

# T319 - Introdução ao Aprendizado de Máquina: *Introdução*



***Inatel***

Felipe Augusto Pereira de Figueiredo  
felipe.figueiredo@inatel.br

# A disciplina

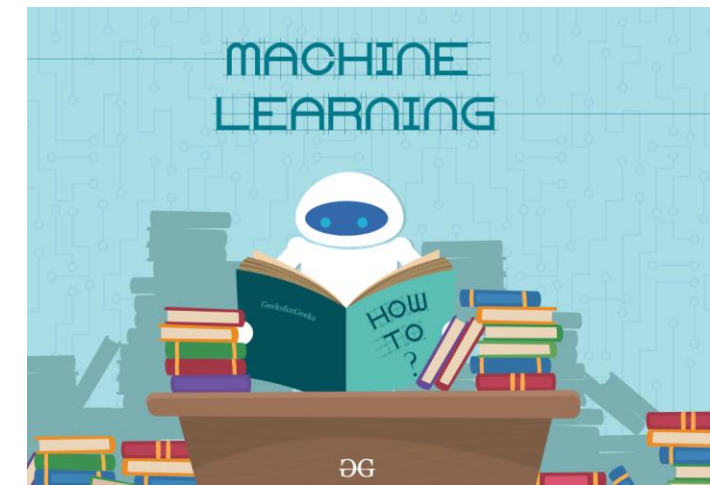
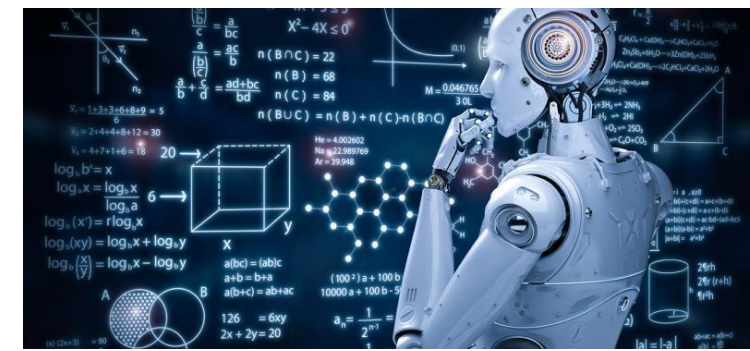
- Introdução ao aprendizado de máquina.
- Como o próprio nome diz, é um curso introdutório onde veremos os conceitos básicos de funcionamento de vários ***algoritmos de aprendizado de máquina*** ou do Inglês, ***machine learning*** (ML).
- O curso será o mais prático possível, com vários exercícios envolvendo o uso dos algoritmos discutidos.
- O curso será dividido em duas partes: T319 e T320.
- Não nós aprofundaremos nos conceitos matemáticos envolvidos.
- Porém, precisamos conhecer Python e alguns conceitos de álgebra linear e estatística.

# Cronograma

<b>Aula</b>	<b>Data</b>	<b>Dia</b>	<b>Horário</b>	<b>Atividade</b>
1	22/2/2021	Segunda-feira	08:00	Introdução ao Aprendizado de Máquina
2	8/3/2021	Segunda-feira	08:00	Introdução ao Aprendizado de Máquina
3	22/3/2021	Segunda-feira	08:00	Introdução ao Aprendizado de Máquina
4	5/4/2021	Segunda-feira	08:00	Introdução ao Aprendizado de Máquina
5	19/4/2021	Segunda-feira	08:00	Introdução ao Aprendizado de Máquina
6	3/5/2021	Segunda-feira	08:00	Introdução ao Aprendizado de Máquina
7	17/5/2021	Segunda-feira	08:00	Introdução ao Aprendizado de Máquina
8	31/5/2021	Segunda-feira	08:00	Introdução ao Aprendizado de Máquina
9	14/6/2021	Segunda-feira	08:00	Introdução ao Aprendizado de Máquina
10	28/6/2021	Segunda-feira	08:00	Avaliação

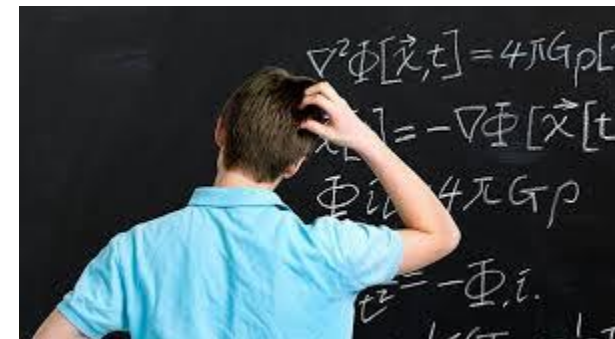
# Objetivo do curso

- O objetivo principal do curso é apresentar à vocês
  - os conceitos fundamentais da teoria do aprendizado de máquina.
  - um conjunto de ferramentas (ou seja, algoritmos) de aprendizado de máquina.
- Ao final do curso vocês devem ser capazes de
  - Entender e discutir sobre os principais algoritmos de ML.
  - Compreender a terminologia utilizada na área.
  - Aplicar algoritmos de ML para a resolução de problemas.
  - Analisar e entender novos algoritmos de ML.
  - Criar seus próprios projetos.



# Avaliação do curso

- Prova
  - Uma (1) prova valendo 85% da nota.
  - Data ainda será definida, mas será ao final do curso.
  - Teórica/prática.
- Tarefas
  - Exercícios (em grupo/individual) e quizzes.
  - 15% da nota.
  - Ao longo das aulas e para casa.
  - [Entregues no MS Teams](#).
- Presença
  - Dada através da entrega de tarefas.

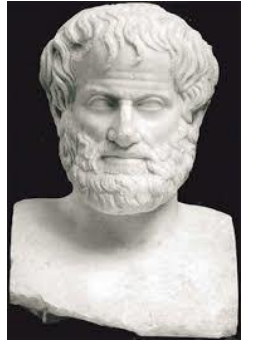


# Motivação

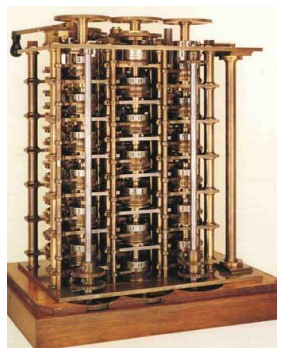
- **Emprego:** grandes companhias (e.g., Google, Facebook, Amazon, etc.) usam ML para resolver os mais diversos tipos de problemas e assim aumentarem sua eficiência/lucros.
- **Pesquisa:** já se prevê que ML terá um papel importante no desenvolvimento da próxima geração de redes móveis e sem-fio (e.g., 6G).



# Um pouco de história



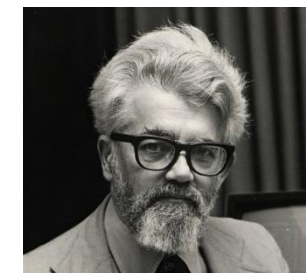
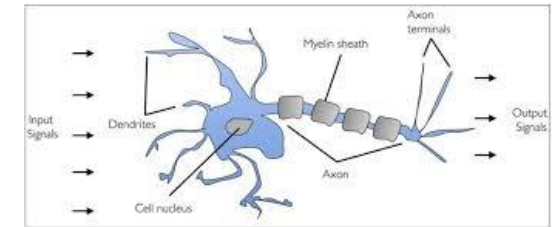
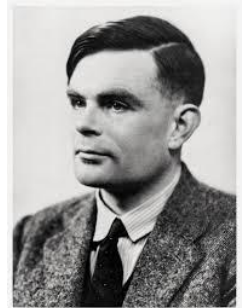
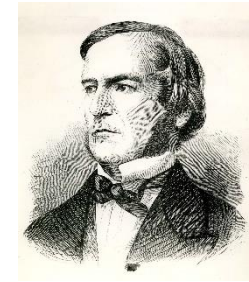
- A ideia de criar uma máquina pensante que imitasse as habilidades humanas é muito antiga, remontando à Grécia antiga.
- **Mitologia grega:** Talos, um autômato (máquina que realiza ações que lembram humanos ou animais) criado para proteger a princesa Europa de Creta de invasores.
- **300 A.C.:** Aristóteles almejava substituir a mão-de-obra escrava por objetos autônomos.
- **1822:** Charles Babbage cria os primeiros computadores mecânicos, as *máquinas diferencial* e *analítica*, se tornando o “pai dos computadores”.
- **1837:** Ada Lovelace escreve o primeiro programa de computador para a *máquina analítica* de Babbage, se tornando a primeira “programadora” conhecida.





# Um pouco de história (continuação)

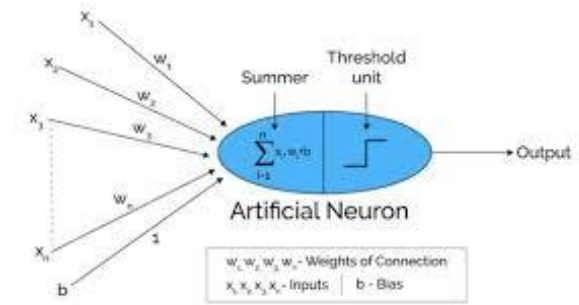
- **1847:** George Boole cria a lógica booleana, lançando as bases para a era da informação.
- **1943:** McCulloch e Pitts propõem um modelo matemático para o funcionamento de um neurônio. Lançando as bases para a criação das redes neurais artificiais.
- **1950:** Alan Turing cria o “*teste de Turing*”, que testa a capacidade de uma máquina em exibir comportamento inteligente indistinguível ao de um ser humano.
- **1952:** Arthur Samuel cria o primeiro programa de auto-aprendizagem (que mais tarde seria chamado de *aprendizado de máquina*) do mundo, o *Checkers-Player*, sendo a primeira demonstração do conceito de inteligência artificial.





