

# Algorytmy w bioinformatyce sekwencji

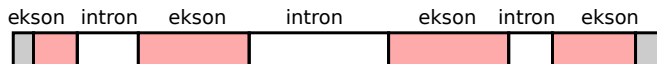
## Ukryte modele Markowa

Robert Nowak

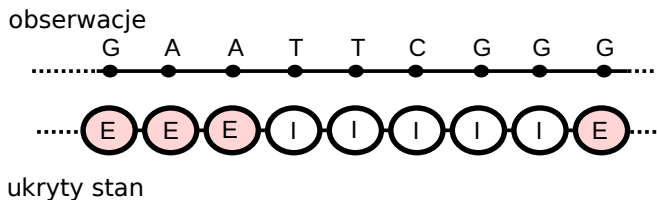
2024

# Ukryte modele Markowa

Cząsteczka DNA, reprezentująca gen ma odcinki kodujące gen (eksony) oddzielone sekwencjami niekodującymi (introny).



Ukryty model Markowa może dostarczyć informację dla poszczególnych symboli:



# Przykład - wyspy CpG

- ▶ kolejne nukleotydy CG na tej samej nici, zapis CpG, w odróżnieniu od pary C-G (komplementarne nukleotydy na dwu niciach DNA)
- ▶ CpG jest przekształcana (w procesie metylacji) na TpG
- ▶ wyjątki - regiony otaczające początek sekwencji kodującej gen

Problem: jak odnaleźć wyspę CpG (długość 100 – 3000 zasad)?

# Łańcuchy Markowa, automat probabilistyczny

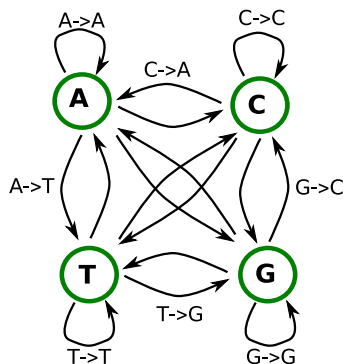
Q skończony zbiór stanów

P prawdopodobieństwa stanów początkowych  $\sum_{q \in Q} P_q = 1$

A macierz przejść  $\sum_{q \in Q} a(p, q) = 1$

- ▶ stany:  $Q = \{A, C, G, T\}$
- ▶ prawdopodobieństwa początkowe:  $P_A, P_C, P_G, P_T$
- ▶ **A** prawdopodobieństwa przejść

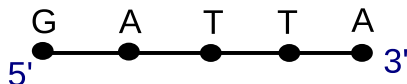
$$P(s) = P(x_0) \prod_{i=1}^{n-1} A_{x_{i-1}x_i}$$



# Łańcuchy Markowa (2)

$$\begin{aligned}P(s) &= P(x_0 x_1 \dots x_{n-1}) \\ &= P(x_0) P(x_1 | x_0) \dots P(x_{n-2} | x_0 \dots x_{n-3}) P(x_{n-1} | x_0 \dots x_{n-2})\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}P(GATTA) &= P(x_0 = G) P(x_1 = A | x_0 = G) P(x_2 = T | x_{01} = GA) \\ &\quad P(x_3 = T | x_{012} = GAT) P(x_4 = A | x_{0123} = GATT)\end{aligned}$$



łańcuch Markowa: symbol zależny tylko od poprzedniego

$$\begin{aligned}P(s) &= P(x_0) P(x_1 | x_0) \dots P(x_{n-2} | x_{n-3}) P(x_{n-1} | x_{n-2}) \\ &= P(x_0) \prod_{i=1}^{n-1} P(x_i | x_{i-1})\end{aligned}$$

$$P(GATTA) = P(G) P(A|G) P(T|A) P(T|T) P(A|T)$$

# wykorzystanie łańcuchów Markowa

- ▶ dany zbiór trenujący
  - ▶ znane wyspy CpG
  - ▶ regiony nie będące wyspami CpG
- ▶ obliczane dwa zestawy parametrów

$$a_{st}^+ = \frac{c_{st}^+}{\sum_{t'} c_{st'}^+}$$

$c_{st}^+$  przypadki gdy  $t$  następuje po  $s$  dla wysp CpG

$$a_{st}^- = \frac{c_{st}^-}{\sum_{t'} c_{st'}^-}$$

$c_{st}^-$  przypadki gdy  $t$  następuje po  $s$  poza wyspami CpG

przykład (48 ludzkich wysp CpG)

