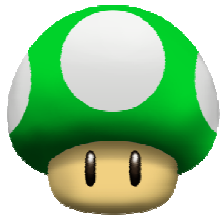


INF 1771 – Inteligência Artificial

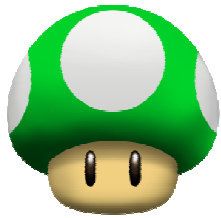
Aula 19 – Árvores de Decisão

Edirlei Soares de Lima
<elima@inf.puc-rio.br>



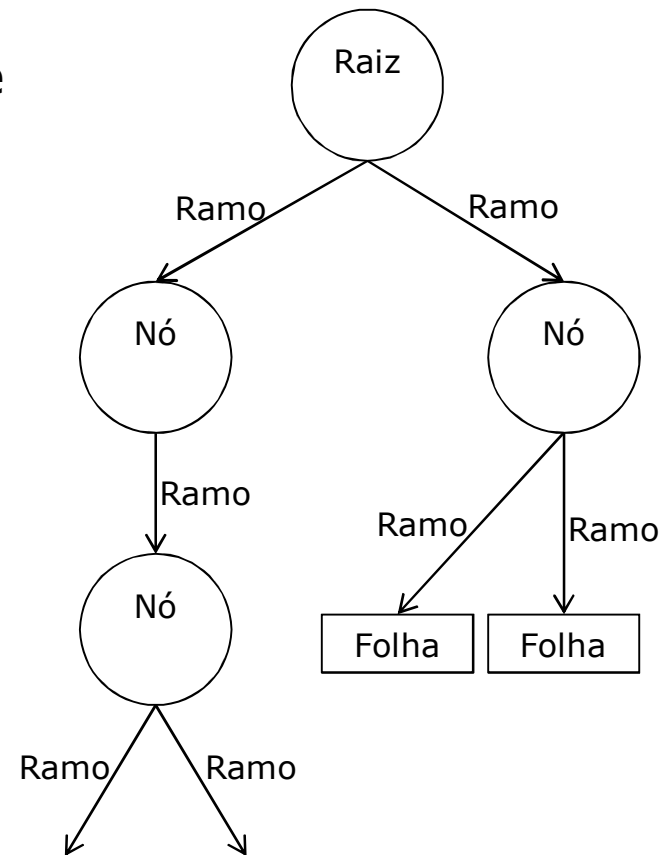
Árvores de Decisão

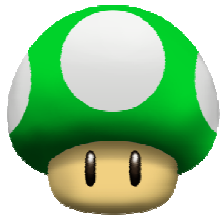
- ❏ Uma das formas de algoritmo de aprendizado mais **simples** e de **maior sucesso**.
- ❏ Uma árvore de decisão tem como entrada um objeto ou situação descritos por um **conjunto de atributos** e como saída uma “**decisão**” (previsão do valor de saída dada a entrada).
- ❏ Uma árvore de decisão toma as suas decisões através de uma sequência de testes.



Árvores de Decisão

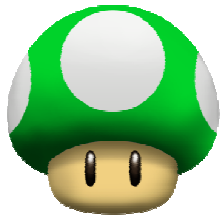
- ❏ Cada **nó** interno da árvore corresponde a um teste do valor de uma propriedade.
- ❏ Os **ramos** dos nós são rotulados com os resultados possíveis do teste.
- ❏ Cada **nó folha** da árvore especifica o valor a ser retornado se aquela folha for alcançada.
- ❏ A representação de uma árvore de decisão é bem natural para os seres humanos.





Exemplo – Restaurante

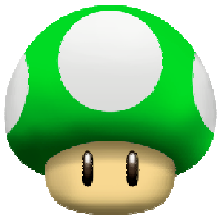
- ❗ **Problema:** Esperar por uma mesa em um restaurante.
- ❗ O **objetivo** é aprender uma definição para o predicado “vai esperar”.
- ❗ Primeiramente é necessário definir quais **atributos** estão disponíveis para descrever alguns exemplos nesse domínio.