# Um pouco de história (continuação)

- **1956:** Surgimento da área de pesquisa em IA em um workshop no Dartmouth College nos EUA onde o termo IA foi cunhado por John McCarthy.
- **1958:** Frank Rosenblatt cria a primeira rede neural artificial, chamada de *Perceptron*.
- **1959:** Arthur Samuel cunha o termo *Aprendizado de Máquina* enquanto trabalhava na IBM.
- **1970-1980:** Devido a limitação dos computadores da época, IA atravessou alguns *invernos*, i.e., interesse e financiamentos na área diminuíram drasticamente.
- **1986:** Ascensão do aprendizado de máquina: redes neurais retornam a popularidade e grandes avanços em algoritmos e aplicações de ML.



# Um pouco de história (continuação)

- **1997:** O supercomputador da IBM, chamado de *DeepBlue*, vence o campeão mundial de xadrez, Garry Kasparov.
- **2009:** O Google constrói o primeiro carro autônomo que dirige em áreas urbanas.
- **2011:** Outro supercomputador da IBM, chamado *Watson*, vence o show de perguntas e respostas *Jeopardy!*.
- **2011-2014:** Surgem assistentes pessoais, tais como *Siri*, *Google Now*, *Alexa* e *Cortana*, que utilizam reconhecimento de fala para responder questões e realizar tarefas simples.
- **2016:** O programa conhecido como *AlphaGo*, da empresa *DeepMind*, derrota o então 18 vezes campeão mundial de Go, Lee Sedol.
- **2018:** Universidades de todo o mundo começam a oferecer cursos de AI e ML.



**Inatel**

# Inteligência + Artificial (IA)



- Vocês já pensaram sobre a definição destas duas palavras?
- **Inteligência:** são as *habilidades mentais* de *conhecer, compreender, aprender, resolver problemas* e *adaptar-se*.
  - Latim -> prefixo *inter*: “entre” + sufixo *legere*: “escolha” => “entre escolhas”.
  - Ou seja, inteligência é a *capacidade de escolha* de um indivíduo entre as várias possibilidades ou opções que lhe são apresentadas.
- **Artificial:** produzido pela mão do homem, não pela natureza, geralmente como uma cópia de algo natural.

**Habilidades mentais desenvolvidas de forma não natural pela mão do homem.**

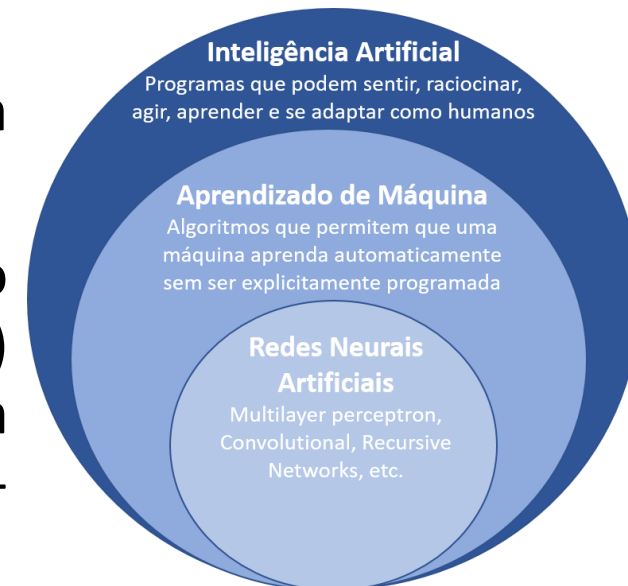
**Cópias de habilidades mentais humanas criadas de forma não natural pelo homem.**

# Definições e objetivo da IA

- **Definição:** “Capacidade de um sistema de interpretar corretamente dados externos (vindos do ambiente), aprender com esses dados e usá-los para atingir tarefas e objetivos específicos por meio de adaptação flexível.” (*Andreas Kaplan*).
- **Definição:** “Ciência e engenharia de produzir máquinas inteligentes.” (*John McCarthy*).
- **Objetivo:** Criar máquinas que **imitem** nossa capacidade mental para uma determinada tarefa.
- Essa **imitação** é apenas uma aproximação pois ainda não conseguimos criar matéria viva.
- É por isso que em IA fala-se da criação de máquinas que são **modelos aproximados** de nossa capacidade de aprender, raciocinar, enxergar, falar, ouvir, etc.

# Inteligência Artificial

- IA é uma área muito ampla que **engloba** várias aplicações (ou sub-áreas ou objetivos) tais como (i) *processamento de linguagem natural*, (ii) *representação do conhecimento*, (iii) *planejamento*, (iv) *raciocínio automatizado*, (v) *visão computacional*, (vi) *robótica* (vii) *inteligência artificial geral* e (viii) *aprendizado de máquina* que por sua vez engloba redes neurais artificiais, deep learning, etc.
- IA utiliza a **experiência** para adquirir **conhecimento** e também como aplicar esse conhecimento a problemas desconhecidos.
- **Exemplo:** Um problema matemático pode ser solucionado (i) caso ele tenha sido resolvido antes e sua solução **aprendida** ou (ii) caso ele nunca tenha sido visto antes mas um indivíduo com inteligência imagina (pensa) possíveis maneiras de como resolvê-lo baseado no que ele **sabe (conhecimento)**.

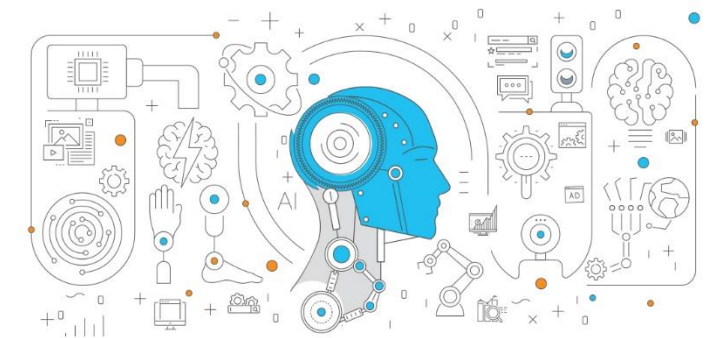




# Algumas aplicações de IA

Algumas áreas onde IA é aplicada são:

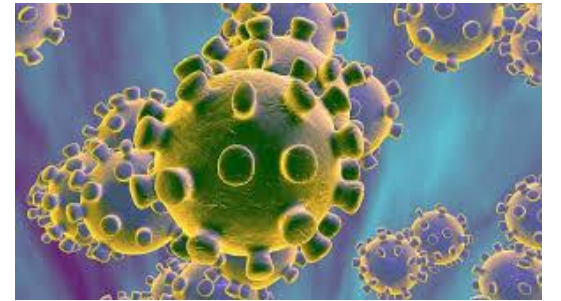
- **Transporte:** veículos terrestres e aéreos autônomos, previsão do tráfego, etc.
- **Negócios:** recomendação de anúncios, produtos e conteúdos (e.g., netflix), chatbots para atendimento ao cliente, etc.
- **Educação:** pontuação automatizada de fala em testes de Inglês, correção de provas, chatbots para realização de matrículas, dúvidas, etc.
- **Clima:** previsão do tempo (temperatura, chuva, furacões, etc.).
- **Medicina:** detecção e/ou previsão de doenças (câncer, Alzheimer, Pneumonia, COVID-19, etc.), chatbots que auxiliam no agendamento de consultas e respondendo perguntas referentes a uma doença, descoberta de novas drogas, etc.
- **Finanças:** detecção de fraudes com cartão de crédito, previsão do comportamento do mercado de ações, etc.
- **Tecnologia:** filtros AntiSpam, “motores” de busca como o do Google, reconhecimento de fala, conversão de texto/fala e fala/texto, assistentes pessoais on-line (e.g., *Siri*, *Alexa*, etc.), tradução de textos.



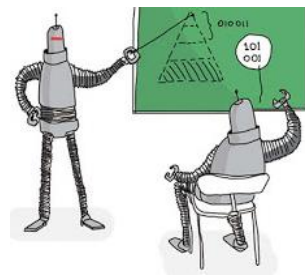


# Exemplos interessantes do uso de IA

- **Predição de surtos de doenças infecciosas:** IA previu em Dezembro de 2019 o novo surto de corona vírus e onde ele apareceria em seguida.
- **Ajuda no diagnóstico de doenças:** IA tem sido usada para ajudar médicos a diagnosticarem o novo coronavírus através de imagens de raio-X e tomografias.
- **Criação de vídeos/fotos falsas:** IA foi usada para criar vídeo viral utilizando trecho de “A Usurpadora” para falsificar uma conversa entre Lula e Bolsonaro.
- **Criação de novos medicamentos:** IA foi utilizada para criar uma nova droga capaz de combater o transtorno obsessivo-compulsivo (TOC). Encurtou o tempo para encontrar novos medicamentos de 4 para menos de 1 ano.



