

Errata

Künstliche Intelligenz kapieren und programmieren

Michael Weigend

Stand 23.02.2024

S. 98

Die untenstehende Formel müsste so lauten:

$$y = 0,5 \cdot x + 1$$

S. 102

Richtig muss es heißen:

#3: Die Laufvariable `zeile` enthält

S. 124

Richtig muss es so heißen:

#9: ... käme es in Zeile #11 zu ...

S. 136

Bitte den folgenden Satz streichen:

Im Anhang Glossar findest du den mathematischen Beweis.

S. 203

Die Bilder mit den Formeln enthalten einen Fehler. Statt $(y_{h1} + y_{h2} + y_{h3})$ muss es immer $(y_{h1} y_{h2} y_{h3})$ heißen.

S. 209

Im Kommentar #5 muss es richtig so lauten:

#5: ... mit insgesamt 785 Elementen ... die restlichen 784 Elemente ...

S. 245

Die vorletzte Programmzeile im Listing muss so lauten:

```
cv2.rectangle(img, (x, y), (x+w, y+h), (0, 255, 255), 2) #8
```

S. 257

Im letzten Satz des ersten Absatzes muss "X" durch "x" ersetzt werden.

S. 259

Im ersten Absatz "Beispiel:" streichen.

Weitere Fehler in der Druckauflage vor Januar 2024:

S. 37

Im Listing ist in Zeile #19 ein kleiner Fehler. Richtig ist es so:

```
baum[aktuell] = (neueFrage, jaNeu, neinNeu) #19
```

S. 140

Im Listing fehlt in der zweiten Zeile ein Zeilenumbruch. Richtig ist es so:

```
def sig(x): #3
    return 1 / (1 + e**(-x))

def trainieren(i1, i2, t):
    global w1, w2
    o = vorhersehen(i1, i2)
    w1 += LR * (t - o) * i1
    w2 += LR * (t - o) * i2
```

S. 172

Die erste Zeile im Listing muss so lauten:

```
# nn_4_3_2.py
```

S. 199

Im Listing fehlt eine import-Anweisung. Richtig heißt es:

```
import numpy as np
from math import e
from random import shuffle
LR = 0.2
```

S. 223

Die erste Zeile des Listings muss so lauten:

```
# bild_liste.py
```

S. 245

Das Programm funktioniert wunderbar, wenn man es aus IDLE heraus startet. Wenn man es durch Anklicken des Programmicons startet, kann es Probleme geben. Es funktioniert besser, wenn man an das Ende des Programms folgende beiden Zeilen einfügt:

```
cv2.waitKey(0)           # Warte, bis die Taste gedrückt wurde.  
cv2.destroyAllWindows()  # Schließe das Viewer-Fenster.
```