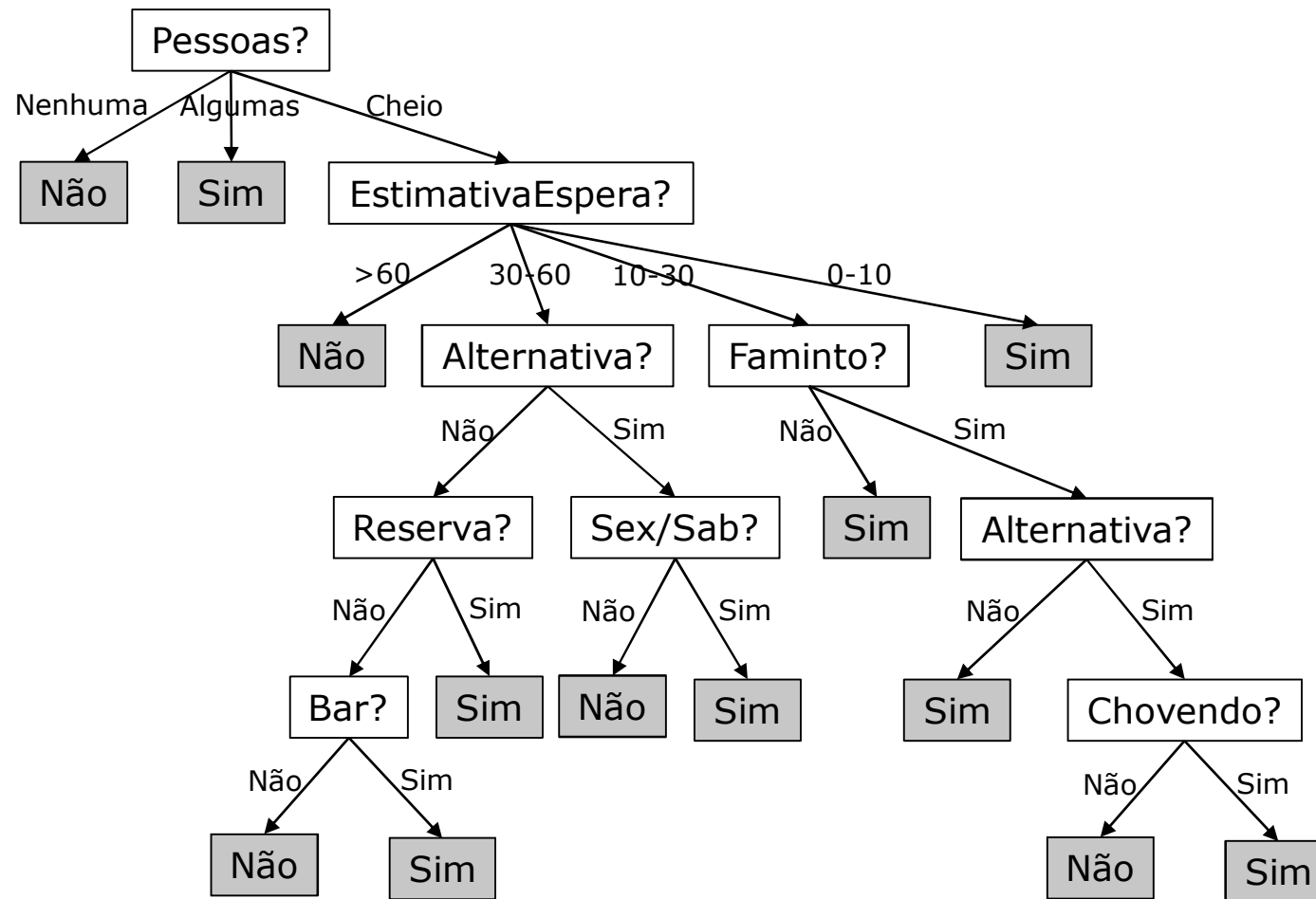
Exemplo – Restaurante

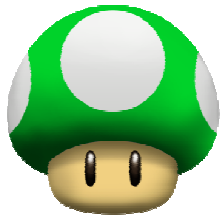
❏ **Atributos:**

- ❏ **Alternativa:** Verdadeiro se existe um restaurante alternativo adequado nas proximidades.
- ❏ **Bar:** Verdadeiro se o restaurante tem uma área de bar confortável para ficar esperando.
- ❏ **Sex/Sab:** Verdadeiro se o dia da semana for sexta ou sábado.
- ❏ **Faminto:** Verdadeiro se estamos com fome.
- ❏ **Pessoas:** Quantas pessoas estão no restaurante (os valores são Nenhuma, Algumas e Cheio).
- ❏ **Preço:** Preço do restaurante de (\$, \$ \$, \$\$\$).
- ❏ **Chuva:** Verdadeiro se está chovendo lá fora.
- ❏ **Reserva:** Verdadeiro se nós fizemos uma reserva.
- ❏ **Tipo:** Tipo de restaurante (Francês, Italiano, Tailandês, Hambúrguer).
- ❏ **EstimativaEspera:** Tempo de espera estimado (00-10, 10-30, 30-60, > 60 minutos).



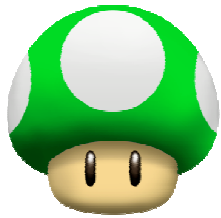
Exemplo - Restaurante





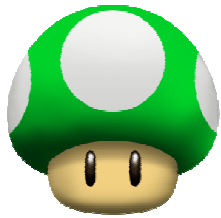
Gerando Árvores de Decisão a partir de Exemplos