# Foco do curso



Natural Language  
Processing



Knowledge  
Representation



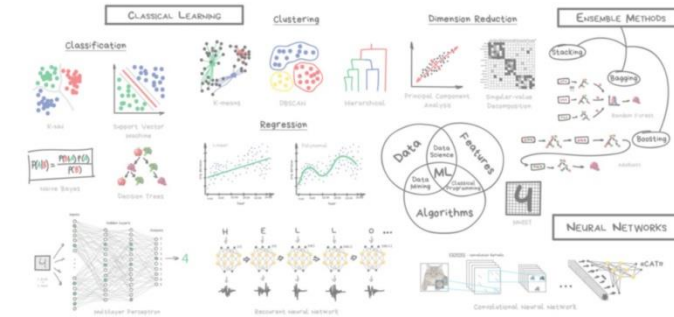
Automated  
Reasoning



Machine  
Learning

- Como vimos, IA é um termo muito amplo, abrangendo várias sub-áreas, usado para designar máquinas capazes executar ***tarefas*** de forma inteligente.
- **Foco do curso:** estudo dos principais algoritmos de ***Aprendizado de Máquina***.
- **Por quê?**
  - ***Caixa de ferramentas:*** ML oferece ferramentas importantes para a solução e análise eficiente de vários problemas em várias áreas.
  - ***Redução de complexidade e custo:*** vários algoritmos em várias áreas que apresentam desempenho ótimo não são utilizados na prática pois possuem complexidade computacional e/ou custo proibitivos.
  - ***Oportunidades:*** existem muitos empregos na área de análise de dados e pesquisas sobre a aplicação de ML.

# Mas então, o que é ML?



- É uma sub-área ou objetivo da inteligência artificial.
- O termo foi cunhado em 1959, por Arthur Samuel, que o definiu como o “*campo de estudo que dá aos computadores a habilidade de aprender sem serem explicitamente programados*”.
- Uma outra definição interessante feita por Jojo John Moolayil é “*Aprendizado de máquina é o processo de **induzir** inteligência em uma máquina sem que ela seja explicitamente programada*”.
  - **Indução**: aprender um modelo ou padrão geral a partir de exemplos.
- Algoritmos de ML são **orientados a dados**, ou seja, eles aprendem automaticamente um modelo/padrão geral (i.e., generalizar) a partir de grandes volumes de dados (i.e., exemplos).
- **Exemplo**: filtro de spam do Gmail.

# Por que ML se tornou tão importante?

Alguns dos principais motivos são:

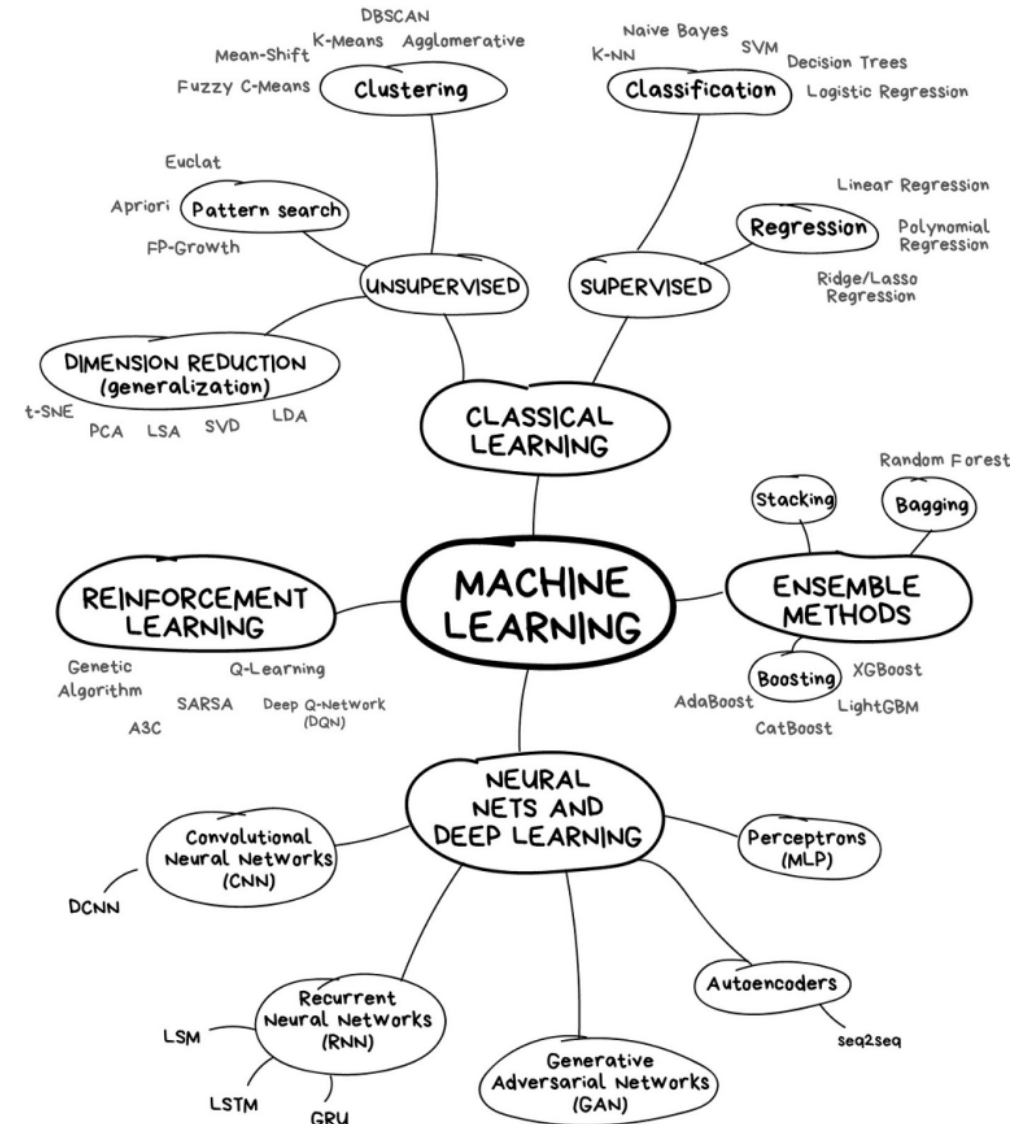
- Vivemos na era da informação. Nessa era, um volume sem precedentes de dados (de tera a petabytes) está disponível, impossibilitando sua análise por nós seres humanos.
- Porém, para modelos de ML isso não é um problema e sim uma solução, quanto mais dados melhor será o aprendizado.
- Hoje em dia, dados são preciosíssimos e a extração de novas informações (úteis) vale ouro.
- O surgimento de recursos computacionais poderosos tais como GPUs, FPGAs e CPUs com múltiplos cores.
- Surgimento de novas e eficientes estratégias/técnicas de treinamento (i.e., aprendizagem).
- Existência de frameworks e bibliotecas poderosas que facilitam o desenvolvimento de soluções com ML.



# Tipos de Aprendizado de Máquina

Os algoritmos de aprendizado de máquina podem ser agrupados nas seguintes categorias:

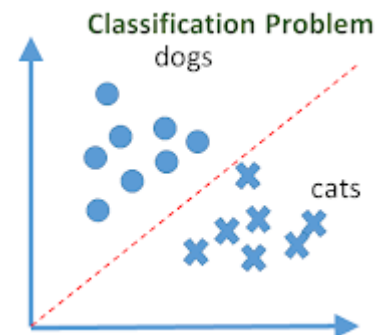
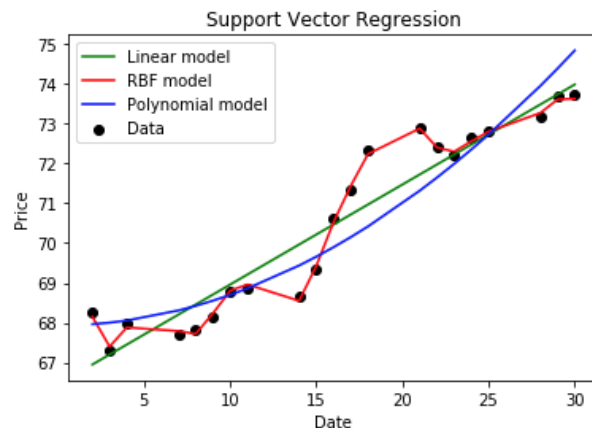
- Supervisionado
- Não-Supervisionado
- Semi-Supervisionado
- Por Reforço
- Metaheurístico