+	A	C	G	T
A	0.18	0.27	0.43	0.12
C	0.17	0.37	0.27	0.19
G	0.16	0.34	0.37	0.13
T	0.08	0.36	0.38	0.18

-	A	C	G	T
A	0.30	0.20	0.29	0.21
C	0.32	0.30	0.08	0.30
G	0.25	0.25	0.30	0.20
T	0.18	0.24	0.30	0.30

w pierwszym rzędzie prawd., że po A następuje A, C, G, T

# Czy sekwencja jest wyspą CpG?

- ▶ obliczenie logarytmu prawdopodobieństwa, że sekwencja jest wyspą CpG

$$\log P^+(s) = \log\left(\prod_{i=1}^{n-1} a_{x_{i-1}x_i}^+\right) = \sum_{i=1}^{n-1} \log(a_{x_{i-1}x_i}^+)$$

- ▶ obliczenie logarytmu prawdopodobieństwa, że sekwencja jest poza wyspą CpG

$$\log P^-(s) = \sum_{i=1}^{n-1} \log(a_{x_{i-1}x_i}^-)$$

- ▶ porównanie tych wielkości

# Wyszukiwanie wysp CpG w sekwencji DNA

## Wejście:

- ▶ sekwencja DNA
- ▶ określone modele Markowa dla wysp CpG i pozostałych sekwencji

## Algorytm:

- ▶ podział sekwencji na okna (o długości np. 100 nukleotydów)
- ▶ klasyfikacja każdego okna

## Problemy:

- ▶ wyspy CpG mogą mieć różną długość
- ▶ dobór wielkości okna



# Ukryty model Markowa (hidden Markov model, HMM)

automat probabilistyczny z wyjściem

- ▶  $Q$  - skończony zbiór stanów
- ▶  $P$  - prawdopodobieństwa stanów początkowych
- ▶  $A$  - macierz przejść  $|Q| \times |Q|$

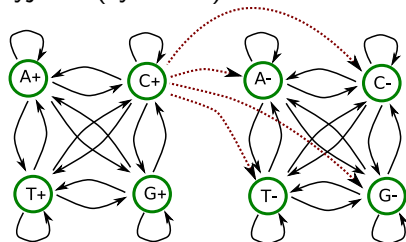
$$\sum_{q \in Q} a(p, q) = 1$$

- ▶  $V$  - skończony zbiór obserwacji
- ▶  $E$  - macierz emisji  $|Q| \times |V|$

$$\sum_{v \in V} e(q, v) = 1$$

# HMM dla wysp CpG

nie jest możliwe bezpośrednio podanie stanu obserwując wyjścia (symbole)



$$Q = \{A+, C+, G+, T+, A-, C-, G-, T-\}$$

$$V = \{A, C, G, T\}$$

Macierz emisji:

	A+	C+	G+	T+	A-	C-	G-	T-
A	1	0	0	0	1	0	0	0
C	0	1	0	0	0	1	0	0
G	0	0	1	0	0	0	1	0
T	0	0	0	1	0	0	0	1

znaleźć najbardziej prawdopodobny ciąg stanów, który doprowadził do wyemitowania danego ciągu symboli

Przykład:

- ▶ Obserwowana sekwencja: CGCG
- ▶ Możliwe ciągi stanów :  
 $C^+G^+C^+G^+, C^+G^+C^+G^-, \dots, C^-G^-C^-G^-$

Rozwiązanie:

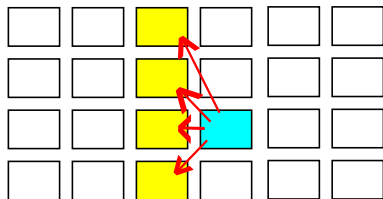
- ▶ dla każdego ciągu obliczyć jego prawdopodobieństwo

$$P(q_1 q_2 q_3 \dots q_n) = P_{q_1} \prod_{i=2}^n e(q_i, x_i) a(q_{i-1}, q_i)$$

- ▶ zwrócić ciąg o maksymalnym prawdopodobieństwie
- ▶ **problem - wykładniczo rośnie liczba ciągów**