- ❏ É possível gerar uma árvore de decisão a partir de um **conjunto de exemplos**.
- ❏ **Exemplos positivos** são aqueles que levam a uma resposta positiva.
Exemplo: “vai esperar” = Sim.
- ❏ **Exemplos negativos** são aqueles que levam a uma resposta negativa.
Exemplo: “vai esperar” = False.



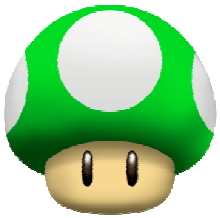
Conjunto de Treinamento

	Atributos										Obj.
Exemplo	Alt.	Bar	S/S	Fam.	Pes.	Pre.	Chov.	Res.	Tipo	Est.	Esp.
X₁	Sim	Não	Não	Sim	Algumas	\$\$\$	Não	Sim	Fran.	0-10	Sim
X₂	Sim	Não	Não	Sim	Cheio	\$	Não	Não	Tai.	30-60	Não
X₃	Não	Sim	Não	Não	Algumas	\$	Não	Não	Ham.	0-10	Sim
X₄	Sim	Não	Sim	Sim	Cheio	\$	Sim	Não	Tai.	10-30	Sim
X₅	Sim	Não	Sim	Não	Cheio	\$\$\$	Não	Sim	Fran.	>60	Não
X₆	Não	Sim	Não	Sim	Algumas	\$\$	Sim	Sim	Ital.	0-10	Sim
X₇	Não	Sim	Não	Não	Nenhuma	\$	Sim	Não	Ham.	0-10	Não
X₈	Não	Não	Não	Sim	Algumas	\$\$	Sim	Sim	Ital.	0-10	Sim
X₉	Não	Sim	Sim	Não	Cheio	\$	Sim	Não	Ham.	>60	Não
X₁₀	Sim	Sim	Sim	Sim	Cheio	\$\$\$	Não	Sim	Ital.	10-30	Não
X₁₁	Não	Não	Não	Não	Nenhuma	\$	Não	Não	Tai.	0-10	Não
X₁₂	Sim	Sim	Sim	Sim	Cheio	\$	Não	Não	Ham.	30-60	Sim



