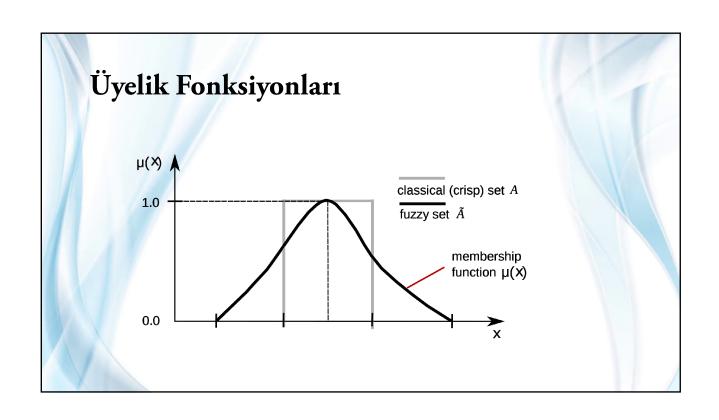
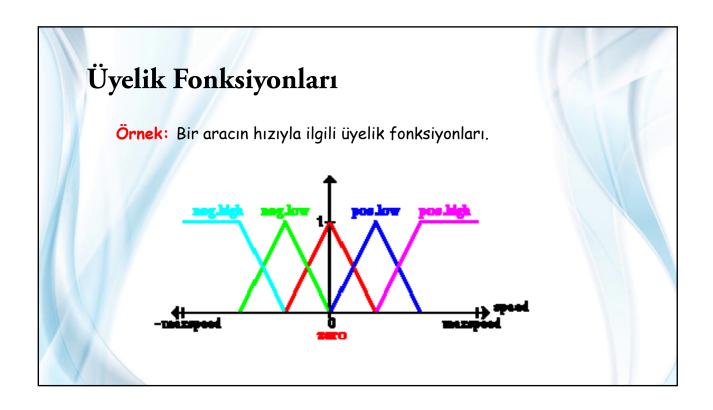
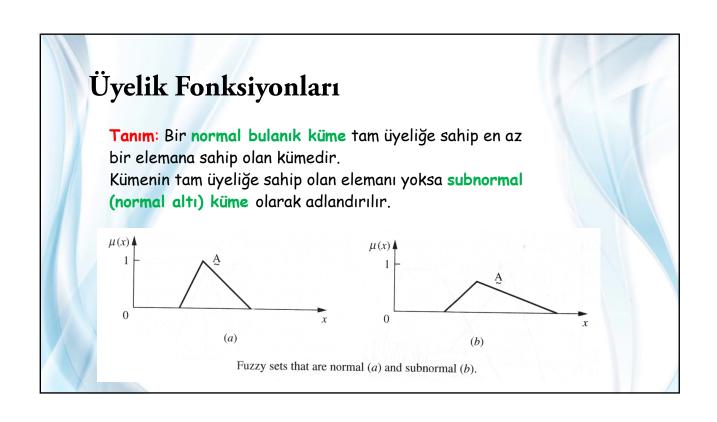


# Üyelik Fonksiyonları Hafta-5

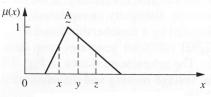
# Üyelik Fonksiyonları Üyelik fonksiyonları, bir bulanık kümedeki bulanıklığı karakterize eder. Çekirdek (Core): Tam üyeliğe sahip olan elemanlar (µ=1) Sınır (Boundary): Üyelik değeri O<µ<sub>A</sub>(x)<1 aralığında olan elemanlar Destek (Support): Sıfır olmayan üyeliğe sahip olan elemanlar (çekirdek U sınır)

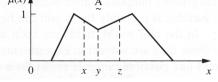






Tanım: Bir convex (dışbükey) bulanık küme üyelik değerlerinin sadece monoton artan, sadece monoton azalan veya önce monoton artan sonra monoton azalan üyelik fonksiyonu içermesi olarak tanımlanır.





Convex, normal fuzzy set

Non convex, normal fuzzy set

# Üyelik Fonksiyonları

Bir üyelik fonksiyonunun **geçiş noktaları**, belirli bir A bulanık kümesinin 0,5'e eşit üyelik değerine sahip olduğu öğeler olarak tanımlanır, yani,  $\mu_A(x)=0.5$ .

A bulanık kümesinin yüksekliği, üyelik fonksiyonunun maksimum değeridir.

Bu örnekte 4 ve 8 geçiş noktalarıdır; Yükseklik de 1'dir.