# Algorytm Viterbiego

- ▶ wejście
  - ▶ opis HMM : macierz przejść  $a$ , macierz emisji  $e$
  - ▶ wyemitowany ciąg symboli  $S = x_1x_2x_3\dots x_n$
- ▶ wyjście: najbardziej prawdopodobny ciąg stanów
- ▶ algorytm: programowanie dynamiczne



- ▶  $V_q(i)$   
prawdopodobieństwo, że  
szukany ciąg stanów  
przejdzie przez stan  $q$   
dla symbolu o indeksie  $i$

▶ wejście

- ▶ macierz przejść  $a$
- ▶ macierz emisji  $e$
- ▶ ciąg obserwowanych symboli  $S = x_1x_2x_3\dots x_n$

▶ inicjacja

$$V_q(1) = P_q * e(q, x_1)$$

▶ krok rekurencyjny

$$V_q(i + 1) = e(q, x_{i+1}) * \max_{p \in Q} (V_p(i) * a(p, q))$$

▶ stan końcowy

$$\arg \max_{q \in Q} V_q(n)$$

# Algorytm Viterbiego - przykład

Macierz przejść:

	A+	C+	G+	T+	A-	C-	G-	T-
A+	0.17	0.257	0.409	0.114	0.009	0.014	0.021	0.006
C+	0.162	0.351	0.257	0.18	0.009	0.018	0.014	0.009
G+	0.152	0.323	0.352	0.123	0.008	0.017	0.019	0.006
T+	0.076	0.343	0.361	0.17	0.004	0.018	0.019	0.009
A-	0.03	0.02	0.029	0.021	0.27	0.18	0.261	0.189
C-	0.031	0.03	0.008	0.03	0.29	0.27	0.071	0.27
G-	0.025	0.025	0.03	0.02	0.225	0.225	0.27	0.18
T-	0.018	0.024	0.03	0.023	0.162	0.212	0.27	0.261

Macierz emisji:

	A+	C+	G+	T+	A-	C-	G-	T-
A	1	0	0	0	1	0	0	0
C	0	1	0	0	0	1	0	0
G	0	0	1	0	0	0	1	0
T	0	0	0	1	0	0	0	1

$$P(A+) = P(C+) = \dots P(T-) = 0.125$$

# Algorytm Viterbiego - przykład

przykład: sekwencja CGCG

$P_q = 0.125$  dla każdego  $q$

	C	G	C	G
A+	0			
C+	0.125			
G+	0			
T+	0			
A-	0			
C-	0.125			
G-	0			
T-	0			

	C+	G+	C-	G-
C+	0.351	0.257	0.018	0.014
G+	0.323	0.352	0.017	0.019
C-	0.03	0.008	0.27	0.071
G-	0.025	0.03	0.225	0.27

# Algorytm Viterbiego - przykład

przykład: sekwencja CGCG

$P_q = 0.125$  dla każdego  $q$

	C	G	C	G
A+	0			
C+	0.125			
G+	0			
T+	0			
A-	0			
C-	0.125			
G-	0			
T-	0			

	C+	G+	C-	G-
C+	0.351	0.257	0.018	0.014
G+	0.323	0.352	0.017	0.019
C-	0.03	0.008	0.27	0.071
G-	0.025	0.03	0.225	0.27

$$A^+ \rightarrow A^+ : 0 \cdot 0 \cdot 0.17 = 0$$

...

