

nova casa de apostas

Machine Learning, ou em nosso bom português: aprendizado de máquina; o que permite às casas de apostas trazerem as odds ou cotações que vocês sempre ao abrir um site de qual quer uma delas.

Talvez vocês tenham a impressão de que isso seja coisa de assético do Vale do Silício, mas aplicar o aprendizado de máquina nas apostas é e no futebol está cada vez mais acessível, e talvez esse artigo seja o divisor de águas para um fantástico aprendizado que vocês jamais imaginou ter.

E o que esse tal de Machine Learning ou Aprendizado de máquina? Se vocês buscar na Wikipedia por alguma explicação mais formal, teremos algo mais ou menos assim:

• a capacidade dos computadores aprenderem e tomarem decisões sem que sejam exatamente programados para isso;

• Aprende-se através dos exemplos, ponderando erros e acertos através de algoritmos matemáticos.

Vejam que eu sapequei um negrito em "aprende-se através dos exemplos", porque justamente através da quantidade de exemplos, ou da quantidade de amostras que oferecemos ao algoritmo de aprendizagem de máquina que ele conseguir de fato aprender alguma coisa.

Um exemplo idiota de aprendizado de máquina

Nada melhor do que um exemplo, daqueles bem imbecis mesmo, para que isso fique muito claro.

Vamos dizer que eu queira fazer uma previsão classificatória e, portanto, quero prever se uma coisa pode ser:

O nosso simpático designer, o Markin;

Uma garrafa de cerveja; Ou uma vaca.

Para fazer essa previsão eu preciso trazer centenas ou mesmo milhares de exemplos de Markinhos, de garrafas de cervejas e de vacas.

E quanto mais características relevantes eu conseguir trazer em meus exemplos, melhor será o meu modelo de aprendizado de máquina.

As variáveis no aprendizado de máquina: número de patas, muge?

Vamos dizer que eu, com toda a minha incompetência, somente consigo trazer duas variáveis:

Quantidade de patas; Muge?

Portanto, temos a seguinte variável numérica discreta que é a quantidade de patas, e uma variável binária que tem esse nome porque assume dois valores: 0 para não, e 1 para sim.