

Przykłady wpływają na wzorzec

O4-K1 / Lekcja 2 z 8

1 Poznaj sytuację

Poznaj zasadę

Model uczy się zależności z wielu przykładów. Nasza gra z kartami to uproszczenie, nie pełny opis AI.

W porcie opowieści

Papierowy pomocnik rozpoznaje etykiety fikcyjnych map.

Przygotowane karty

- | A: Przykłady: mapa duża - zwinięta; mapa mała - zwinięta.
- | B: Nowy przedmiot: mała mapa złożona na płasko.
- | C: Pomocnik przewiduje: zwinięta.

Zobacz jeden przykład

Z A pochodzi wzorzec zwijania; B pokazuje pominięty wariant.

Angielski (dla chętnych): pattern - wzorzec. Użyj przy pasującej karcie.



Przykłady wpływają na wzorzec

O4-K1 / Lekcja 2 z 8

2 Teraz Ty

Wskaż, jakiego przykładu zabrakło pomocnikowi.

Powiedz, narysuj lub napisz. Możesz poprosić o zapisanie odpowiedzi.

3 Sprawdź w nowej sytuacji

Uczono rozpoznawania tylko niebieskich łodzi. Co może stać się z białą?