$$C^+ \rightarrow G^+ : 0.125 \cdot 1 \cdot 0.257 \approx 0.0321$$

$$C^+ \rightarrow G^- : 0.125 \cdot 1 \cdot 0.014 \approx 0.0018$$

$$C^- \rightarrow G^+ : 0.125 \cdot 1 \cdot 0.008 = 0.001$$

$$C^- \rightarrow G^- : 0.125 \cdot 1 \cdot 0.071 \approx 0.0089$$



# Algorytm Viterbiego - przykład

przykład: sekwencja CGCG

$P_q = 0.125$  dla każdego  $q$

	C	G	C	G
A+	0	0		
C+	0.125	0		
G+	0	0.032		
T+	0	0		
A-	0	0		
C-	0.125	0		
G-	0	0.009		
T-	0	0		

	C+	G+	C-	G-
C+	0.351	0.257	0.018	0.014
G+	0.323	0.352	0.017	0.019
C-	0.03	0.008	0.27	0.071
G-	0.025	0.03	0.225	0.27

# Algorytm Viterbiego - przykład

przykład: sekwencja CGCG

$P_q = 0.125$  dla każdego  $q$

	C	G	C	G
A+	0	0		
C+	0.125	0		
G+	0	0.032		
T+	0	0		
A-	0	0		
C-	0.125	0		
G-	0	0.009		
T-	0	0		

	C+	G+	C-	G-
C+	0.351	0.257	0.018	0.014
G+	0.323	0.352	0.017	0.019
C-	0.03	0.008	0.27	0.071
G-	0.025	0.03	0.225	0.27

	C	G	C	G
A+	0	0	0	0
C+	0.125	0	0.0104	0
G+	0	0.032	0	0.0027
T+	0	0	0	0
A-	0	0	0	0
C-	0.125	0	0.002	0
G-	0	0.009	0	0.00015
T-	0	0	0	0

# Algorytm Viterbiego - przykład

przykład: sekwencja CGCG

$P_q = 0.125$  dla każdego  $q$

	C	G	C	G
A+	0	0		
C+	0.125	0		
G+	0	0.032		
T+	0	0		
A-	0	0		
C-	0.125	0		
G-	0	0.009		
T-	0	0		

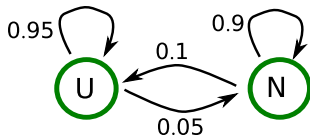
	C+	G+	C-	G-
C+	0.351	0.257	0.018	0.014
G+	0.323	0.352	0.017	0.019
C-	0.03	0.008	0.27	0.071
G-	0.025	0.03	0.225	0.27

	C	G	C	G
A+	0	0	0	0
C+	0.125	0	0.0104	0
G+	0	0.032	0	0.0027
T+	0	0	0	0
A-	0	0	0	0
C-	0.125	0	0.002	0
G-	0	0.009	0	0.00015
T-	0	0	0	0

# nieuczciwe kasyno (inny przykład HMM)

- ▶ uczciwa kostka
- ▶ nieuczciwa kostka

$$P(1) = P(2) = P(3) = P(4) = P(5) = \frac{1}{10}, P(6) = \frac{1}{2}$$



$$Q = \{U, N\}$$

$$P_U = 0.5, P_N = 0.5$$

$$V = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$$

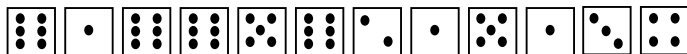
	U	N
U	0.95	0.05
N	0.1	0.9

E	U	N
1	0.167	0.1
2	0.167	0.1
3	0.167	0.1
4	0.167	0.1
5	0.167	0.1
6	0.167	0.5

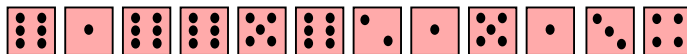
# nieuczciwe kasyno: prawdopodobieństwa ciągów stanów

	U	N
U	0.95	0.05
N	0.1	0.9

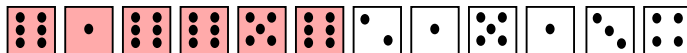
$$e(U, v) = \frac{1}{6}, e(N, v) = \begin{cases} \frac{1}{10} & : v \neq 6 \\ \frac{1}{2} & : v = 6 \end{cases}$$



$$P_1 = \frac{1}{2} * \frac{1}{6} * 0.95 * \dots = \frac{1}{2} * \left(\frac{1}{6}\right)^{12} * (0.95)^{11} \approx 1.3 * 10^{-10}$$