# Aprendizado Supervisionado

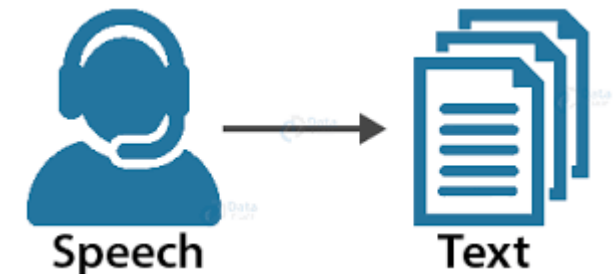
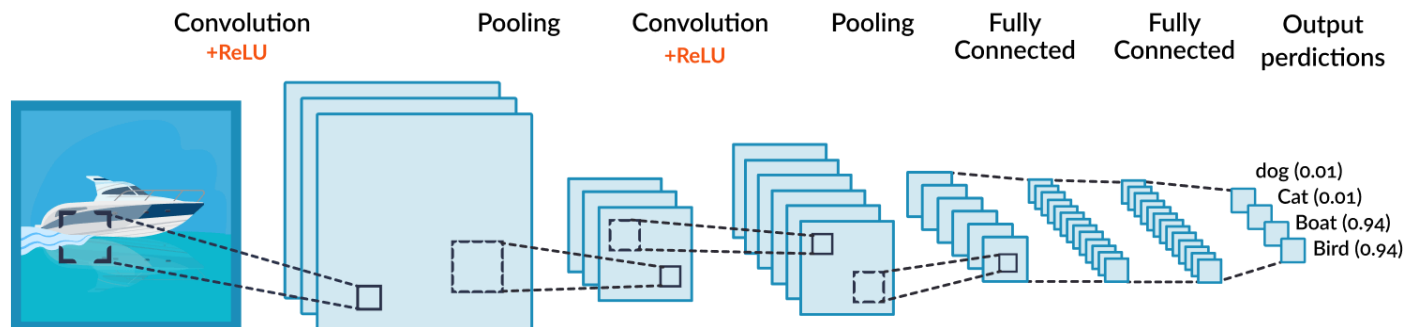
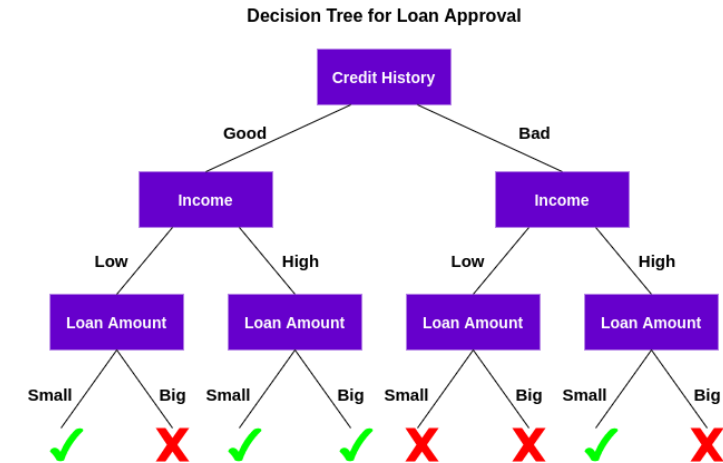
- Neste tipo de aprendizado, os dados ou exemplos de treinamento incluem os **atributos**,  $x$ , que são a entrada do algoritmo de ML e as **soluções desejadas**,  $y$ , (i.e., as respostas corretas), chamadas de **rótulos** (ou *labels*, do Inglês).
- **Tarefa:** os modelos supervisionados de ML devem **aprender** uma função que mapeie as entradas  $x$  nas saídas  $y$ , ou seja,  $y = f(x)$ .
- Esse tipo de aprendizado pode ser dividido em problemas de: **Regressão** e **Classificação**.
  - **Classificação:** o rótulo,  $y$ , pertence a um **conjunto finito** de valores, i.e., conjunto finito de classes.
  - **Regressão:** o rótulo,  $y$ , pertence a um **conjunto infinito** de valores, i.e., números reais.





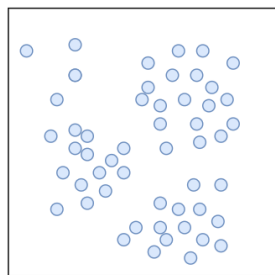
# Principais Algoritmos para Aprendizado Supervisionado

- Regressão linear.
- Regressão logística.
- k vizinhos mais próximos (*k-nearest neighbors* - k-NN).
- Árvores de Decisão (*Decision Trees*).
- Florestas Aleatórias (*Random Forests*).
- Máquinas de Vetores de Suporte (*Support Vector Machines* - SVMs).
- Redes Neurais Artificiais.

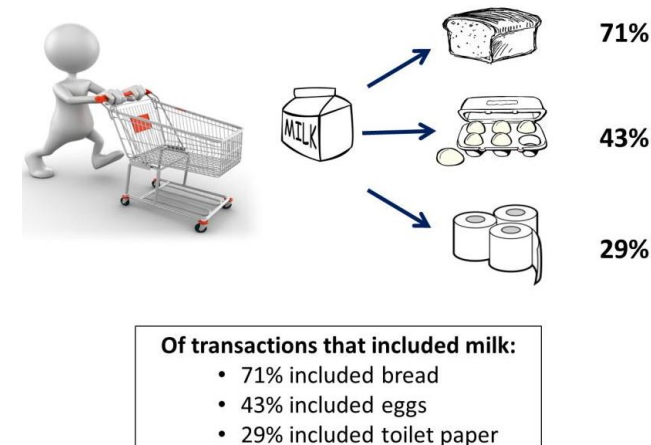
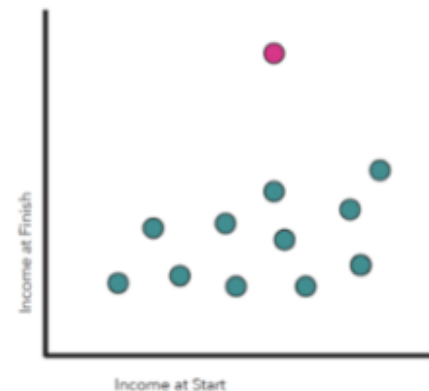
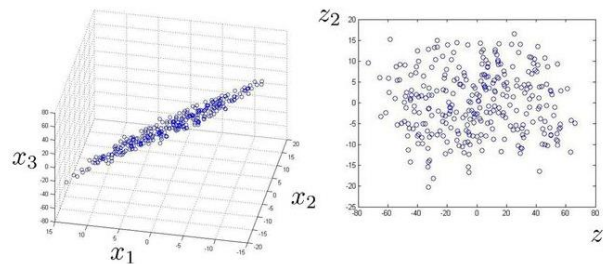


# Aprendizado Não-Supervisionado

- Neste tipo de aprendizado, as máquinas não são informadas sobre o que aprender. Elas só recebem os exemplos de treinamento,  $x$ .
- Neste caso, os algoritmos ***aprendem/descobrem padrões*** (ocultos) presentes nos dados de entrada sem a presença de rótulos.
- **Tarefa:** os modelos devem ***descobrir/aprender*** padrões desconhecidos se baseando apenas nos exemplos de entrada.
- Trata problemas de clusterização, redução/aumento de dimensionalidade, detecção de anomalias (*outliers*) e aprendizado de regras de associação.

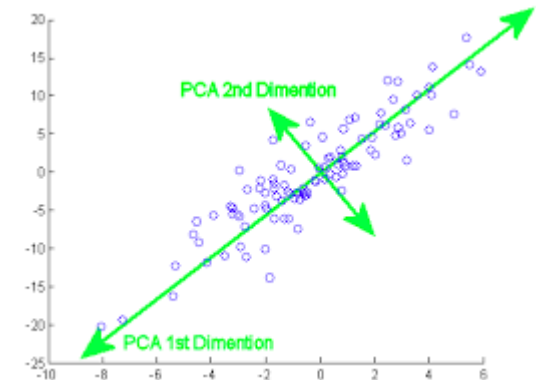
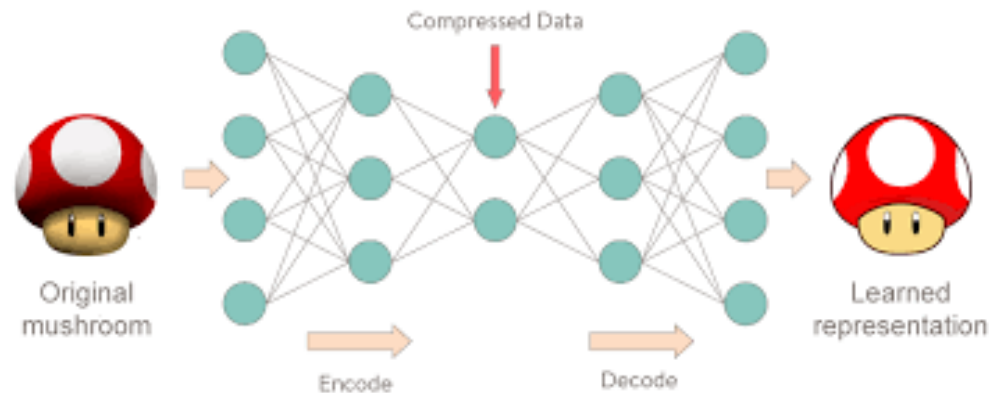
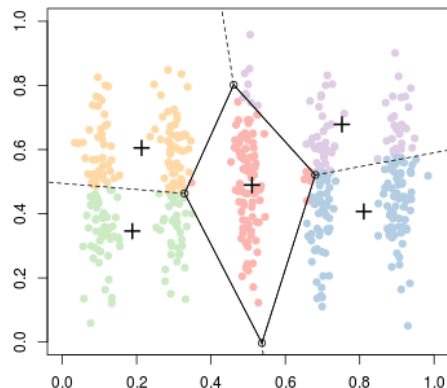


Reduce data from 3D to 2D



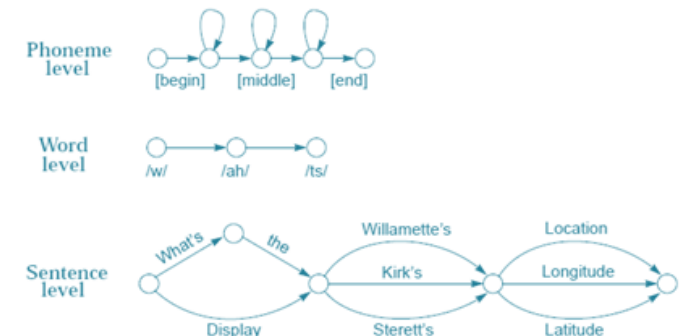
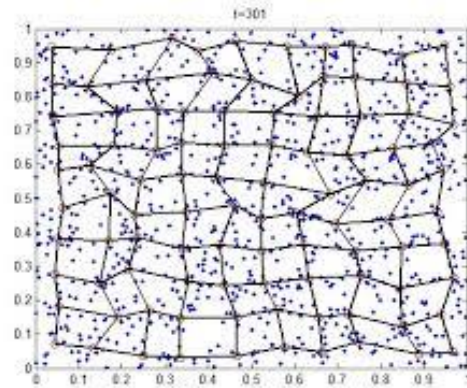
# Principais Algoritmos para Aprendizado Não-Supervisionado

- k-médias (*k-means*).
  - Particiona as features em  $k$  clusters distintos com base na distância ao centroide de um cluster.
- Redes Neurais Artificiais, e.g., auto-encoders.
  - Os autoencoders são usados para redução ou aumento de dimensionalidade.
- Análise de Componentes Principais (*Principal Component Analysis - PCA*).
  - Redução de dimensionalidade.



