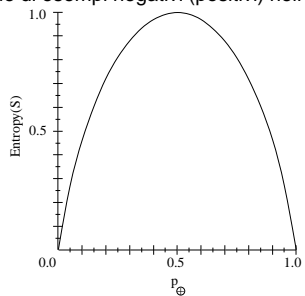


ID3: Selezione Attributo Ottimo

Vari algoritmi di apprendimento si differenziano soprattutto (ma non solo) dal modo in cui si **seleziona l'attributo ottimo**: ID3: utilizza il concetto di *Entropia* e *Guadagno Entropico*

$$Entropia(S) = -p_- \log_2(p_-) - p_+ \log_2(p_+)$$

dove p_- (p_+) è la proporzione di esempi negativi (positivi) nell'insieme S



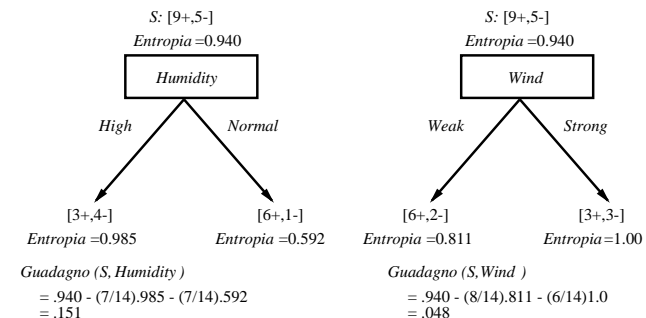
L' *Entropia* misura il "grado di purezza" dell'insieme degli esempi!

ID3: Selezione Attributo Ottimo

Si sceglie l'attributo A che massimizza il *Guadagno Entropico*:

$$Guadagno(S, A) = Entropia(S) - \sum_{v \in Valori(A)} \frac{|S_{A=v}|}{|S|} Entropia(S_{A=v})$$

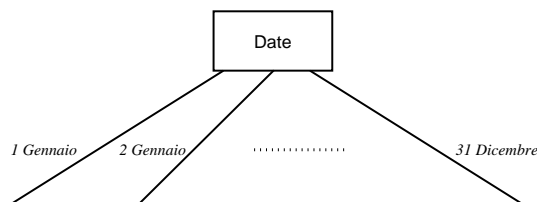
Il *Guadagno* misura la riduzione attesa della entropia nel partizionare i dati usando A



Selezione Attributo Ottimo: Problema

Problema: Il *Guadagno* favorisce troppo attributi che possono assumere tanti valori diversi.

Esempio: se al problema di decidere quando giocare a tennis si aggiunge un attributo che consiste nella data del giorno considerato (es. $Data = "11\ Novembre"$), allora l'attributo *Date* è quello che avrà guadagno massimo (ogni giorno costituirà un sottoinsieme diverso e puro, quindi con entropia a 0), anche se in realtà non è significativo.



Selezione Attributo Ottimo: Gain Ratio

Per rimediare a questo problema si definisce il *Gain Ratio*:

$$GainRatio(S, A) = \frac{Guadagno(S, A)}{SplitInformation(S, A)}$$

dove

$$SplitInformation(S, A) = - \sum_{v \in Valori(A)} \frac{|S_{A=v}|}{|S|} \log_2 \left(\frac{|S_{A=v}|}{|S|} \right)$$

La *SplitInformation* misura quanti, e quanto uniformi sono, i sottoinsiemi generati dall'attributo A a partire dall'insieme S .

SplitInformation corrisponde alla entropia di S dati i valori di A .

Si osservi che il termine *SplitInformation* sfavorisce attributi che suddividono S in molti sottoinsiemi tutti della stessa cardinalità.

Selezione Attributo Ottimo: Gain Ratio

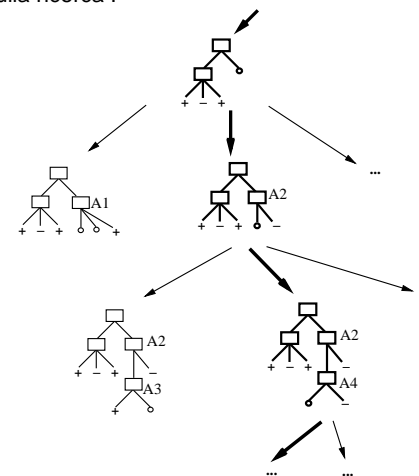
GainRatio non risolve tutti i problemi. Infatti potrebbe succedere che attributi significativi, ma che assumono qualche valore in più rispetto agli altri, potrebbero essere sfavoriti.

