

Теория информации

Энтропия.

Информация

- (Философия) **Знания** об окружающем мире, помогающие преобразовывать этот мир под свои нужды, чаще всего эти знания представляют собой различные тексты
- (Информатика) **Данные**, последовательность битов в памяти компьютера
- (Теория систем) «Связи», **передача вещества и энергии** от одной части системы к другой
- (Юриспруденция) **Сведения** (сообщения, данные) независимо от формы их представления
- (Кибернетика, Н. Винер) Обозначение **содержания**, полученное нами из внешнего мира в процессе приспособления к нему нас и наших чувств
- (Физика) **Состояние** группы физических систем

Передача информации, кодирование

- **Сигнал** — это любая функция, аргументом которой является время, а значением — величина, которую можно представить числом или символом.

- **Устройство, предназначенное для приема** — устройство, предназначенное для приема



- **Кодирующее устройство** — преобразователь сигнала в форму, допускающую передачу по линии связи
- **Декодирующее устройство** — преобразователь сигнала в первоначальную форму, т.е. в тот вид, который был получен из источника сигнала.
- **Обратимое кодирование** - преобразование информации из одной формы в другую, допускающее восстановление исходной формы информации (сигнала) без искажений

Код

- **Код** — правило (алгоритм) сопоставления каждому конкретному сообщению строго определённой комбинации символов (знаков) (или сигналов).



ГЛАВА ЧЕТЫРЕНАДЦАТАЯ
УЧИТЕЛЬНИКИ ЧИТАЮЩИЕ ВЪ РОССИИ СЪВѢРШЕННЫЙ ЧИСЛО
СВОБОДЫ И ПРАВИТЕЛЬСТВА ЧИТАЮЩИЕ ЧИСЛО СВОБОДЫ
СВОБОДЫ ЧИТАЮЩИЕ ЧИСЛО СВОБОДЫ СВОБОДЫ ЧИСЛО
СВОБОДЫ ЧИТАЮЩИЕ ЧИСЛО СВОБОДЫ СВОБОДЫ ЧИСЛО
СВОБОДЫ ЧИТАЮЩИЕ ЧИСЛО СВОБОДЫ СВОБОДЫ ЧИСЛО
СВОБОДЫ ЧИТАЮЩИЕ ЧИСЛО СВОБОДЫ СВОБОДЫ ЧИСЛО



Количество информации

			Коды		
0	1	1	1		
1	2		0, 1	1	1
2	4		00, 01, 10, 11	2	2
3	8		000, 001, ..., 110, 111	3	3
4	16		0000, 0001, ..., 1110, 1111	4	4
...

- $I \geq 0$
- $I(x) = I(p(x))$
- $I(p^m) = mI(p)$, $I(p_4) = I(p_2^2) = I(p_1^4) = 2I(p_2) = 4I(p_1)$.
- $I(x_1, \dots, x_n) = I(x_1) + \dots + I(x_n)$ для независимых сообщений x_1, \dots, x_n .

Собственная информация

- $I(x_i) = -\log(p(x_i))$
 - Свойства:
 - Неотрицательность $I \geq 0$
 - Монотонность $I(x_1) \geq I(x_2)$, если $p(x_1) \leq p(x_2)$
 - Аддитивность $I(x_1, \dots, x_n) = \sum_{i=1}^n I(x_i)$
- Бит (англ. binary digit, англ. bit — кусочек, частица) — единица измерения количества информации. Существуют также нат (\ln), хартли (\lg), трит (\log_3).

Энтропия

- (Физика) мера незнания, мера хаоса, мера неорганизованности, мера скрытой информации.
- Среднее значение количества информации в сообщении.
- Формула Шеннона

$$H(x) = - \sum_{i=1}^N p_i \log(p_i) = \sum_{i=1}^N p_i \log\left(\frac{1}{p_i}\right)$$

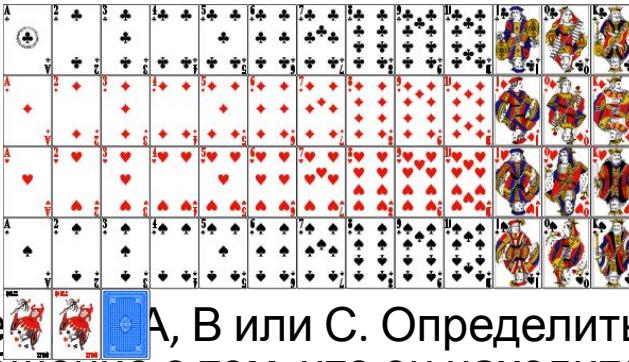
- Формула Хартли $H(x) = \log N$, где N – количество альтернатив
- Энтропия ограничивает максимально возможное сжатие без потерь (равна минимальному количеству бит, которое необходимо для записи этого сообщения без искажений).