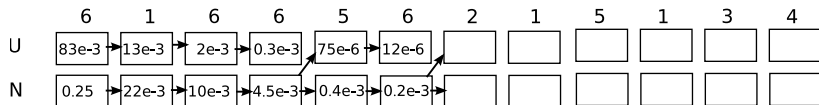


$$P_2 = \frac{1}{2} * \left(\frac{1}{10}\right)^8 * \left(\frac{1}{2}\right)^4 * (0.9)^{11} \approx 0.98 * 10^{-10}$$



$$P_3 = \frac{1}{2} * 0.9^5 * 0.1 * 0.95^5 * \left(\frac{1}{6}\right)^6 * \left(\frac{1}{2}\right)^4 * \left(\frac{1}{10}\right)^2 \approx 3.06 * 10^{-10}$$

# Nieuczciwe kasyno - algorytm Viterbiego



## Algorytm Viterbiego

- ▶ wykorzystuje programowanie dynamiczne
- ▶ oblicza najbardziej prawdopodobną sekwencję stanów
- ▶ złożoność pamięciowa  $O(|\mathbf{X}| * |\mathbf{Q}|)$
- ▶ złożoność czasowa  $O(|\mathbf{X}| * |\mathbf{Q}|^2)$
- ▶ zazwyczaj posługujemy się logarytmem prawdopodobieństwa
  - ▶ dodawanie zamiast mnożenia
  - ▶ brak bardzo małych liczb

# Algorytm Viterbiego - zadanie

Posługujemy się trzema monetami, jedna jest uczciwa, obserwując sekwencje rzutów (orły i reszki). Zakładając, że przedstawione doświadczenie jest opisywane ukrytym modelem Markowa przedstawionym obok, podaj najbardziej prawdopodobną sekwencję stanów (sekwencję użytych monet), jeżeli wynikiem doświadczenia jest sekwencja *RRRR*.

$$Q = \{U, N1, N2\}$$

$$V = \{O, R\}$$

$$P_U = 1$$

$$P_{N1} = 0$$

$$P_{N2} = 0$$

	U	N1	N2
U	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{3}$	0
N1	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$
N2	0	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$

	O	R
U	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
N1	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{4}$
N2	0	1

# Algorytm Viterbiego - zadanie

Posługujemy się trzema monetami, jedna jest uczciwa, obserwując sekwencje rzutów (orły i reszki). Zakładając, że przedstawione doświadczenie jest opisywane ukrytym modelem Markowa przedstawionym obok, podaj najbardziej prawdopodobną sekwencję stanów (sekwencję użytych monet), jeżeli wynikiem doświadczenia jest sekwencja *RRRR*.

$$Q = \{U, N1, N2\}$$

$$V = \{O, R\}$$

$$P_U = 1$$

$$P_{N1} = 0$$

$$P_{N2} = 0$$

	U	N1	N2
U	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{3}$	0
N1	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$
N2	0	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$

	O	R
U	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
N1	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{4}$
N2	0	1

	R	R	R	R
U	$\frac{1}{2}$			
N1	0			
N2	0			



# Algorytm Viterbiego - zadanie

Posługujemy się trzema monetami, jedna jest uczciwa, obserwując sekwencje rzutów (orły i reszki). Zakładając, że przedstawione doświadczenie jest opisywane ukrytym modelem Markowa przedstawionym obok, podaj najbardziej prawdopodobną sekwencję stanów (sekwencję użytych monet), jeżeli wynikiem doświadczenia jest sekwencja  $RRRR$ .

$$Q = \{U, N1, N2\}$$

$$V = \{O, R\}$$

$$P_U = 1$$

$$P_{N1} = 0$$

$$P_{N2} = 0$$

	U	N1	N2
U	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{3}$	0
N1	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$
N2	0	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$

	O	R
U	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
N1	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{4}$
N2	0	1

	R	R	R	R
U	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{6}$		
N1	0	$\frac{1}{8}$		
N2	0	0		

# Algorytm Viterbiego - zadanie

Posługujemy się trzema monetami, jedna jest uczciwa, obserwując sekwencje rzutów (orły i reszki). Zakładając, że przedstawione doświadczenie jest opisywane ukrytym modelem Markowa przedstawionym obok, podaj najbardziej prawdopodobną sekwencję stanów (sekwencję użytych monet), jeżeli wynikiem doświadczenia jest sekwencja  $RRRR$ .

$$Q = \{U, N1, N2\}$$

$$V = \{O, R\}$$

$$P_U = 1$$

$$P_{N1} = 0$$

$$P_{N2} = 0$$

	U	N1	N2
U	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{3}$	0
N1	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$
N2	0	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$

