

Apprendimento da esempi

Stefano Ferrari

Università degli Studi di Milano
stefano.ferrari@unimi.it

Reti Neurali

Stage 2014

Un semplice problema

Prevedere la traiettoria di un oggetto (vincolato ad un piano)

- ▶ velocità iniziale
- ▶ angolo di uscita
- ▶ posizione relativa del ricevitore dal lanciatore
- ▶ altri parametri da considerare (che non consideriamo)
 - ▶ resistenza del mezzo
 - ▶ accelerazione di gravità non costante
 - ▶ viscosità

Per esempio: data la posizione relativa e l'angolo di uscita, stabilire la velocità iniziale.

Approccio “biologico”

- ▶ fai un po' di prove
 - ▶ fatti un'idea di come funziona
- ▶ fai del tuo meglio
- ▶ aggiusta il tiro
 - ▶ in base ai risultati

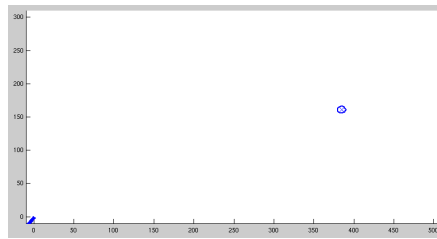
Approccio “algoritmico”

- ▶ trova un buon modello matematico del fenomeno
 - ▶ qualcuno ha già fatto un po' di prove e ha trovato una spiegazione convincente
- ▶ stima i parametri del tuo caso
- ▶ vai!
 - ▶ eventualmente, raffina i parametri

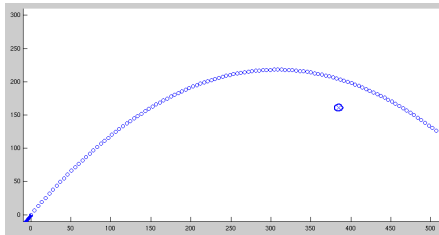
$$y = x \tan \theta - \frac{gx^2}{2v_0^2 \cos^2 \theta}$$

$$v_0 = \sqrt{\frac{gx^2}{2 \cos^2 \theta (x \tan \theta - y)}}$$

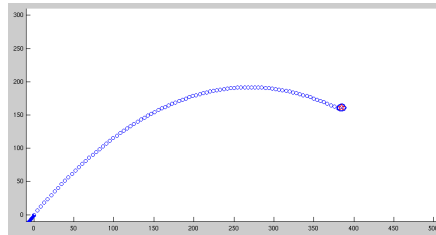
Si gioca!



velocità: ??



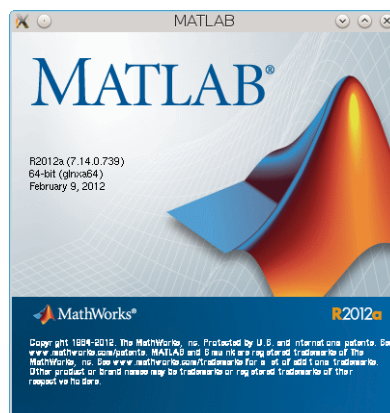
velocità: 80



velocità: 75

MATLAB

- ▶ MATLAB è l'ambiente di simulazione numerica che useremo per le esercitazioni.



Hit the target!

1. Scaricare
`http://homes.di.unimi.it/ferrari/RetiNeurali_2014/reti_neurali_01.zip`
2. Scompattare sul desktop
3. Da Matlab, lanciare *hit_the_target*

Sfruttare i dati

- ▶ Se possiamo vedere abbastanza esempi di problemi risolti e se abbiamo abbastanza memoria, non serve capire il problema per trovare una ragionevole soluzione.
- ▶ Il diavolo si nasconde nei dettagli:
 - ▶ *Abbastanza* e *ragionevole* vanno ben definiti.
 - ▶ In genere dipendono dal tipo di problema.
- ▶ Tuttavia, per problemi semplici funziona:
 - ▶ stima della distanza tra due luoghi in una città conosciuta;
 - ▶ stima del clima in determinati periodi dell'anno.

k -Nearest Neighbors

- ▶ Il predittore ai primi k vicini (k -Nearest Neighbors, k -NN) è un predittore *pigro* (*lazy*).
 - ▶ I dati di addestramento non vengono elaborati, ma solo memorizzati.
- ▶ E' usato per predire il valore di una funzione, f , in punti non conosciuti, dato un campionamento della funzione stessa (dati di addestramento), $\{(x_i, y_i) \mid y_i = f(x_i)\}$.
- ▶ Per un punto sconosciuto, x , il valore di $f(x)$ è stimato dal valore dei suoi k vicini più prossimi, per un dato valore di k , usandone una opportuna media.

k -Nearest Neighbors — Esempio