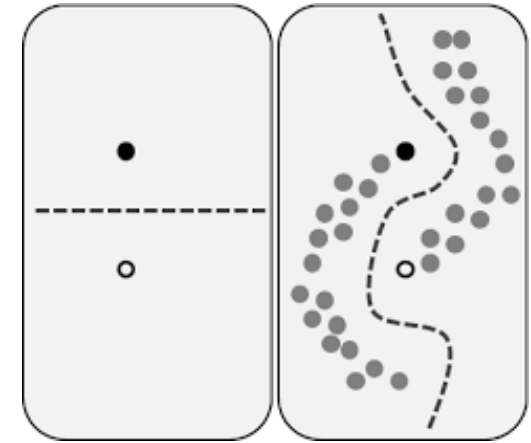
# Principais Algoritmos para Aprendizado Não-Supervisionado (continuação)

- Análise de Componentes Independentes (*Independent Component Analysis* - ICA)
  - Realiza uma espécie de clusterização baseada em propriedades estatísticas dos sinais envolvidos.
- Mapas Auto-Organizáveis (*Self-Organized Map* - SOM)
  - Tipo de rede neural usada para aprender a topologia e distribuição dos dados.
- Modelos Ocultos de Markov (*Hidden Markov Models* - HMM)
  - usa dados observados para recuperar uma sequência de estados.



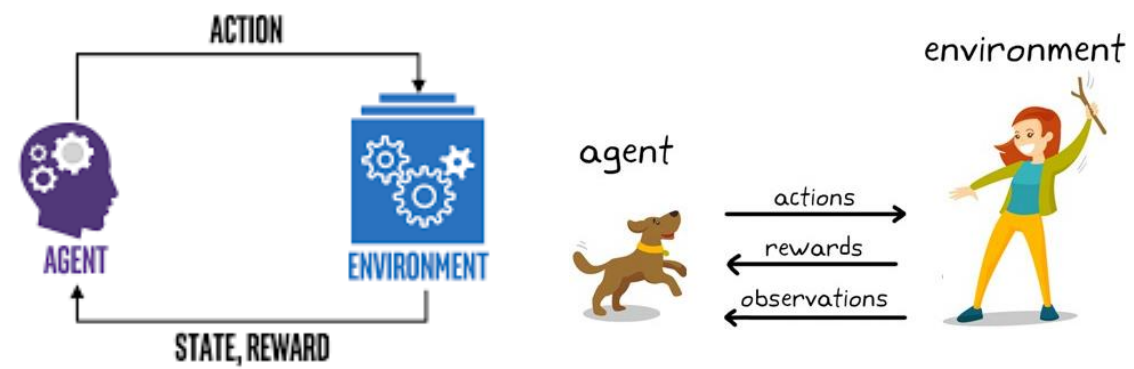
# Aprendizado Semi-Supervisionado

- Neste tipo de aprendizado, as máquinas tem acesso a exemplos com e sem rótulos.
- Geralmente envolve uma pequena quantidade de dados rotulados e uma grande quantidade de dados não-rotulados.
- É de grande ajuda em casos onde se ter uma grande quantidade de dados rotulados é muito caro ou complexo.
- Algoritmos de aprendizagem semi-supervisionada são o resultado da combinação de algoritmos supervisionados e não-supervisionados.
- **Exemplo:** Facebook e Instagram recebem várias fotos suas e de conhecidos seus. Em várias fotos enviadas a eles, um algoritmo de **clusterização** agrupa pessoas A, B e C, em outras várias fotos enviadas, pessoas B, D e E. Em um determinado momento, você carrega uma foto onde você fornece o nome (label) de algumas dessas pessoas.





# Aprendizado Por Reforço

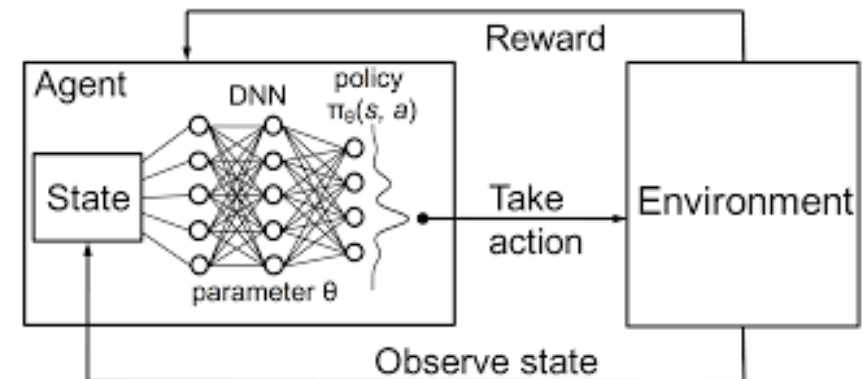


- Abordagem totalmente diferente das anteriores pois não se tem dados de treinamento, sejam eles rotulados ou não.
- O algoritmo de aprendizagem por reforço, chamado de **agente** nesse contexto, deve aprender como se comportar em um **ambiente** através de interações do tipo “tentativa e erro”.
- O **agente** observa o **estado** do **ambiente** em que está inserido, seleciona e executa **ações** e recebe uma **recompensa** (ou **reforço**) em consequência das **ações** tomadas.
- Seguindo estes passos, o agente deve aprender por si só qual a melhor **estratégia**, chamada de **política**, para obter a maior recompensa possível ao longo do tempo.
- Uma **política** define qual **ação** o **agente** deve escolher quando estiver em uma determinada situação, ou seja, o **estado** do **ambiente**.
- Uma **Política**, denotada por  $\pi$ , é uma função que mapeia os **estados** do **ambiente** em **ações** que o **agente** deve tomar,  $\pi(s) = a$ .



# Principais Algoritmos de Aprendizado Por Reforço

- Q-Learning
  - Usado para encontrar uma **política** ótima de seleção de **ações** usando a **função-Q**.
  - 'Q', ou **valor-Q**, representa a **qualidade** de uma dada **ação** em um determinado **estado**.
- Deep Q-Learning
  - Junção de Deep Learning + Q-Learning. Redes neurais profundas possibilitam que Q-Learning seja aplicado a problemas com número gigantesco de **estados** e **ações**.
  - O Q-Learning tabela a **função-Q**, já o Deep Q-Learning encontra uma função que aproxime a **função-Q**.



# Aprendizado Metaheurístico

- São algoritmos usados para resolver de forma genérica problemas de otimização.
- Uma **metaheurística** é um método **heurístico** para resolver de forma genérica problemas de otimização.
- **Heurística** é um método ou processo criado com o objetivo de encontrar soluções, de forma rápida e muitas vezes sub-ótimas, para um problema.
- **Metaheurísticas** são geralmente aplicadas a problemas para os quais não se conhece algoritmo eficiente (veja problemas NP-completos).
- Metaheurísticas
  - não garantem que uma solução globalmente ótima seja encontrada.
  - são estratégias que orientam o processo de busca.
  - não são específicas do problema.

# Principais Algoritmos de Aprendizado Metaheurístico

- Algoritmo Genético (*Genetic Algorithm* - GA).
  - Inspirados pelo processo de seleção natural.
- Otimização por enxame de partículas (*Particle Swarm Optimization* - PSO).
  - Inspirado no comportamento de cardumes de peixes e de bandos de pássaros
- Otimização da colônia de formigas (*Ant Colony Optimization* - ACO).
  - Inspirado no comportamento das formigas ao saírem de sua colônia para encontrar comida.