	O	R
U	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
N1	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{4}$
N2	0	1

	R	R	R	R
U	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{1}{18}$	$\frac{1}{54}$
N1	0	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{24}$	$\frac{1}{72}$
N2	0	0	$\frac{1}{24}$	$\frac{1}{36}$

# Algorytm Viterbiego - zadanie

Posługujemy się trzema monetami, jedna jest uczciwa, obserwując sekwencje rzutów (orły i reszki). Zakładając, że przedstawione doświadczenie jest opisywane ukrytym modelem Markowa przedstawionym obok, podaj najbardziej prawdopodobną sekwencję stanów (sekwencję użytych monet), jeżeli wynikiem doświadczenia jest sekwencja  $RRRR$ .

$$Q = \{U, N1, N2\}$$

$$V = \{O, R\}$$

$$P_U = 1$$

$$P_{N1} = 0$$

$$P_{N2} = 0$$

	U	N1	N2
U	$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{3}$	0
N1	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{3}$
N2	0	$\frac{1}{3}$	$\frac{2}{3}$

	O	R
U	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
N1	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{4}$
N2	0	1

$U N_1 N_2 N_2$

$$P(s) = \sum_{\pi} P(\pi) \text{ gdzie sekw. stanów } \pi \text{ daje sekw. symboli } s$$

Problem: średnia liczba sekwencji stanów dla danej sekwencji symboli rośnie wykładniczo wraz z długością sekwencji

Rozwiązania

- ▶ uwzględniać tylko najbardziej prawdopodobną sekwencję stanów (zwracaną przez alg. Viterbiego)
- ▶ wykorzystać algorytm prefiksowy (forward algorithm)
- ▶ wykorzystać algorytm sufiksowy (backward algorithm)

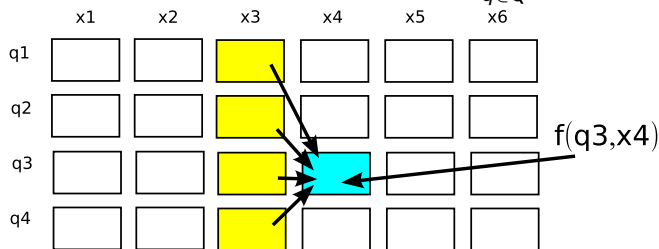
# Algorytm prefiksowy (programowanie dynamiczne)

wejście: macierz przejść  $a$ , macierz emisji  $e$   
ciąg symboli wyjściowych  $S = x_1x_2x_3\dots x_n$

inicjacja:  $f_q(1) = P_q * e(q, x_1)$

krok rekurencyjny:  $f_q(i+1) = e(q, x_{i+1}) * \sum_{p \in Q} (f_p(i) * a(p, q))$

prawd. sekwencji:  $P(S) = \sum_{q \in Q} f_q(n)$



# Algorytm prefiksowy - przykład

Badanie wysp  
CpG

	C+	G+	C-	G-
C+	0.351	0.257	0.018	0.014
G+	0.323	0.352	0.017	0.019
C-	0.03	0.008	0.27	0.071
G-	0.025	0.03	0.225	0.27

$P_q = \frac{1}{8}$  dla  
każdego  $q$

**P(CGCG) = ?**

	A <sup>+</sup>	C <sup>+</sup>	G <sup>+</sup>	T <sup>+</sup>	A <sup>-</sup>	C <sup>-</sup>	G <sup>-</sup>	T <sup>-</sup>
A	1	0	0	0	1	0	0	0
C	0	1	0	0	0	1	0	0
G	0	0	1	0	0	0	1	0
T	0	0	0	1	0	0	0	1

