**Podstawy Sztucznej Inteligencji – Laboratorium nr 6**

Wykonał: Kamil Wieniecki

Temat ćwiczenia: Budowa i działanie sieci Kohonena dla WTM.

1. Cel ćwiczenia

Celem ćwiczenia jest poznanie budowy i działania sieci Kohonena przy wykorzystaniu reguły WTM do odwzorowywania istotnych cech liter alfabetu.

1. Realizacja ćwiczenia

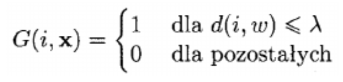
Wybrany przeze mnie język programowania do wykonania laboratorium to **Python.**

Sieć Kohonena nazywana jest inaczej mapą samoorganizującą. Bazuje na algorytmie uczenia bez nauczyciela, wagi na początku są losowane. Charakterystyczne jest tutaj uczenie konkurencyjne tzn. neurony konkurują ze sobą o prawo do reprezentacji danych wejściowych.

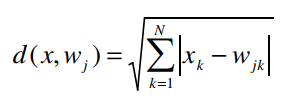
Metoda WTM (Winner Takes Most – „Zwycięzca bierze większość”) działa na zasadzie aktualizacji wag nie tylko neuronu zwycięskiego, ale również neuronów z jego sąsiedztwa. Neuron sąsiadujący to taki, który znajduje się w określonym promieniu od neuronu zwycięskiego. Wartość promienia definiuje się indywidualnie. Neuron którego wagi najmniej różnią się od składowych wektora wejściowego jest wygranym. Relacja opisująca ten stan wygląda następująco:



Neurony, które nie zostają uznane za sąsiednie nie zmieniają swoich wag. Jest to opisane następującą funkcją:



Wykorzystana przeze mnie miara odległości między wektorami to norma Manhattan, która przedstawia się następująco:



Dane wejściowe tworzą samoistną „bazę wiedzy” na podstawie której sieć uczy się i podejmuje decyzje.

Dane wejściowe zostały zaczerpnięte ze strony zaproponowanej w instrukcji laboratorium. Litery „zaszumione” (testowe) zostały przeze mnie.

Adaptacja wag opisana jest wzorem:



, gdzie **η – współczynnik uczenia**

**Xk – wartość składowej wektora wejściowego**

**Wj\*k – wartość składowej wektora wag**

Nadmiarowa ilość neuronów wynika z inicjalizacji wag losowo – przez co część neuronów może znaleźć się w strefie, gdzie nie ma danych lub ich liczba jest znikoma. Neurony te automatycznie zostają wykluczone z sieci, ponieważ nie mają szans na wygraną, nazywamy je neuronami martwymi.

1. Wyniki
2. Analiza wyników
3. Wnioski
4. Listing kodu
5. Bibliografia

<http://aragorn.pb.bialystok.pl/~gkret/SSN/SSN_w10.PDF>

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Sie%C4%87_Kohonena>

<http://galaxy.agh.edu.pl/~vlsi/AI/koho_t/>