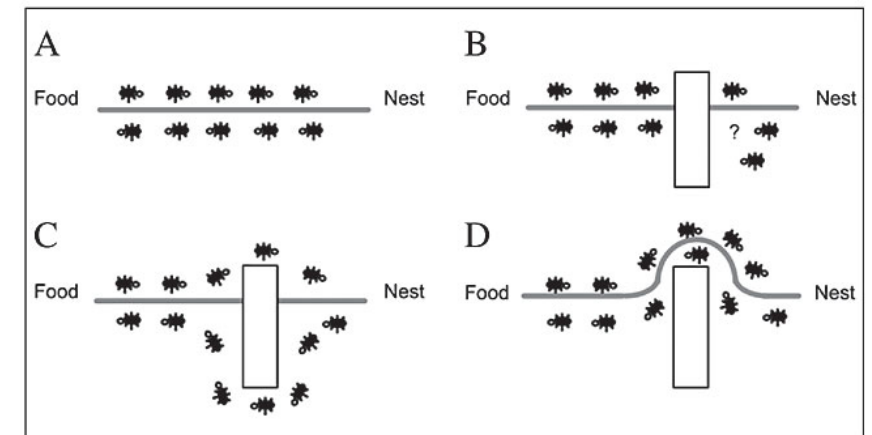
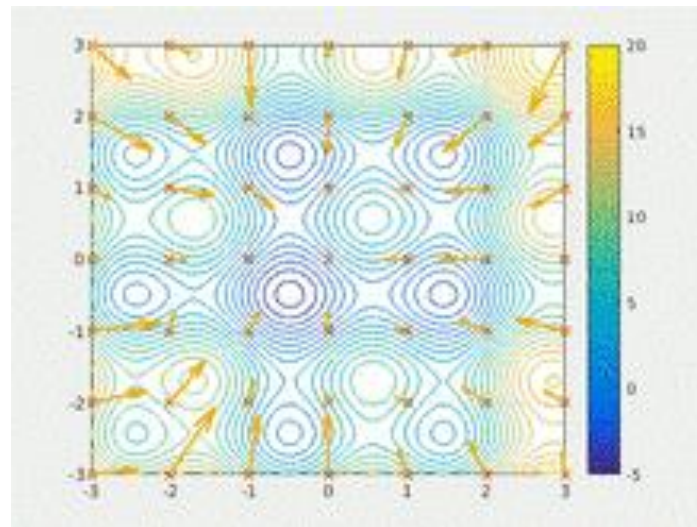
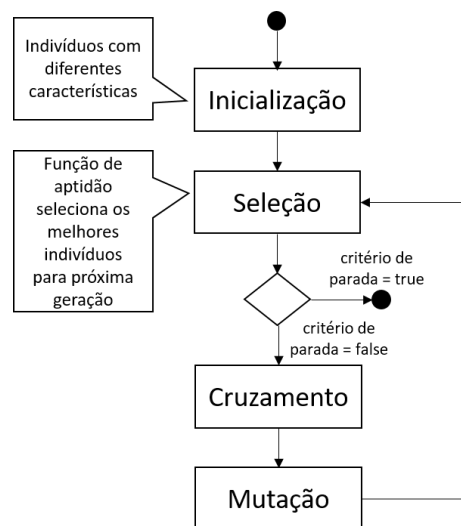


Figure 2. A. Ants in a pheromone trail between nest and food; B. an obstacle interrupts the trail; C. ants find two paths to go around the obstacle; D. a new pheromone trail is formed along the shorter path.

# Tipos de Treinamento

Uma outra forma de se classificar algoritmos de ML é se eles podem ser treinados incrementalmente ou não. Assim, os algoritmos podem ser divididos em algoritmos com treinamento:

- **incremental (online).**
- **em batelada (batch).**

# Treinamento incremental

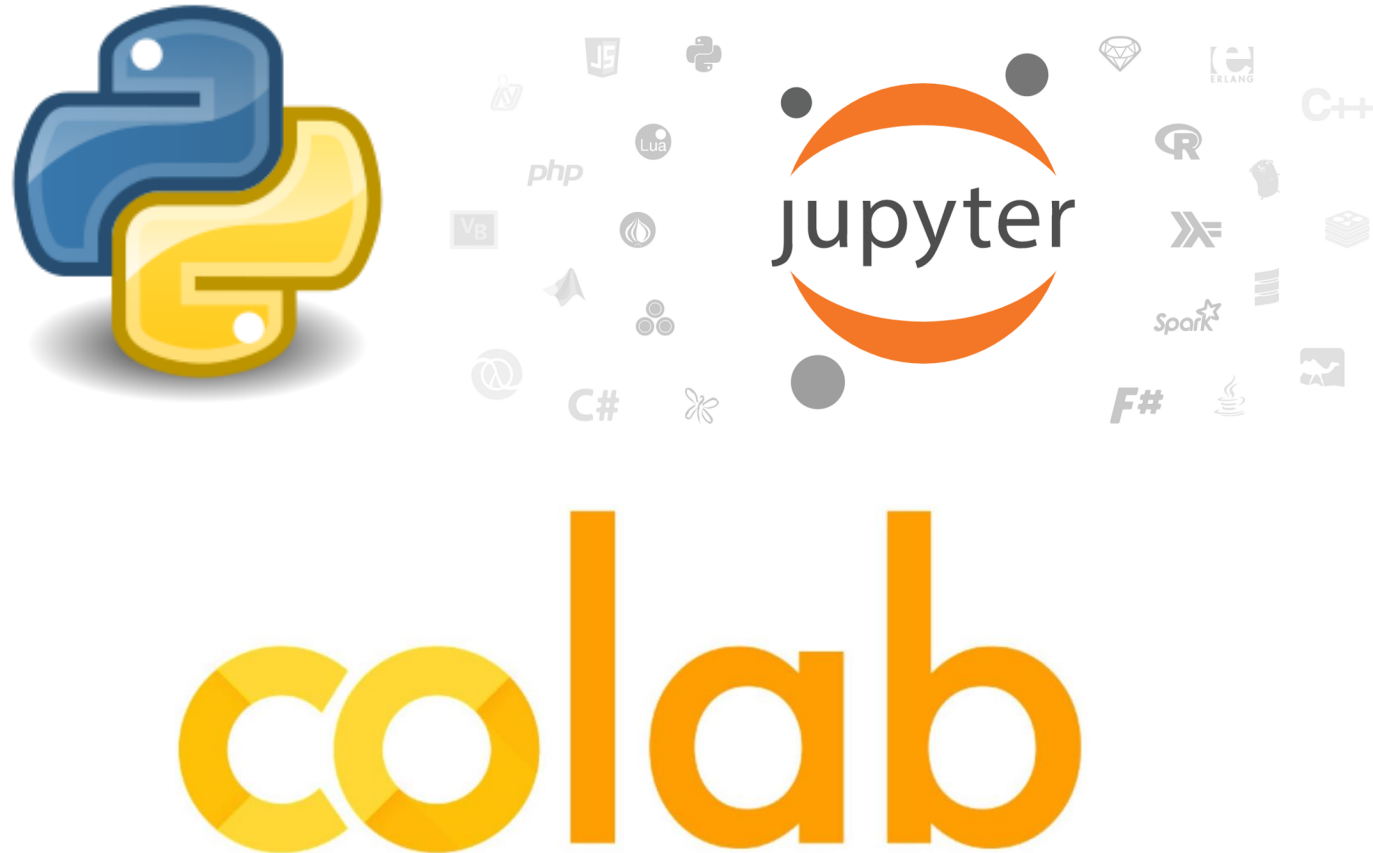
- Algoritmo aprende incrementalmente: exemplos de treinamento são apresentados sequencialmente um-a-um ou em pequenos grupos chamados de mini-batches (ou mini-lotes).
- Cada iteração de treinamento é rápida possibilitando que o sistema aprenda sobre novos dados à medida que eles chegam.
- Ótima opção para casos onde os dados chegam como um fluxo contínuo ou se tem recursos computacionais limitados.
- Como não há pré-processamento/análise, dados corrompidos ou com problemas afetam a performance do sistema.

# Treinamento em batelada

- Algoritmo é treinado com todos os exemplos disponíveis.
- O treinamento é demorado e utiliza muitos recursos computacionais (e.g., CPU, memória) quando comparado ao treinamento incremental.
- Para treinar com novos exemplos é necessário iniciar o treinamento do zero.
- Se a quantidade de dados do conjunto de treinamento for muito grande pode ser impossível treinar em batelada.
- Dados podem ser pré-processados/analísados, evitando assim, dados corrompidos ou com problemas.
- É um tipo de treinamento simples, de fácil implementação e obtém ótimos resultados.

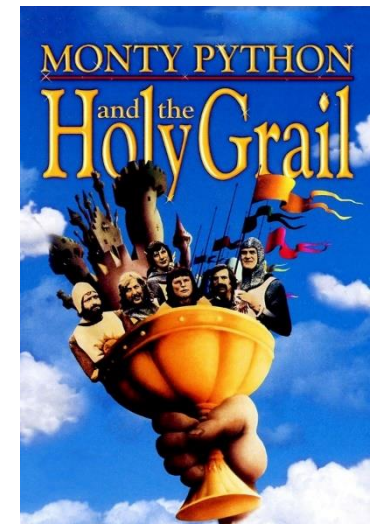


# Python, Jupyter & Colab



# O que é Python?

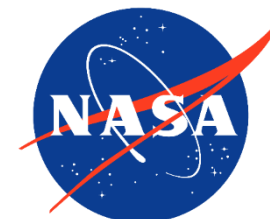
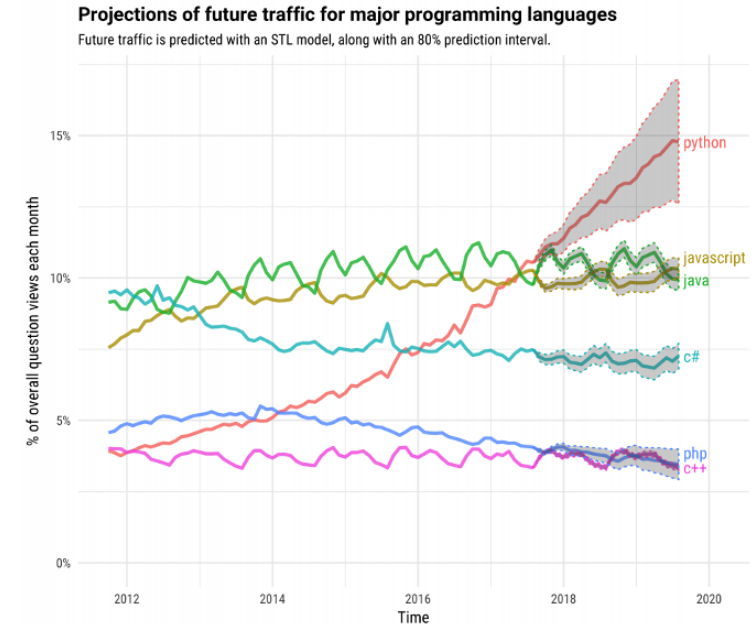
- Linguagem de programação de alto nível, interpretada e multiparadigma.
- Foi lançada por Guido van Rossum em 1991.
- Possui um modelo de desenvolvimento comunitário, aberto e gerenciado pela *Python Software Foundation* (PSF).
- **Curiosidade:** o nome Python é uma homenagem ao grupo de humor britânico, Monty Python.