	C	G	C	G
C+	0.125			
G+	0			
C-	0.125			
G-	0			

# Algorytm prefiksowy - przykład

Badanie wysp  
CpG

$P_q = \frac{1}{8}$  dla  
każdego  $q$

**P(CGCG) = ?**

	C+	G+	C-	G-
C+	0.351	0.257	0.018	0.014
G+	0.323	0.352	0.017	0.019
C-	0.03	0.008	0.27	0.071
G-	0.025	0.03	0.225	0.27

	A+	C+	G+	T+	A-	C-	G-	T-
A	1	0	0	0	1	0	0	0
C	0	1	0	0	0	1	0	0
G	0	0	1	0	0	0	1	0
T	0	0	0	1	0	0	0	1

	C	G	C	G		C	G	C	G
C+	0.125				C+	0.125	0	11e-3	0
G+	0				G+	0	0.0331	0	2.8e-3
C-	0.125				C-	0.125	0	3e-3	0
G-	0				G-	0	0.0106	0	0.4e-3

# Algorytm prefiksowy - przykład

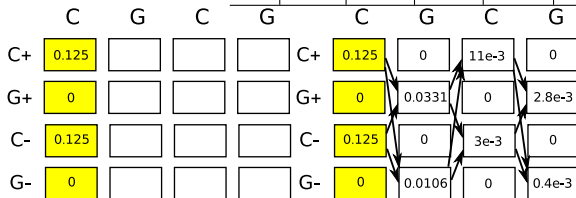
Badanie wysp CpG

$P_q = \frac{1}{8}$  dla każdego  $q$

$P(\text{CGCG}) = ?$

	C+	G+	C-	G-
C+	0.351	0.257	0.018	0.014
G+	0.323	0.352	0.017	0.019
C-	0.03	0.008	0.27	0.071
G-	0.025	0.03	0.225	0.27

	A+	C+	G+	T+	A-	C-	G-	T-
A	1	0	0	0	1	0	0	0
C	0	1	0	0	0	1	0	0
G	0	0	1	0	0	0	1	0
T	0	0	0	1	0	0	0	1



$$P_{\text{CGCG}} = 0.0032$$

$$P_{\text{C}^+ \text{G}^+ \text{C}^+ \text{G}^+} = 0.0027$$

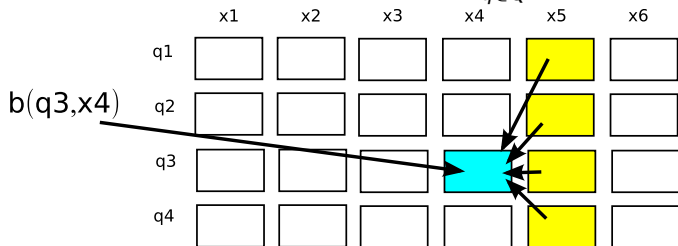


# Algorytm sufiksowy (prawdopodobieństwo sekwencji)

wejście: macierz przejść  $a$ , macierz emisji  $e$   
sekw. symboli wejściowych  $S = x_1x_2x_3\dots x_n$   
 $b_q(i)$   $P(x_{i+1}\dots x_n)$ , gdy  $q$  jest stanem początkowym  
inicjacja:  $b_q(n) = 1$

krok rekurencyjny:  $b_q(i-1) = \sum_{p \in Q} a(q, p) * e(p, x_i) * b_p(i)$

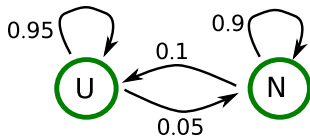
prawd. sekwencji:  $P(S) = \sum_{q \in Q} P_q * e(q, x_1) * b_q(1)$



# nieuczciwe kasyno (Przykład HMM)

- ▶ uczciwa kostka
- ▶ nieuczciwa kostka

$$P(1) = P(2) = P(3) = P(4) = P(5) = \frac{1}{10}, P(6) = \frac{1}{2}$$



$$Q = \{U, N\}$$

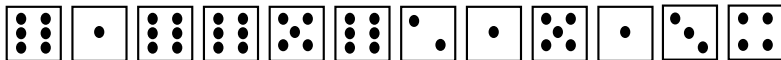
$$P_U = 0.5, P_N = 0.5$$

$$V = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$$

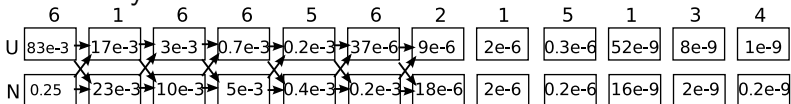
	U	N
U	0.95	0.05
N	0.1	0.9

E	U	N
1	0.167	0.1
2	0.167	0.1
3	0.167	0.1
4	0.167	0.1
5	0.167	0.1
6	0.167	0.5

# Algorytm prefiksowy i sufiksowy : przykład



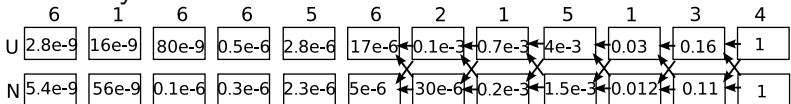
Prefiksowy:



