



Bölüm 9: Çevrimiçi Algoritmalar

Algoritmalar



Bilgi Olsun Yeter

- Bazen kararlar tüm bilgiye sahip olunmadan alınır.
- Online algoritmalar,
 - bilgi adım adım geldiđi durumlarda
 - en iyi kararları vermeye çalışır.





Çevrimiçi Algoritmalar

- Bir labirentte yolculuk yapmaya benzer.
 - Labirentin tamamı görünmez, sadece önünüzdeki yolu görebilirsiniz.
- Her adımda sınırlı bilgi ile en iyi yol seçilmeye çalışılır.
- Bilgi akışının sürekli olmadığı durumlarda hızlı karar vermeyi sağlar.
- Trafik sıkışıklığı olduğunda hangi yol kullanılacak?
- Satranç oynarken bir sonraki hamle ne olacak?
- Anlık trafik yoğunluğuna göre ışıkların ayarlanması.



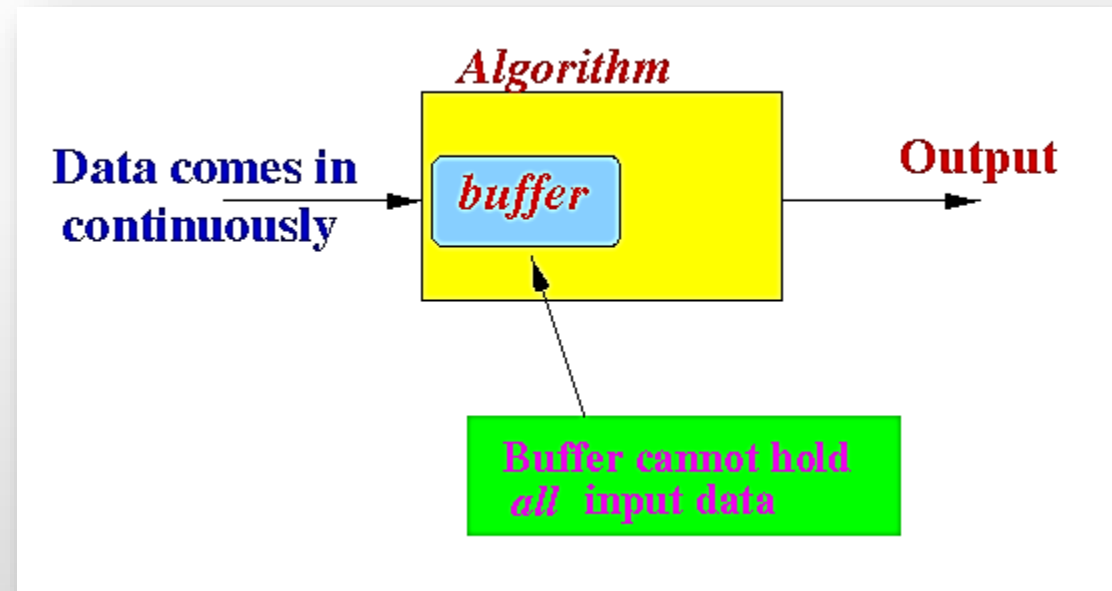


Dezavantajlar

- İlk adımlarda yanlış kararlar alınabilir.
- Sınırlı bilgi ile alınan kararlar, sonraki adımları etkileyebilir.
- Satranç oyununda yanlış bir hamle oyunu kaybetmeye neden olabilir.
- Her zaman en iyi global çözümü bulmayı garanti etmez.
- Çalışma prensiplerini anlamak ve tasarlamak daha karmaşık olabilir.