Gerando Árvores de Decisão a partir de Exemplos

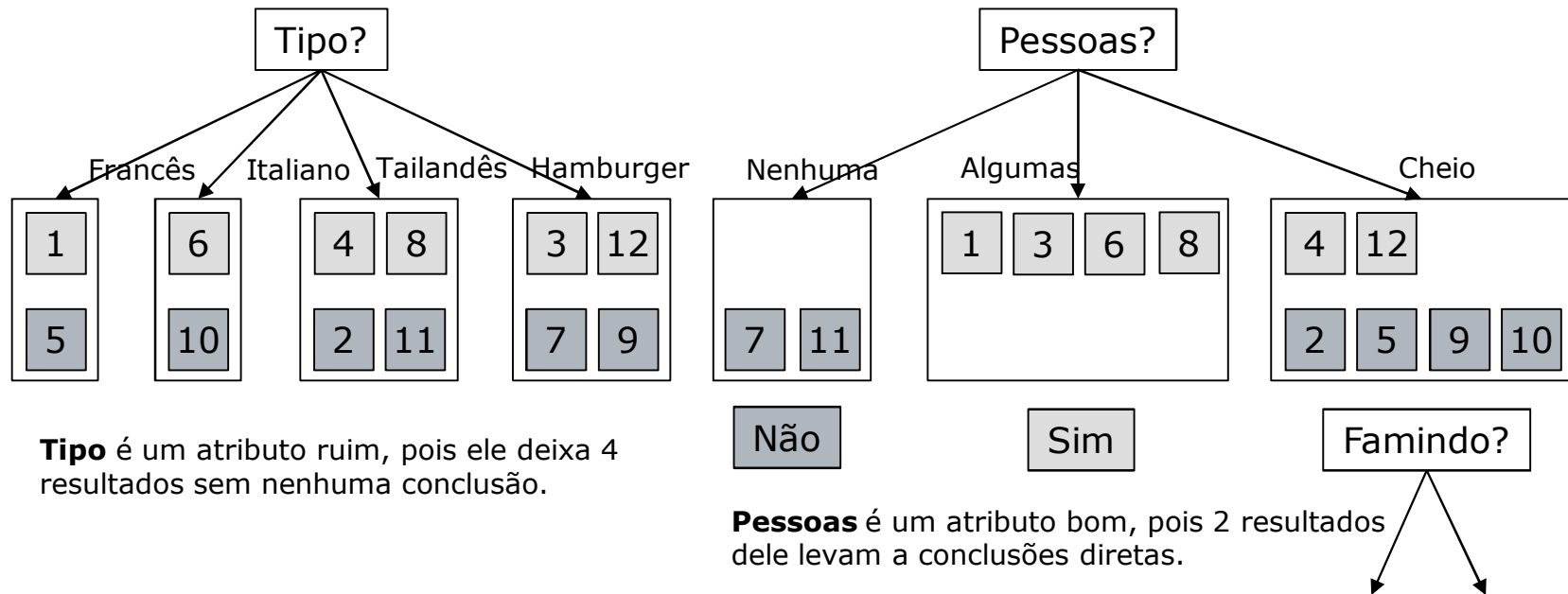
- ❏ Seguindo o **princípio de Ockham**, devemos encontrar a menor árvore de decisão que seja consistente com os exemplos de treinamento.
- ❏ A idéia básica do algoritmo é testar os **atributos mais importantes** primeiro.
 - ❏ O atributo mais importante é aquele que faz mais diferença para a classificação de um exemplo.
- ❏ Dessa forma, esperamos conseguir a classificação correta com um pequeno número de testes.



Gerando Árvores de Decisão a partir de Exemplos

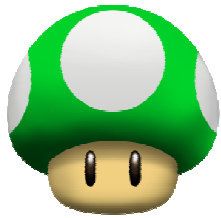
Conjunto de Treinamento

1	3	4	6	8	12
2	5	7	9	10	11



Tipo é um atributo ruim, pois ele deixa 4 resultados sem nenhuma conclusão.

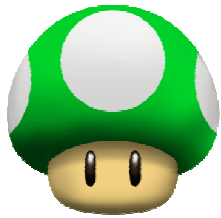
Pessoas é um atributo bom, pois 2 resultados dele levam a conclusões diretas.



Gerando Árvores de Decisão a partir de Exemplos

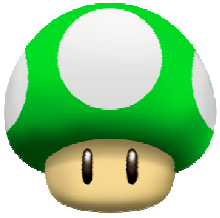
💡 Algoritmo:

- 💡 **(1)** Enquanto existirem exemplos positivos e negativos, deve-se escolher o melhor atributo para dividi-los.
- 💡 **(2)** Se todos os exemplos restantes forem positivos (ou todos negativos), então podemos responder Sim ou Não.
- 💡 **(3)** Se não existirem exemplos restantes, retorna um valor padrão calculado a partir da classificação da maioria dos atributos do nó pai.
- 💡 **(4)** Se não existirem atributo restantes, mas ainda existirem exemplos positivos e negativos temos um problema.