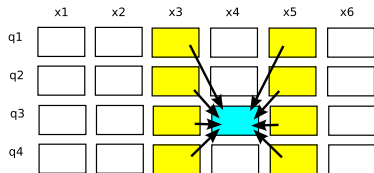
$$P(S) \simeq 1.57 * 10^{-9}$$

$$P(S|NNNNNNUUUUUU) \simeq 0.3 * 10^{-9}$$

Sufiksowy:

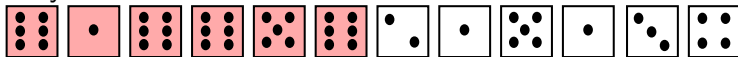


# Dekodowanie za pomocą alg. prefiksowego i sufiksowego



$$P(q_i = k|x) = \frac{f_k(i) * b_k(i)}{P(S)}$$

Przykład:



$$P(q_7 = U|S) = \frac{f_U(7) * b_U(7)}{P(S)} \simeq 0.65$$

$$P(q_7 = N|S) = \frac{f_N(7) * b_N(7)}{P(S)} \simeq 0.35$$

# Algorytm prefiksowy - zadanie

Posługujemy się monetami A i B, obserwując sekwencje rzutów (orły i reszki). Zakładając, że to doświadczenie jest opisywane ukrytym modelem Markowa przedstawionym niżej, podaj prawdopodobieństwo wyrzucenia sekwencji  $OO$ . Następnie podaj prawdopodobieństwo wyrzucenia sekwencji  $OR$  oraz prawdopodobieństwo wyrzucenia sekwencji  $RO$ .

$$Q = \{A, B\}$$

$$V = \{O, R\}$$

$$P_A = \frac{1}{2}, P_B = \frac{1}{2}$$

	A	B
A	$\frac{4}{5}$	$\frac{1}{5}$
B	$\frac{1}{5}$	$\frac{4}{5}$

	O	R
A	1	0
B	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$

# Algorytm prefiksowy - zadanie

Posługujemy się monetami A i B, obserwując sekwencje rzutów (orły i reszki). Zakładając, że to doświadczenie jest opisywane ukrytym modelem Markowa przedstawionym niżej, podaj prawdopodobieństwo wyrzucenia sekwencji  $OO$ . Następnie podaj prawdopodobieństwo wyrzucenia sekwencji  $OR$  oraz prawdopodobieństwo wyrzucenia sekwencji  $RO$ .

$$Q = \{A, B\}$$

$$V = \{O, R\}$$

$$P_A = \frac{1}{2}, P_B = \frac{1}{2}$$

	A	B
A	$\frac{4}{5}$	$\frac{1}{5}$
B	$\frac{1}{5}$	$\frac{4}{5}$

	O	R
A	1	0
B	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$

$$P_{OO} = 0.6, P_{OR} = 0.15, P_{RO} = 0.15, P_{RR} = 0.1$$

# Ukryty model Markowa

- $Q$  skończony zbiór stanów
- $V$  skończony zbiór obserwacji
- $P$  prawdopodobieństwa stanów początkowych
- $A$  macierz przejść  $|Q| \times |Q|$
- $E$  macierz emisji  $|Q| \times |V|$
- ▶ dana sekwencja stanów, sekwencja obserwacji oraz model
  - ▶ obl. prawdopodobieństwa
  - ▶ porównywanie dla różnych sekwencji stanów
- ▶ dana sekwencja obserwacji oraz model
  - ▶ najbardziej prawdopodobna sekwencja stanów (algorytm Viterbiego)
  - ▶ prawdopodobieństwo obserwacji (algorytm prefiksowy lub sufiksowy)

*Dziękuję*