Di solito la strategia utilizzata è la seguente:

1. si calcola il *Guadagno* per ogni attributo;
2. si calcola la media dei guadagni calcolati;
3. si selezionano SOLO gli attributi che hanno *Guadagno* al di sopra della media;
4. si sceglie, fra gli attributi selezionati, quello che ha *GainRatio* maggiore.

Apprendimento di Alberi di Decisione: Bias Induttivo

Il Bias Induttivo è sulla ricerca !



Attributi Continui

Fino ad ora abbiamo considerato attributi a valori discreti.

Cosa succede se un attributo è a valori continui ?

Esempio

Day	Outlook	Temperature	Humidity	Wind	PlayTennis
D1	Sunny	90 (Hot)	High	Weak	No
D2	Sunny	80 (Hot)	High	Strong	No
D3	Overcast	72 (Hot)	High	Weak	Yes
D4	Rain	60 (Mild)	High	Weak	Yes
D5	Rain	40 (Cool)	Normal	Weak	Yes
D6	Rain	48 (Cool)	Normal	Strong	No
D7	Overcast	40 (Cool)	Normal	Strong	Yes
D8	Sunny	60 (Mild)	High	Weak	Yes
D9	Sunny	40 (Cool)	Normal	Weak	Yes
...

Attributi Continui

Soluzione: a partire dall'attributo A , creare dinamicamente l'attributo booleano

$$A_c = \begin{cases} true & \text{se } A < c \\ false & \text{altrimenti} \end{cases}$$

Come selezionare il valore "giusto" per c ?

Possibile soluzione: scegliere il c che corrisponde al *Guadagno* massimo !

E' stato dimostrato che il valore ottimo (massimo del *Guadagno*) si localizza nel valore di mezzo fra due valori con target diverso:

Esempio: tagli candidati

esempi	{D5,D7,D9}	{D6}	{D4,D8}	{D3}	{D2}	{D1}
valore	40	48	60	72	80	90
target	yes	no	yes	yes	no	no
		↑	↑		↑	
valore taglio		(44)	(54)		(76)	

Attributi Continui

Quindi basta calcolare il *Guadagno* per

$$c = 44 \quad \underbrace{\{D5, D7, D9\}}_{Temp < 44} \quad \underbrace{\{D1, D2, D3, D4, D6, D8\}}_{Temp \geq 44} \quad \text{Guadagno} \simeq \boxed{0.379}$$

$$c = 54 \quad \underbrace{\{D5, D6, D7, D9\}}_{Temp < 54} \quad \underbrace{\{D1, D2, D3, D4, D8\}}_{Temp \geq 54} \quad \text{Guadagno} \simeq 0.091$$

$$c = 76 \quad \underbrace{\{D3, D4, D5, D6, D7, D9\}}_{Temp < 76} \quad \underbrace{\{D1, D2, D8\}}_{Temp \geq 76} \quad \text{Guadagno} \simeq 0.093$$

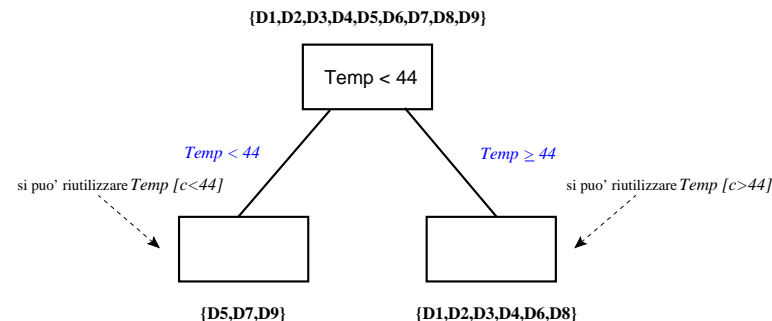
Quindi si seleziona $c = 44$ poiché ottiene guadagno massimo !

Test finale: $Temp < 44$?

Attributi Continui

ATTENZIONE !

Lo stesso attributo può essere riutilizzato sullo stesso cammino ...



Ovviamente, invece di utilizzare *Guadagno* si può anche utilizzare *Gain Ratio*

Attributi con Costi

Osservazione: verificare il valore che un attributo assume può avere un costo !

Esempio: Diagnosi Medica

Attributo	Costo
esami sangue	€ 7
radiografia	€ 15
visita medica	€ 40
T.A.C.	€ 150

E' possibile tener conto di tali costi nel costruire l'albero di decisione ?