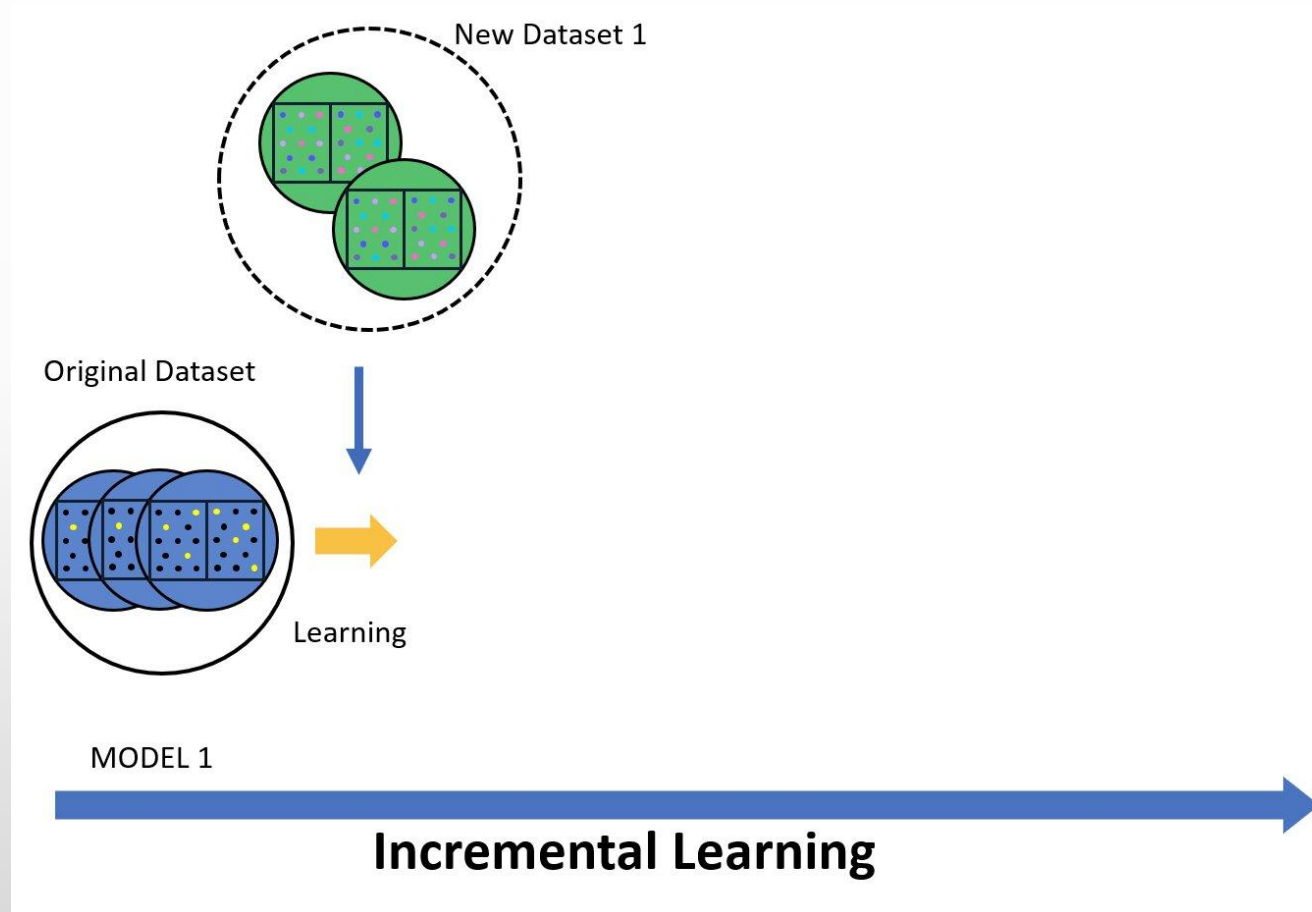


Online Algorithms



