# Podstawy sztucznej inteligencji- sprawozdanie. Przemysław Majchrzak – gr nr 2

Scenariusz 1.

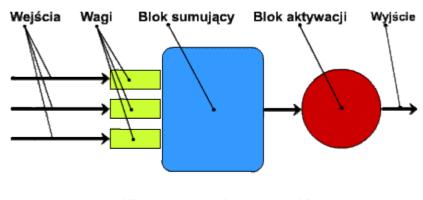
#### Cel ćwiczenia:

Celem ćwiczenia była implementacja perceptronu oraz poddanie go algorytmowi uczenia dla różnych danych i różnego współczynnika uczenia wybranej funkcji logicznej. Mój wybór padł na koniunkcje.

### **Przebieg:**

## 1. implementacja neuronu:

perceptron zaimplementowałem według algorytmu podanego na wykładach.



Kierunek przepływu sygnałów

funkcja aktywacji przyjmuje sumę zmiennych wejściowych i ich wag co liczone jest w bloku aktywacyjnym. Jej postać wygląda następująco

$$y_i(u) = \begin{cases} 1 & u_i > 0 \\ 0 & u_i \le 0 \end{cases}$$

### 2. wygenerowanie danych:

dane zostały wygenerowane zgodnie z założeniami koniunkcji

р	q	<b>p</b> ^q	
1	1	1	
1	0	0	
0	1	0	
0	0	0	

### 3. algorytm uczenia:

$$w_1 += n *(d-y) * x_1$$

gdzie n jest niewielkim współczynnikiem uczenia (n > 0), d - oczekiwana odpowiedź a y - odpowiedź neuronu.

#### Zestawienie wyników:

Ilość danych	4	4	8	8	12	12
współczynnik	0.1	0.001	0.1	0.001	0.1	0.001
śr. Ilość iteracji	58	6242	56	5878	50,6	5332,(3)

#### Wnioski na podstawie pomiarów:

Poprzez przeprowadzenie doświadczenia widzimy jak bardzo zmiana współczynnika uczenia wpływa na ilość literacki nawet nie wielka zmiana kilkukrotnie zmienia ilość wykonań pętli. Podczas testowania algorytmu zauważyłem iż trzeba ostrożnie dobierać dane gdyż można nie otrzymać odpowiedniego wyniku. Podobne zjawisko zachodzi u przeciążeniowy ludziach przestają skupiać się na zadaniu a zwracają uwagę na szczegóły. Zauważmy też iż ilość danych wejściowych ma mały wpływ na ilość iteracji lecz nieznacznie ją zmniejsza. musimy pamiętać iż nie wystarczając ich ilość może powodować duży błąd dla niektórych przypadków dziania naszej sieci. Widzimy także że tak zbudowana sieć jest zdolna tylko do rozwiązywania prostych funkcji logicznych.

# Listing kodu:

Język programowania: JAVA

main:

# klasa perceptron:

```
| Minimura | Communication | C
```