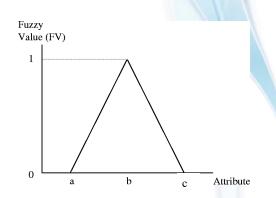
Yaygın olarak kullanılan bazı üyelik fonksiyonları:

#### 1) TRIANGULAR MF (ÜÇGEN ÜF)

$$\mathrm{triangle}(x;a,b,c) = \left\{ \begin{array}{ll} 0, & x \leq a. \\ \frac{x-a}{b-a}, & a \leq x \leq b. \\ \frac{c-x}{c-b}, & b \leq x \leq c. \\ 0, & c \leq x. \end{array} \right.$$

x: tanım kümesi

a, b, c: üçgen fonksiyon parametreleri **trimf** (triangular mf)



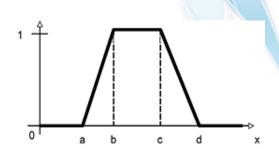
# Üyelik Fonksiyonları

#### 2) TRAPEZOIDAL MF (YAMUK ÜF)

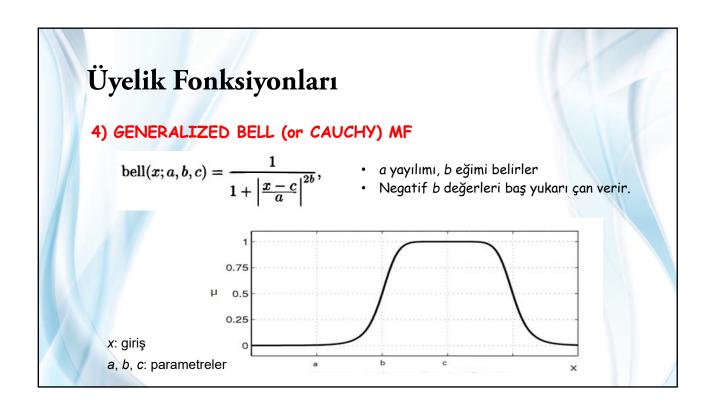
$$\operatorname{trapezoid}(x;a,b,c,d) = \left\{ \begin{array}{ll} 0, & x \leq a. \\ \frac{x-a}{b-a}, & a \leq x \leq b. \\ 1, & b \leq x \leq c. \\ \frac{d-x}{d-c}, & c \leq x \leq d. \\ 0, & d \leq x. \end{array} \right. \quad 1 \quad \stackrel{\triangle}{\longrightarrow} \quad$$

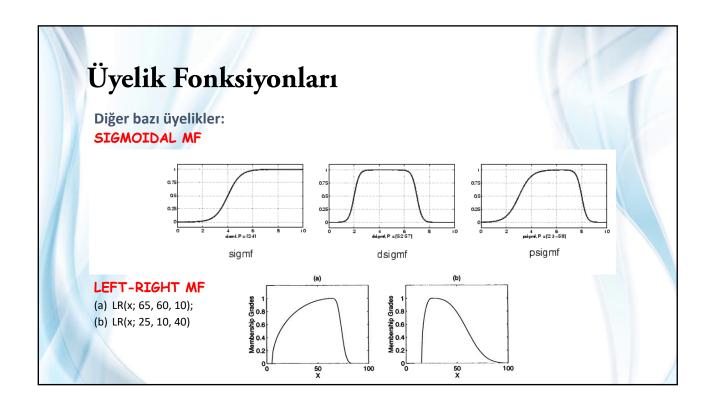
x: giriş

a, b, c, d: parametreler



# 





#### ÜYELİK FONKSİYONU ATAMALARI:

- Bir bulanık küme veya bulanık ilişkide üyelik fonksiyonları nasıl belirlenir? Bazı yöntemler aşağıda verilmiştir.
  - Intuition (Sezgi)
  - Inference (Çıkarım)
  - Rank ordering (Öncelik sıralama)
  - Neural networks (Yapay sinir ağları)
  - Genetic algorithms (Genetik algoritmalar)
  - Inductive reasoning (Tümevarımsal muhakeme)

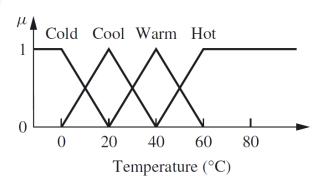
Intuition (Sezgisel atama): Üyelik fonksiyonu ataması, doğrudan insanların kendi doğuştan gelen zekaları ve anlayışları yoluyla sezgisel olarak belirlenir.

Bu yöntemde üyelik fonksiyonlarını kendimize göre türetiyoruz demektir.

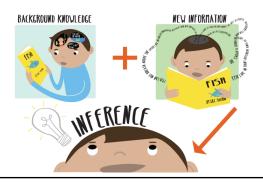


# Üyelik Fonksiyonları

Örnek: Bulanık değişken "sıcaklık (temperature)" için bir örnek üyelik fonksiyonu ataması.