# Por que Python?

Algumas razões são:

1. É uma das linguagens mais fáceis de se aprender.
2. Python é muito popular e será mais ainda nos próximos anos.
3. Grandes empresas usam python.
4. Python é a linguagem mais usada em aplicações de machine learning.
5. Possui vasto suporte on-line: tutoriais, vídeos, StackOverflow, etc.
6. Python é usado como linguagem educativa para ensino de computação e eletrônica (e.g., Raspberry Pi, LEGO Mindstormstem suas aplicações desenvolvidas em Python).
7. Possui um rico ecossistema de bibliotecas: SciPy, NumPy, Pandas, Matplotlib, SciKit-Learn, TensorFlow, OpenCV, etc.
8. Teve uma rápida adoção pela comunidade científica.
9. Python é gratuito e open-source.

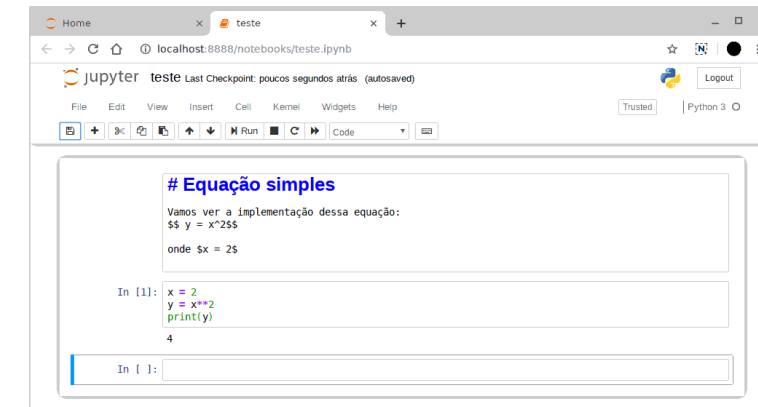


# Executando códigos Python na nuvem

- Para evitarmos a instalação de softwares, utilizaremos ambientes computacionais interativos baseados em ***aplicações web*** para criação de documentos virtuais, chamados de ***notebooks***.
- Os ***notebooks*** são documentos usados para criar e compartilhar código interativo juntamente com equações, gráficos e texto.
- Dessa forma, um ***notebook*** permite uma maneira interativa de programar e documentar o código.
- Existem vários ambientes computacionais interativos gratuitos disponíveis, mas usaremos o ***Jupyter*** ou o ***Google Colaboratory***.

# Jupyter

- **Jupyter**: aplicação web gratuita que permite a criação e edição de *notebooks* em navegadores web.
- Suporta a execução de várias linguagens de programação: Python, C++, C#, PHP, Julia, R, etc.
- Site oficial: <https://jupyter.org/>
- Algumas desvantagens do **Jupyter** são:
  - Poucos servidores disponíveis.
  - Depois de algum tempo inativo, a máquina virtual executando seu *notebook* se desconecta e você pode perdê-lo.



# Google Colaboratory (Colab)



- **Colab**: outra aplicação web gratuita, baseada no Jupyter, que permite a criação e edição de ***notebooks*** em navegadores web.
- É um produto da Google.
- Por hora, suporta apenas a execução de código em Python.
- Vantagens sobre o Jupyter:
  - Maior número de servidores.
  - Inicialização e processamento do código mais rápido.
  - Fornece GPUs e TPUs gratuitamente.
  - Compartilhamento de notebooks entre usuários é mais fácil.
- Site oficial: <https://colab.research.google.com/>



# Instalando o Python, Jupyter e outras ferramentas

- Para resolver os exercícios do curso, vocês podem usar o **Jupyter** de forma online ou instalá-lo localmente.
- Eu recomendo que vocês o instalem localmente caso vocês precisem executá-lo sem uma conexão com a internet.
- O Python, o Jupyter e outras ferramentas e bibliotecas podem ser instaladas através da distribuição Anaconda seguindo-se o tutorial a seguir:
  - [Link para instalação do Anaconda.](#)
- **OBS.:** infelizmente, o Google Colab não pode ser instalado localmente.

Alguns Exemplos

# Histograma

```
import numpy as np
import matplotlib.pyplot as plt

%matplotlib inline

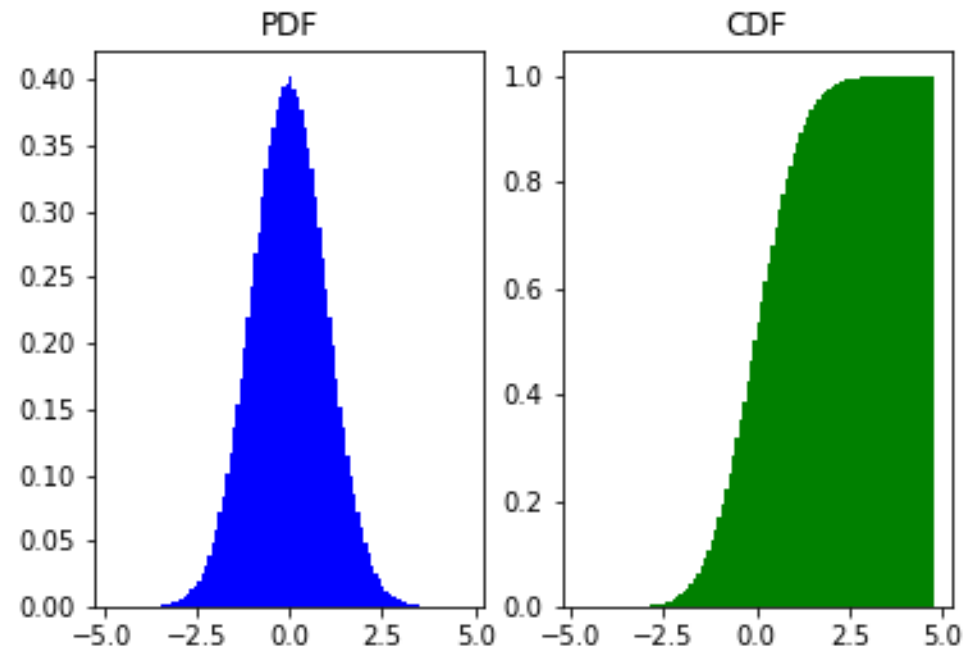
data = np.random.randn(1000000)

# histograma (pdf)
plt.subplot(1, 2, 1)
plt.title('PDF')
plt.hist(data, bins=100, density=True, color='b')

# CDF empirica
plt.subplot(1, 2, 2)
plt.title('CDF')
plt.hist(data, bins=100, density=True, color='g', cumulative=True)

plt.savefig('histogram.png') # salva figura em arquivo
```

## Exemplo: Histograma.ipynb



# Figura 3D

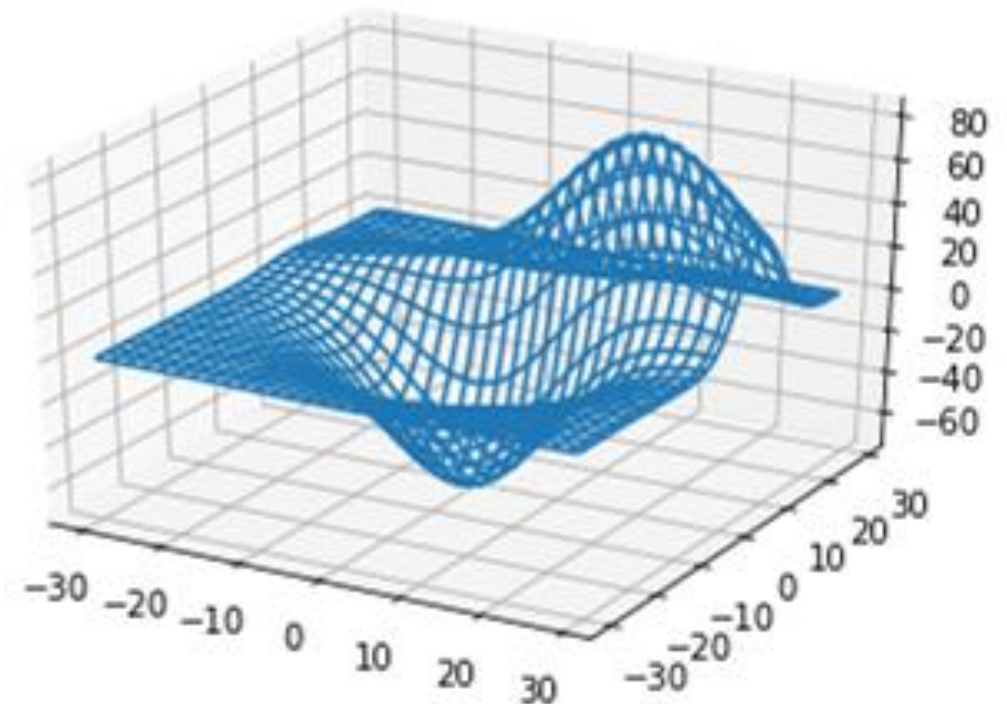
```
import matplotlib.pyplot as plt  
# facilita visualizacao de figuras 3D  
from mpl_toolkits.mplot3d import axes3d # graficos 3D sao habilitados importando axes3d
```

```
# para figuras interativas usar "notebook" ao inves de "inline"  
%matplotlib notebook
```

```
ax = plt.subplot(111, projection='3d')  
X, Y, Z = axes3d.get_test_data(0.1)  
ax.plot_wireframe(X, Y, Z)
```

```
# salva figura em arquivo  
plt.savefig('figura3d.png')
```