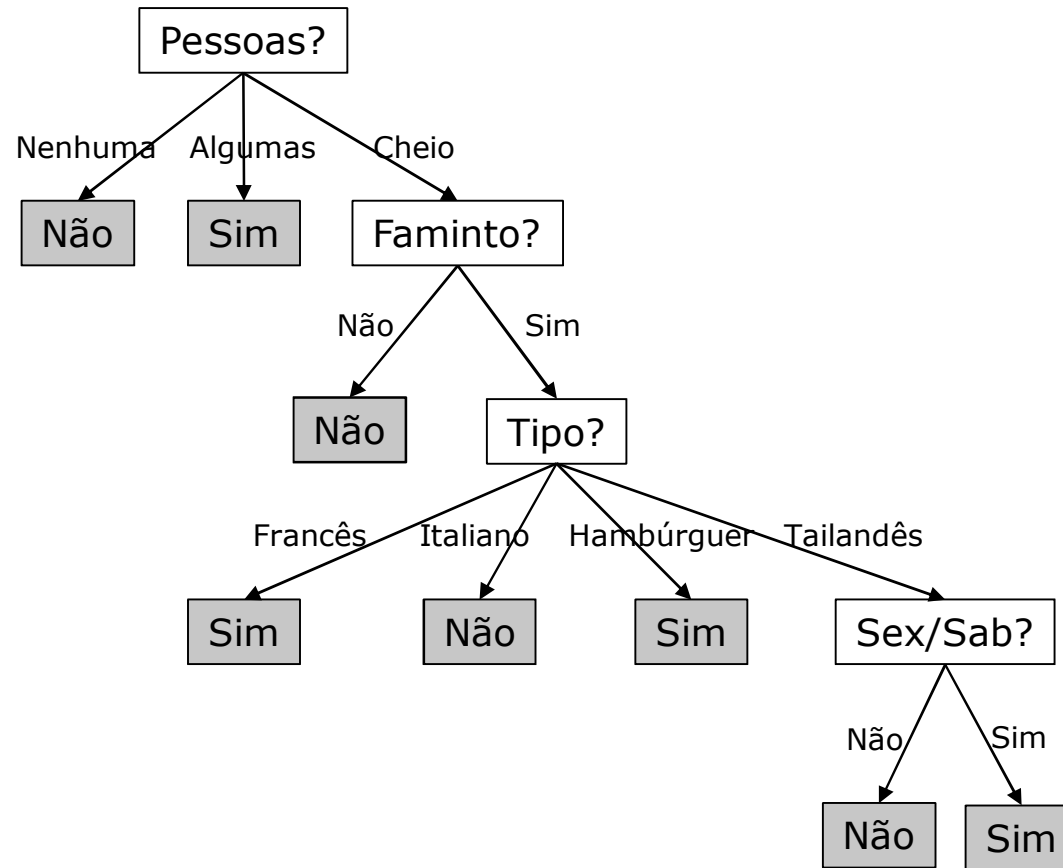


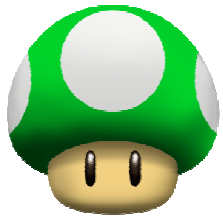
Gerando Árvores de Decisão a partir de Exemplos

- ❏ Quando não existem atributos restantes, mas ainda existem exemplos positivos e negativos significa que:
 - ❏ Esses exemplos têm exatamente a **mesma descrição**, mas **classificações diferentes**. Isso acontece quando alguns dos dados estão incorretos, ou seja há **ruído nos dados**.
 - ❏ Também acontece quando os atributos **não dão informação suficiente** para descrever a situação completamente, ou quando o domínio é realmente **não-determinístico**.
 - ❏ Uma saída simples do problema é a utilização de uma **votação majoritária**.