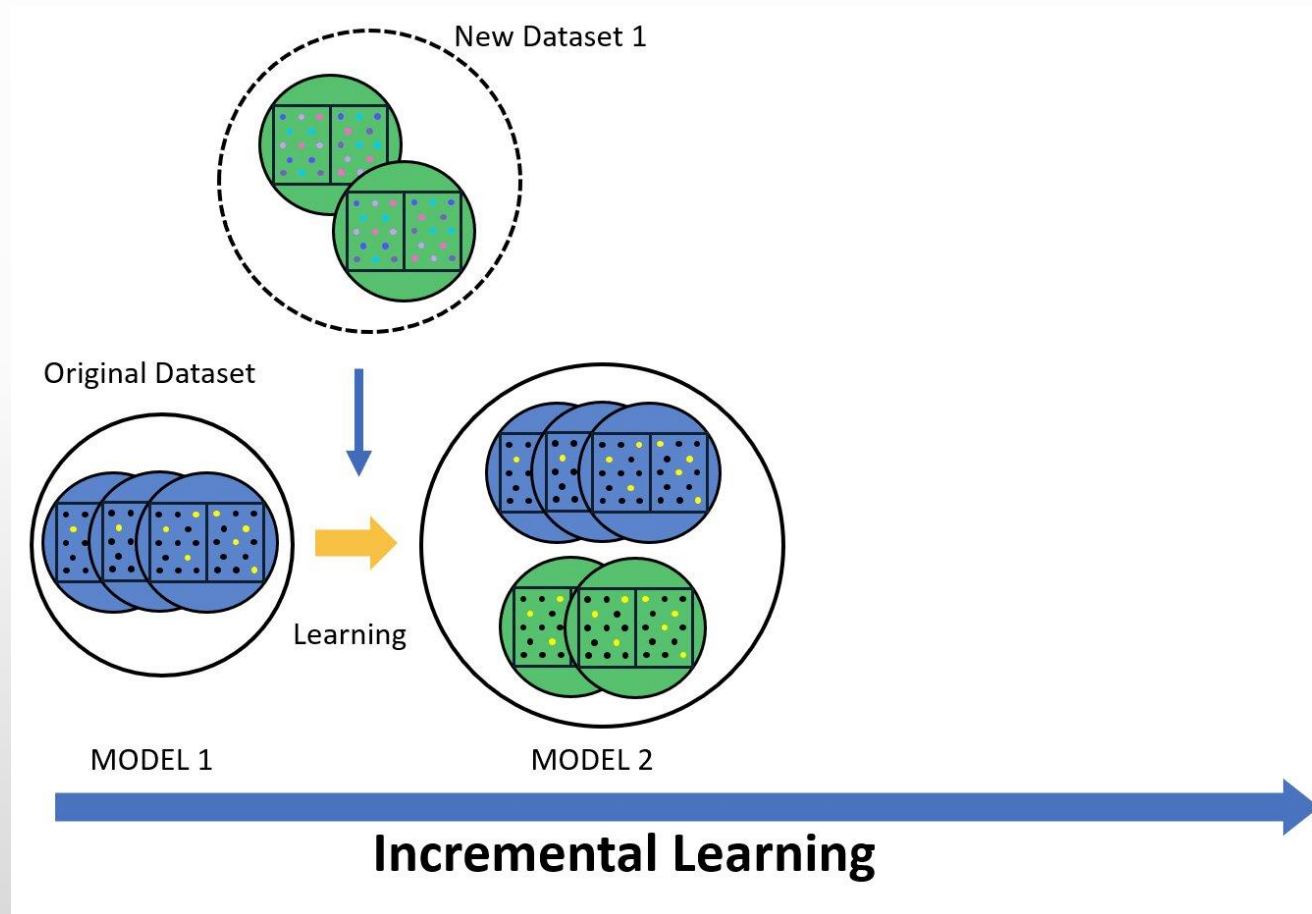


Incremental Learning