Preferire attributi poco costosi: se possibile posizionarli in prossimità della radice (probabilità di verificarli più alta; es. probabilità 1 per la radice)

Usare un criterio di selezione dell'attributo (ottimo) che inglobi i costi

Esempio per la Diagnosi Medica: $\frac{2 \text{Guadagno}(S,A) - 1}{(\text{Costo}(A) + 1)^w}$ con $w \in [0, 1]$

Esempio per la Percezione Robotica: $\frac{\text{Guadagno}^2(S,A)}{\text{Costo}(A)}$

Attributi con Valori Mancanti

Problema: nelle applicazioni pratiche può succedere che per alcuni esempi, alcuni attributi non abbiano alcun valore assegnato (valore mancante)

Esempio: Diagnosi Medica

- per il paziente 38 manca il risultato della T.A.C. ;
- per il paziente 45 mancano gli esami del sangue e la radiografia ;

Possibili soluzioni: dato un nodo n con associato l'insieme di esempi \hat{T}_r , quando per un esempio $(x, target) \in \hat{T}_r$ manca il valore di A

- utilizzare per A il valore in $Valori(A)$ più frequente in \hat{T}_r ;
- come a), però considerare solo esempi con target uguale a quello dell'esempio corrente
- considerare tutti i valori $a_i \in Valori(A)$ e la loro probabilità di occorrere $prob(a_i | \hat{T}_r)$, stimata su \hat{T}_r , e sostituire l'esempio $(x, target)$ con $|Valori(A)|$ istanze "frazionarie", una per ogni valore $a_i \in Valori(A)$ (dove $A = a_i$) e peso uguale a $prob(a_i | \hat{T}_r)$

Attributi con Valori Mancanti

Esempio a)

Day	Outlook	Temperature	Humidity	Wind	PlayTennis
D1	Sunny	Hot	High	Weak	No
D2	Sunny	Hot	High	Strong	No
D3	Overcast	Hot	High	Weak	Yes
D4	Rain	Mild	High	Weak	Yes
D5	-	Cool	Normal	Weak	Yes
D6	Rain	Cool	Normal	Strong	No
D7	Overcast	Cool	Normal	Strong	Yes
D8	Sunny	Mild	High	Weak	No
D9	Sunny	Cool	Normal	Weak	Yes

Consideriamo l'attributo Outlook e l'esempio D5:

esempio originario $D5 \equiv (-, Cool, Normal, Weak) \rightarrow$ nuovo esempio $D5' \equiv (Sunny, Cool, Normal, Weak)$

infatti: $prob(Sunny|\hat{T}r) = 4/8, prob(Overcast|\hat{T}r) = prob(Rain|\hat{T}r) = 2/8$

Attributi con Valori Mancanti

Esempio b)

Day	Outlook	Temperature	Humidity	Wind	PlayTennis
D1	Sunny	Hot	High	Weak	No
D2	Sunny	Hot	High	Strong	No
D3	Overcast	Hot	High	Weak	Yes
D4	Rain	Mild	High	Weak	Yes
D5	-	Cool	Normal	Weak	Yes
D6	Rain	Cool	Normal	Strong	No
D7	Overcast	Cool	Normal	Strong	Yes
D8	Sunny	Mild	High	Weak	No
D9	Sunny	Cool	Normal	Weak	Yes

Consideriamo l'attributo Outlook e l'esempio D5:

esempio originario $D5 \equiv (-, Cool, Normal, Weak) \rightarrow$ nuovo esempio $D5' \equiv (Overcast, Cool, Normal, Weak)$

infatti: $prob(Overcast|target = yes, \hat{T}r) = 2/4, prob(Sunny|target = yes, \hat{T}r) = prob(Rain|target = yes, \hat{T}r) = 1/4$

Attributi con Valori Mancanti

Esempio c)

Day	Outlook	Temperature	Humidity	Wind	PlayTennis
D1	Sunny	Hot	High	Weak	No
D2	Sunny	Hot	High	Strong	No
D3	Overcast	Hot	High	Weak	Yes
D4	Rain	Mild	High	Weak	Yes
D5	-	Cool	Normal	Weak	Yes
D6	Rain	Cool	Normal	Strong	No
D7	Overcast	Cool	Normal	Strong	Yes
D8	Sunny	Mild	High	Weak	No
D9	Sunny	Cool	Normal	Weak	Yes

Consideriamo l'attributo Outlook e l'esempio D5:

esempio originario $D5 \equiv (-, Cool, Normal, Weak) \rightarrow$ esempio frazionario $D5_S \equiv (Sunny, Cool, Normal, Weak)$ \nearrow peso = $prob(a_i|\hat{T}r) = 4/8$
 $D5_O \equiv (Overcast, Cool, Normal, Weak)$ \rightarrow $2/8$
 $D5_R \equiv (Rain, Cool, Normal, Weak)$ \searrow $2/8$