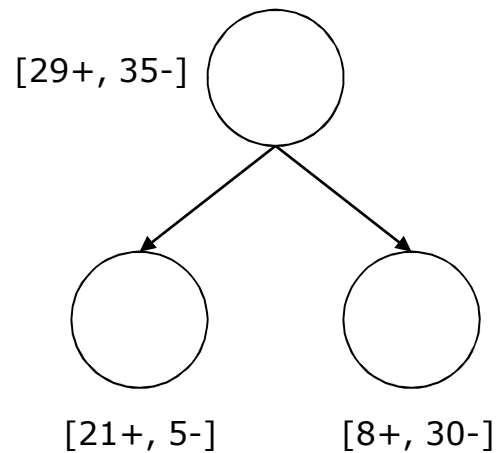
Gerando Árvores de Decisão a partir de Exemplos

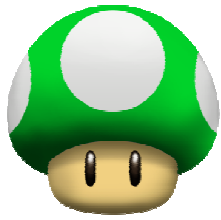




Escolhendo os Melhores Atributos

💡 Qual é o melhor atributo?





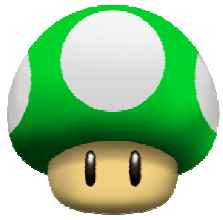
Escolhendo os Melhores Atributos

❏ Entropia

- ❏ Caracteriza a (im)pureza de uma coleção arbitrária de exemplos.
- ❏ Dado uma coleção S contendo exemplos positivos (+) e negativos (-) de algum conceito alvo, a entropia de S relativa a esta classificação booleana é:

$$\text{Entropia}(S) = -p_+ \log_2 p_+ - p_- \log_2 p_-$$

- ❏ p_+ é a proporção de exemplos positivos em S .
- ❏ p_- é a proporção de exemplos negativos em S .

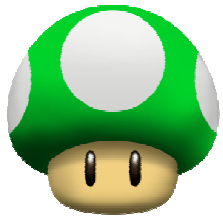


Escolhendo os Melhores Atributos

- ❏ **Exemplo:** Sendo S uma coleção de 14 exemplos de treinamento de algum conceito booleano, incluindo 9 exemplos positivos e 5 negativos [9+, 5-].
- ❏ A entropia de S relativa a classificação é:

$$\text{Entropia}([9+, 5-]) = -\left(\frac{9}{14} \log_2 \frac{9}{14} - \frac{5}{14} \log_2 \frac{5}{14}\right) = 0.940$$

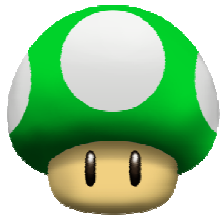
- ❏ A função entropia relativa a uma classificação varia entre 0 e 1.



Escolhendo os Melhores Atributos

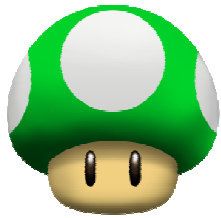
- Generalizando para o caso de um atributo alvo aceitar n diferentes valores, a entropia de S relativa a esta classificação de n -classes é definida como:

$$\text{Entropia}(S) = \sum_{i=1}^n -p_i \log_2 p_i$$



Medindo Desempenho

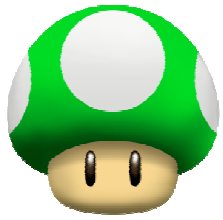
- ❏ Um algoritmo de aprendizado **é bom** se ele produz hipóteses que conseguem **prever a classificação** de exemplos **não vistos**.
- ❏ A maneira mais simples de se medir o desempenho de um método de aprendizado é realizando a classificação de um conjunto de **exemplos de teste**.



Medindo Desempenho

❏ **Processo de avaliação:**

- ❏ **(1)** Divide-se o conjunto total de exemplos conhecidos em dois conjuntos:
 - ❏ Conjunto de Treinamento.
 - ❏ Conjunto de Teste.
- ❏ **(2)** Gera-se uma hipótese h (árvore de decisão) com base no Conjunto de Treinamento.
- ❏ **(3)** Para cada exemplo do Conjunto de Teste, classifica-se o exemplo utilizando a árvore de decisão criada a partir do conjunto de treinamento.
- ❏ **(4)** Verifica-se a quantidade de exemplos de teste classificados corretamente e calcula-se a porcentagem de acertos.
- ❏ **(5)** Escolhe-se aleatoriamente um novo conjunto de exemplos de treinamento (normalmente com um número maior de exemplos) e repete-se novamente o processo.



Medindo Desempenho

