | Tikslumas |

Aprašyti panaudotą (-as) balsavimo tvarką (-as)

# **Balsavimo principu gautų rezultatų pritaikymas** (<pasirinktas sudėtingumas>)

Aprašyti pritaikymo būdą (pvz. programoje įvedame grybų atributų rinkinį ir programa pateikia rekomendaciją - valgyti grybą arba ne).

# **Mašininio mokymosi be mokytojo metodo panaudojimas** (<pasirinktas sudėtingumas>)

Pateikti apmokymo rezultatus bei juos pakomentuoti.

# **Mokymosi be mokytojo metodo gautų rezultatų pritaikymas (programoje) / pakomentavimas ataskaitoje** (<pasirinktas sudėtingumas>)

Aprašyti pritaikymo būdą (pvz. programoje įvedame grybų atributų rinkinį ir programa pateikia rekomendaciją - valgyti grybą arba ne).

# **Kryžminė patikra**

Atskirai šis skyrius nepateikiamas, nes yra sudėtinė dalis skyriaus ***i*-tojo mašininio mokymosi metodo su mokytoju panaudojimas**

# **Literatūra**

[1] <https://www.kaggle.com/lazyjustin/pubgplayerstats>

[2] <https://visualstudiomagazine.com/articles/2015/04/01/back-propagation-using-c.aspx>