Attributi con Valori Mancanti

Esempio c)

Day	Outlook	Temperature	Humidity	Wind	PlayTennis
D1	Sunny	Hot	High	Weak	No
D2	Sunny	Hot	High	Strong	No
D3	Overcast	Hot	High	Weak	Yes
D4	Rain	Mild	High	Weak	Yes
D5'	-	Cool	Normal	-	Yes
D6	Rain	Cool	Normal	Strong	No
D7	Overcast	Cool	Normal	Strong	Yes
D8	Sunny	Mild	High	Weak	No
D9	Sunny	Cool	Normal	Weak	Yes

Consideriamo l'esempio D5' e gli attributi Outlook e Wind

Se pi' u attributi hanno valori mancanti, si continua a frazionare gli esempi gi' frazionati ed il peso associato all'esempio frazionato e' dato dal prodotto dei pesi ottenuti considerando un solo attributo a turno

Attributi con Valori Mancanti

Esempio c)

esempio originario

esempio frazionario

$prob(a_i, b_j | \hat{I}r)$

- ↗ $D5'_{S,W} \equiv (Sunny, Cool, Normal, Weak)$ $4/8 \cdot 5/8$
- ↗ $D5'_{S,S} \equiv (Sunny, Cool, Normal, Strong)$ $4/8 \cdot 3/8$
- ↗ $D5'_{O,W} \equiv (Overcast, Cool, Normal, Weak)$ $2/8 \cdot 5/8$
- ↘ $D5'_{O,S} \equiv (Overcast, Cool, Normal, Strong)$ $2/8 \cdot 3/8$
- ↘ $D5'_{R,W} \equiv (Rain, Cool, Normal, Weak)$ $2/8 \cdot 5/8$
- ↘ $D5'_{R,S} \equiv (Rain, Cool, Normal, Strong)$ $2/8 \cdot 3/8$

$D5' \equiv (., Cool, Normal, .)$

dove $a_i \in Valori(Outlook)$ e $b_j \in Valori(Wind)$

Si fa una assunzione di *indipendenza* degli attributi:

$$prob(a_i, b_j | \hat{I}r) = prob(a_i | \hat{I}r) \cdot prob(b_j | \hat{I}r)$$

Attributi con Valori Mancanti

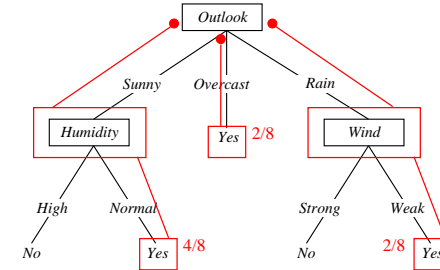
Apprendimento con metodo c)

- modificare il concetto di cardinalità di un insieme in modo da considerare i pesi frazionari;
- modificare la definizione di *Guadagno* conseguentemente;

Attributi con Valori Mancanti

Classificazione di D5 con metodo c)

Per ogni esempio frazionario si esegue la classificazione e per ogni possibile etichetta di classificazione si sommano i pesi degli esempi che raggiungono foglie con quella etichetta:

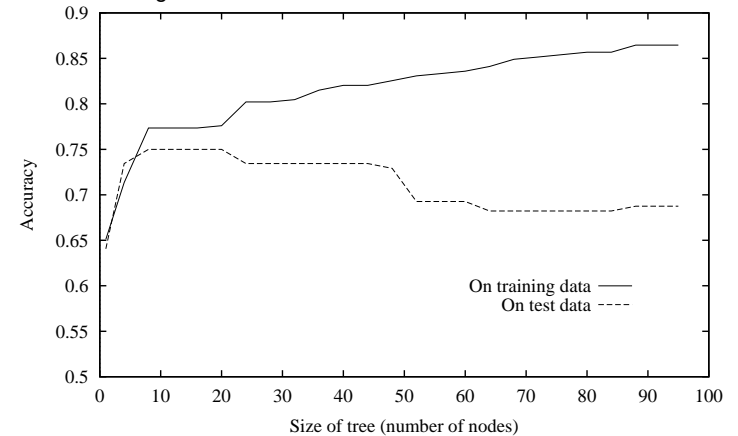


$$Prob(Yes) = 4/8 + 2/8 + 2/8 = 1$$

$$Prob(No) = 0$$

Apprendimento di Alberi di Decisione: Overfitting

Problema: Overfitting !



Soluzione: Algoritmi di Potatura (Pruning)...