[Exemplo: Figura 3D.ipynb](#)



# Ajuste de curva com Redes Neurais

```
import numpy as np
import matplotlib.pyplot as plt
from sklearn.neural_network import MLPRegressor # importa classe MLPRegressor do modulo neural network

%matplotlib inline

x = np.arange(-10, 10, 0.1)

# dados originais
y = 12 + 3 * np.exp(-0.05*x) + 1.4 * np.sin(1.2*x) + 2.1 * np.sin(-2.2*x + 3)

# faz com que o gerador de numeros aleatorios sempre forneça os mesmos valores
np.random.seed(42)

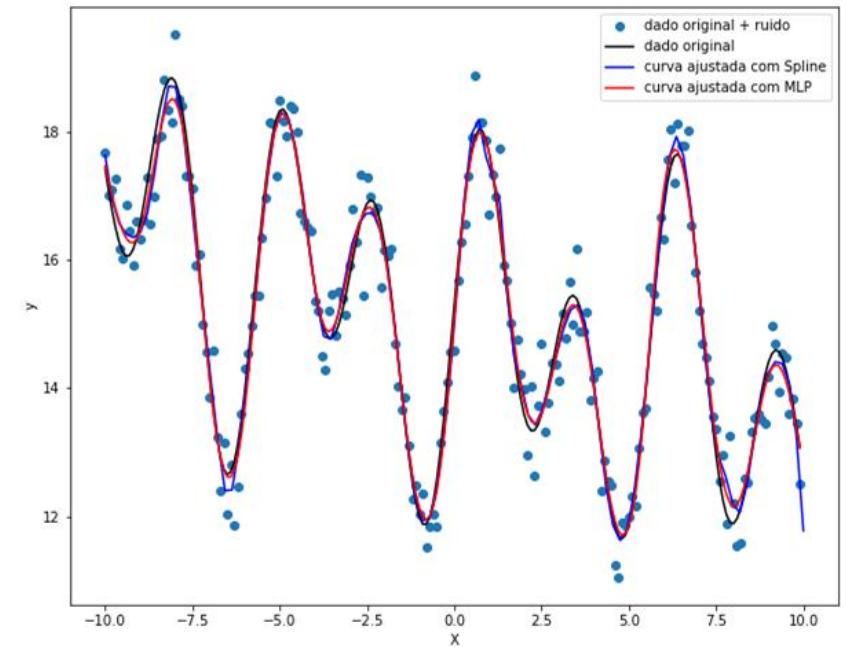
# adicionando ruído aos dados originais
y_noise = y + np.random.normal(0, 0.5, size = len(y))

# trata o ajuste de curva como um problema de regressao e treina um modelo para que se ajuste aos dados.
mlp = MLPRegressor(hidden_layer_sizes=(50,25,10), max_iter=10000, solver='lbfgs', alpha=0.9, activation='tanh')
yfit = mlp.fit(x[:, None], y_noise).predict(x[:, None])

plt.figure()
plt.plot(x, y_noise, 'o', label = 'dados original + ruido')
plt.plot(x, y, 'k', label = 'dados original')
plt.plot(x, yfit, '-r', label = 'curva ajustada com MLP', zorder = 10)
plt.legend()
plt.xlabel('X')
plt.ylabel('y')

# salva figura em arquivo
plt.savefig('mlp_regression.png')
```

## Exemplo: Ajuste de curva com Redes Neurais.ipynb



# Referências

- [1] Stuart Russell and Peter Norvig, *“Artificial Intelligence: A Modern Approach,”* Prentice Hall Series in Artificial Intelligence, 3rd ed., 2015.
- [2] Aurélien Géron, *“Hands-On Machine Learning with Scikit-Learn and TensorFlow: Concepts, Tools, and Techniques to Build Intelligent Systems”*, 1st ed., O'Reilly Media, 2017.
- [3] Joseph Misiti, *“Awesome Machine-Learning,”* on-line data base with several free and/or open-source books (<https://github.com/josephmisiti/awesome-machine-learning>).
- [4] Andriy Burkov, *“The Hundred-Page Machine-Learning Book,”* Andriy Burkov 2019.
- [5] C. M. Bishop, *“Pattern Recognition and Machine Learning,”* Springer, 1st ed., 2006.
- [6] S. Haykin, *“Neural Networks and Learning Machines,”* Prentice Hall, 3ª ed., 2008.
- [7] Coleção pessoal de livros,  
[https://drive.google.com/drive/folders/1lylIMu1w6POBhrVnw11yqXXy6BjC439j?usp=s\\_haring](https://drive.google.com/drive/folders/1lylIMu1w6POBhrVnw11yqXXy6BjC439j?usp=s_haring)



# Avisos

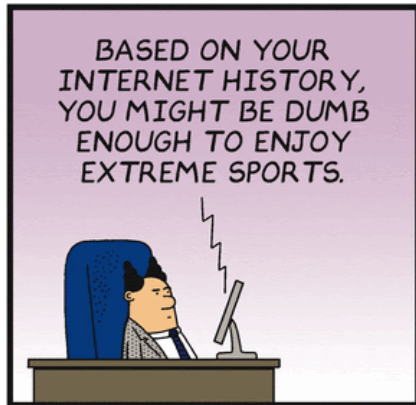
- Entregas de exercícios devem ser feitas no MS Teams.
  - Se atentem às datas de entrega no MS Teams.
- Todo material do curso será disponibilizado no MS Teams e no GitHub:
  - [https://github.com/zz4fap/t319\\_aprendizado\\_de\\_maquina](https://github.com/zz4fap/t319_aprendizado_de_maquina)
- Horário de Atendimento
  - Professor: Segundas-feiras das 18:30 às 19:30 e Quartas-feiras das 15:30 às 16:30 via MS Teams.
  - Monitora (Bruna): Todas as Quintas-feiras das 19:30 às 20:30.

# Tarefas

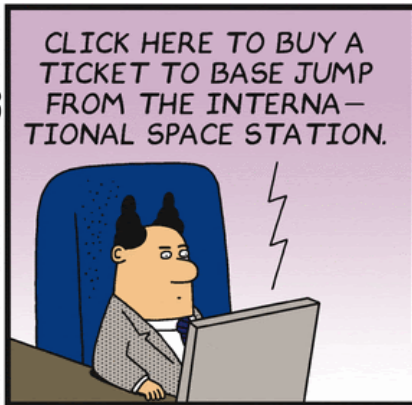
- **Quiz:** “*T319 - Quiz - Introdução (1S2021)*” que se encontra no MS Teams.
- **Exercício Prático:** [Laboratório #1](#).
  - Pode ser baixado do MS Teams ou do GitHub.
  - Pode ser respondido através do link acima (na nuvem) ou localmente.
  - [Instruções para resolução e entrega dos laboratórios](#).

Perguntas?

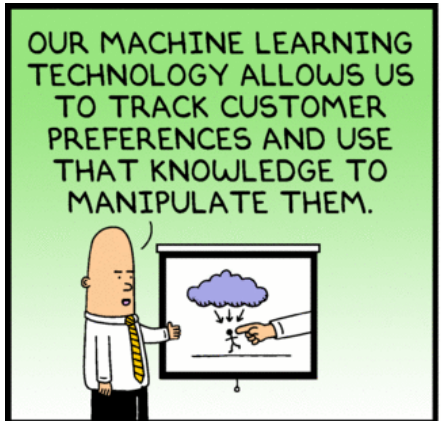
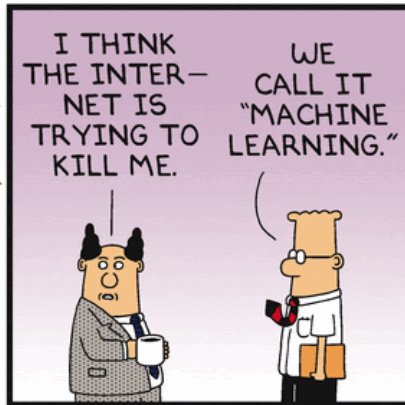
Obrigado!



Dilbert.com DilbertCartoonist@gmail.com



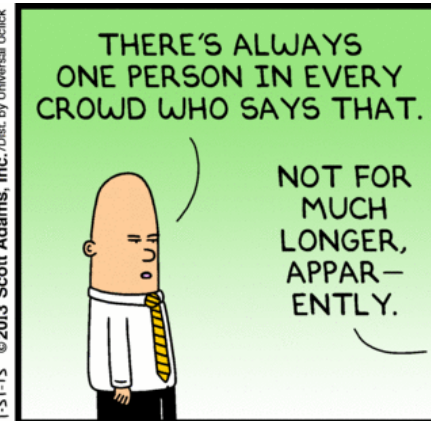
2-2-13 ©2013 Scott Adams, Inc./Dist. by Universal Uclick



Dilbert.com DilbertCartoonist@gmail.com



1-31-13 ©2013 Scott Adams, Inc./Dist. by Universal Uclick



www.dilbert.com scottadams@aol.com



©2003 United Feature Syndicate, Inc.