Количество информации, получаемой в процессе сообщения

- Энтропию H можно заменять на I , если количество информации, получаемое при полном снятии неопределенности некоторой ситуации, количественно равно начальной энтропии этой ситуации. Но неопределенность может быть снята только частично, поэтому количество информации I , получаемой из некоторого сообщения, вычисляется как уменьшение энтропии, произошедшее в результате получения данного сообщения.
- $I = H_{\text{до}} - H_{\text{после}}$
- Для равновероятного случае (формула Хартли) получаем $I = \log \frac{N_{\text{до}}}{N_{\text{после}}}$

Примеры

1. Подсчитать количество информации в событии подбрасывания игрального кубика (для 4-, 6-, 8-, 12-, 20-гранника)
2. Подсчитать количество информации в сообщении о доставании из игральной колоды карты определенного а) цвета б) масти с) одну из «старших» д) одна из карт е) конкретная карта



1. Шарик находится в одной из трех урн А, В или С. Определить сколько бит информации содержит сообщение о том, что он находится в урне В
2. Вероятность первого события составляет 0,5, а второго и третьего 0,25. Чему для такого распределения равна информационная энтропия.

- 1) В результате определения того, что интересующий нас человек живет на втором этаже, было получено 3 бита информации. Сколько этажей в его доме?
- 2) В доме 10 этажей, какое количество информации мы получили, узнав, что интересующий нас человек живет на втором этаже?
- 3) Пусть в некотором учреждении состав работников распределяется так: а) $\frac{3}{4}$ - мужчины, $\frac{1}{4}$ - женщины б) $\frac{1}{2}, \frac{1}{2}$. Какова неопределенность относительно того, кого вы встретите первым, зайдя в учреждение? Какое количество информации несет в себе сообщение, что мы первым встретили мужчину/женщину?
- 4) Имеются два источника информации, алфавиты и распределения вероятностей которых заданы матрицами:

$$\left\| \begin{matrix} X \\ P \end{matrix} \right\| = \left\| \begin{matrix} x_1 & x_2 \\ p_1 & p_2 \end{matrix} \right\| \quad \left\| \begin{matrix} Y \\ Q \end{matrix} \right\| = \left\| \begin{matrix} y_1 & y_2 & y_3 \\ q_1 & q_2 & q_3 \end{matrix} \right\|$$

Определить, какой источник дает большее количество информации, если а) $p_1 = p_2, q_1 = q_2 = q_3$ б) $p_1 = q_1, p_2 = q_2 + q_3$

1) Вот список сотрудников некоторой организации:

Год рождения	Фамилия	Имя
1970	Иванова	Марина
1970	Иванова	Наталья
1970	Петрова	Татьяна
1970	Звягина	Ирина

Определите количество информации, недостающее для того, чтобы выполнить следующие просьбы:

- a) Пожалуйста, позовите к телефону Иванову.
- b) Меня интересует одна ваша сотрудница она 1970 года рождения.

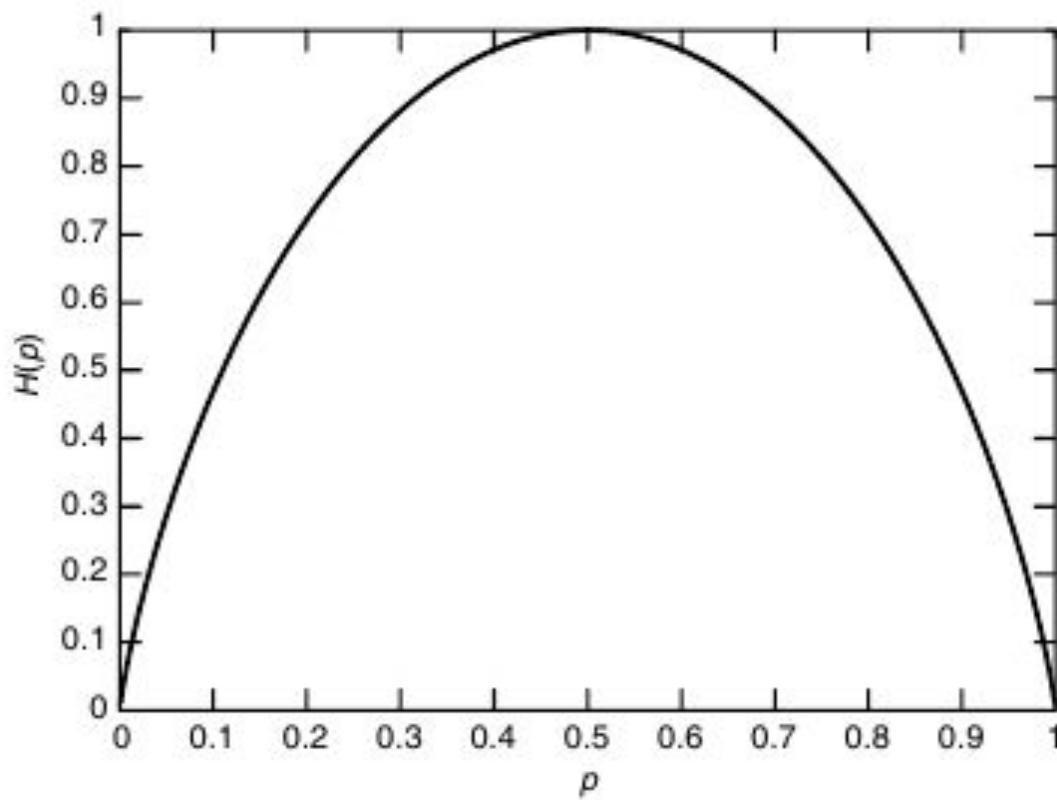
2) Какое из сообщений несет больше информации:

- В результате подбрасывания монеты (орел, решка) выпала решка.
- На светофоре (красный, желтый, зеленый) сейчас горит зеленый свет.
- В результате подбрасывания игральной кости (1...6) выпало 3 очка.

3) Какое из соотношений несет в себе больше информации $x = 5$ или $x > 3$?

- Вероятности победы каждой из восьми лошадей на скачках $(\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{8}, \frac{1}{16}, \frac{1}{64}, \frac{1}{64}, \frac{1}{64}, \frac{1}{64})$. Вычислите энтропию.

$$\bullet X = \{ \begin{matrix} p \\ q = 1 - p \end{matrix}$$



Другие меры измерения количества информации

- 1) Геометрическая
- 2) Комбинаторная

Число размещений с повторениями

$$\bar{A}_n^k = n^k$$

Без повторений

$$A_n^k = n(n - 1) \dots (n - k + 1) = \frac{n!}{(n - k)!} = \binom{n}{k} k!$$

Число сочетаний

$$C_n^k = \binom{n}{k} = \frac{n!}{k! (n - k)!}$$

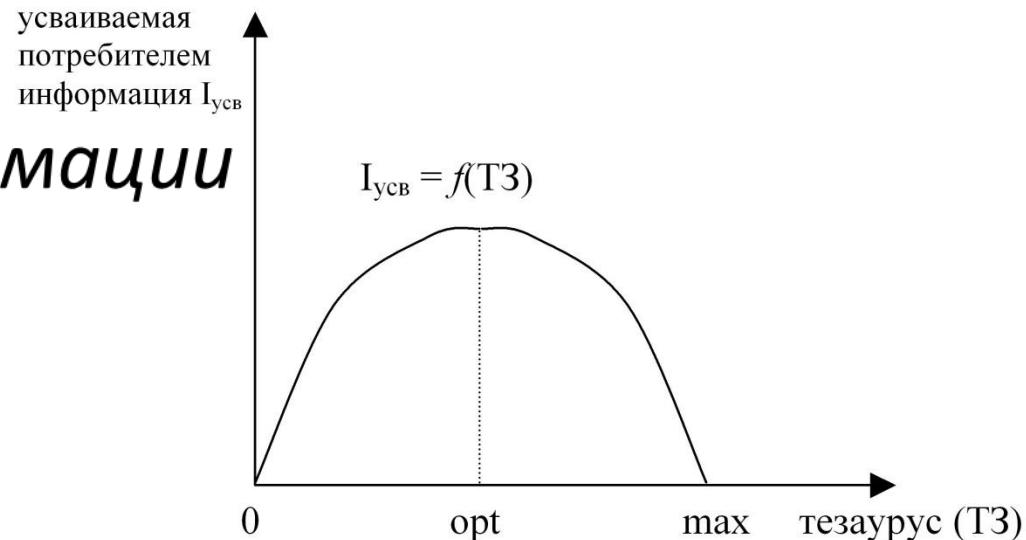
- 3) Аддитивная мера (формула Хартли)

- **Целесообразность информации**

$$I = \log \frac{p_1}{p_2}, \text{ где } p_1, p_2 - \text{вероятности}$$

достижения цели после и до получения
сообщения

- **Полезность информации**
- **Истинность**



Взаимная информация

- Для д.с.в. X и Y , заданных законом распределения $P(X = X_i) = p_i$, $P(Y = Y_j) = q_j$ и совместным распределением $P(X = X_i, Y = Y_j) = p_{ij}$, количество информации, содержащейся в X относительно Y , равно

$$I(X, Y) = \sum_{i,j} \log \frac{p_{ij}}{p_i q_j}$$

Условная энтропия

- $H(X, Y) = -\sum_{ij} p_{ij} \log p_{ij}$

Свойства меры информации и энтропии:

- 1) $I(X, Y) \geq 0$, $I(X, Y) = 0 \Leftrightarrow X$ и Y независимы;
- 2) $I(X, Y) = I(Y, X)$;
- 3) $HX = 0 \Leftrightarrow X$ — константа;
- 4) $I(X, Y) = HX + HY - H(X, Y)$, где $H(X, Y) = -\sum_{ij} p_{ij} \log_2 p_{ij}$;
- 5) $I(X, Y) \leq I(X, X)$. Если $I(X, Y) = I(X, X)$, то X — функция от Y .