Inference (Çıkarım): Anlam/sonuç çıkarma. Tümdengelimli akıl yürütme gerçekleştirmek için bilgiyi kullanırız. Yani, bir dizi gerçek veya bir dizi bilgi verildiğinde bir sonuç çıkarma süreci inference olarak tanımlanır.



# Üyelik Fonksiyonları

Örnek: Bir üçgenin iç açıları bilgisini kullanarak «I: Yaklaşık ikizkenar üçgen» bulanık kümesi için üyelik değerleri oluşturunuz.

Bilgi: A≥B≥C>O olacak biçimde üçgenin iç açıları olsun. A+B+C=180°.

$$U = \{(A, B, C) | A \ge B \ge C \ge 0; A + B + C = 180^{\circ} \}$$

$$\mu_{\tilde{L}}(A, B, C) = 1 - \frac{1}{60^{\circ}} \min(A - B, B - C)$$

R: Yaklaşık dik üçgen olsaydı, potansiyel bir atama aşağıdaki gibi olabilirdi.

$$\mu_{\mathbb{R}}(A, B, C) = 1 - \frac{1}{90^{\circ}} |A - 90^{\circ}|$$

Rank Ordering (Derece sıralaması): Tercihler öncelikle ikili karşılaştırmalarla belirlenir ve ortaya çıkan sıralamaya göre üyelik değerleri atanır.



# Üyelik Fonksiyonları

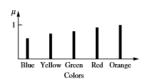
Örnek: 1000 kişinin 5 renk arasındaki ikili tercihleriyle ilgili bir ankete yanıt verdiğini varsayalım:

X={kırmızı,turuncu,sarı,yeşil,mavi}

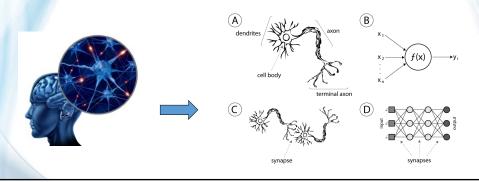
X üzerinde A bulanık kümesini "En İyi Renk" olarak nasıl tanımlanır?

TABLE 6.1 Example in Rank Ordering

	Number who preferred							
	Red	Orange	Yellow	Green	Blue	Total	Percentage	Rank order
Red	_	517	525	545	661	2248	22.5	2
Orange	483	_	841	477	576	2377	23.8	1
Yellow	475	159	_	534	614	1782	17.8	4
Green	455	523	466	_	643	2087	20.9	3
Blue	339	424	386	357	_	1506	15	5
Total						10,000		

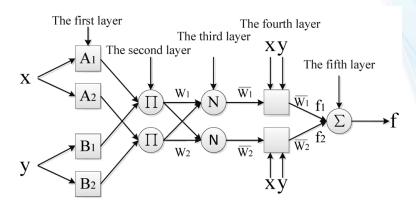


Neural Networks (Sinir Ağları): Bir sinir ağı, insan beynindeki nöronların çalışma ağını simüle eden modelleri kullanır. Beyindeki biyolojik sinir ağlarının yapısını, öğrenme, hatırlama ve genelleme kabiliyetlerini taklit ederek akıllı bir program oluşturmaya çalışır.



Yapay sinir ağları üç ana katmanda incelenir; Giriş Katmanı, Ara (Gizli) Katmanlar ve Çıkış Katmanı.

Bilgiler ağa girdi katmanından iletilir. Ara katmanlarda işlenerek (ağa gelen bilgilerin ağın ağırlık değerleri kullanılarak) çıktı katmanına gönderilirler. Ağın girdiler için doğru çıktıları üretebilmesi için ağırlıkların doğru değerlerinin belirlenmesi gerekmektedir.



Genetik algoritmalar: Darwin'in evrim teorisi temelde tüm canlıların varlığının "en güçlü olanın hayatta kalması" kuralına dayandığını içermektedir.

Genetik Algoritma, biyolojik evrimin temel prensiplerinden ilham alan güçlü bir evrimsel stratejidir. Genetik Algoritma bir Sezgisel algoritmadır ve Sezgisel Algoritmalar Optimizasyon işlemlerinde kullanılırlar. Optimizasyon bir işlemi daha az maliyete veya daha fazla verimlilik ile yapabilmeyi hedefler.

Algoritma özet olarak şu şekilde çalışır: Bir soruna farklı olası çözümler oluşturulur. Bu çözümler daha sonra performansları (yani ne kadar iyi bir çözüm sağladıkları) açısından test edilir. Tüm olası çözümler arasından, iyi çözümlerin bir kısmı seçilir ve diğerleri elenir (en uygun olanın hayatta kalması).