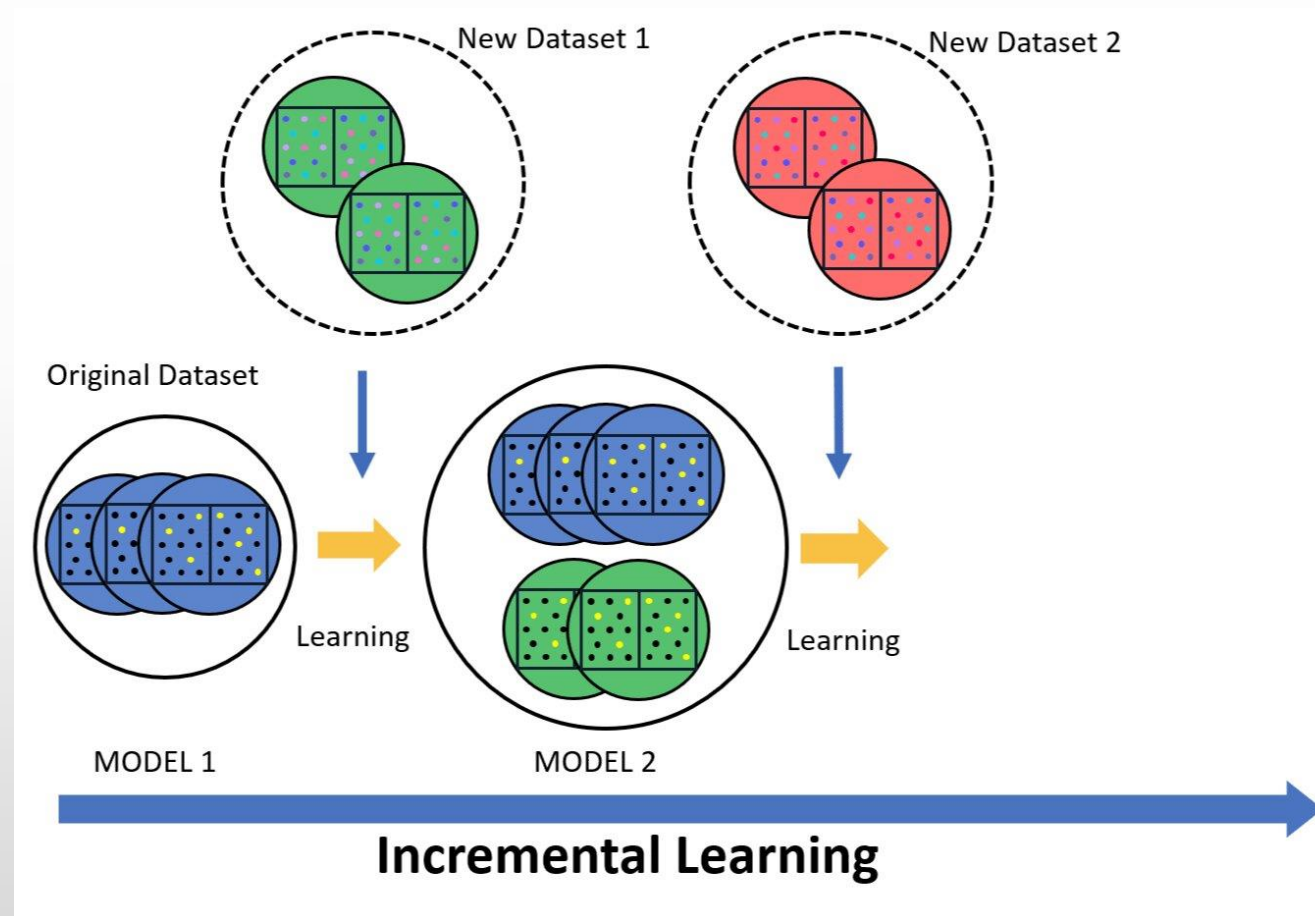


Incremental Learning



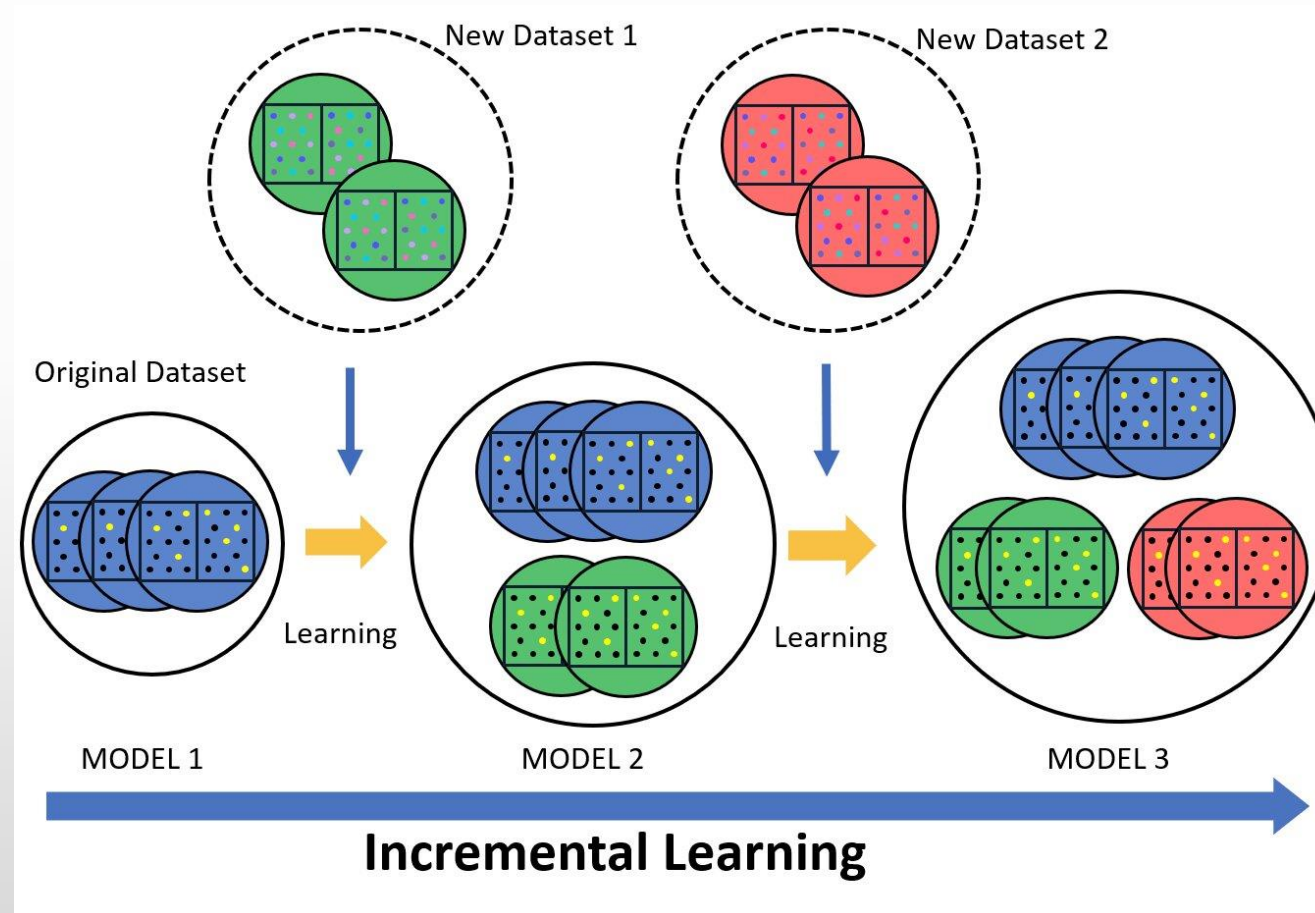


Incremental Learning





Incremental Learning





SON