



# BOARD GAMES

Studenti:  
Ivanov Florin  
Ghinea Alexandra

# CUPRINS

Introducere

Ontologia

Clase principale si  
statistici

Tehnologii principale

Concluzii

# INTRODUCERE

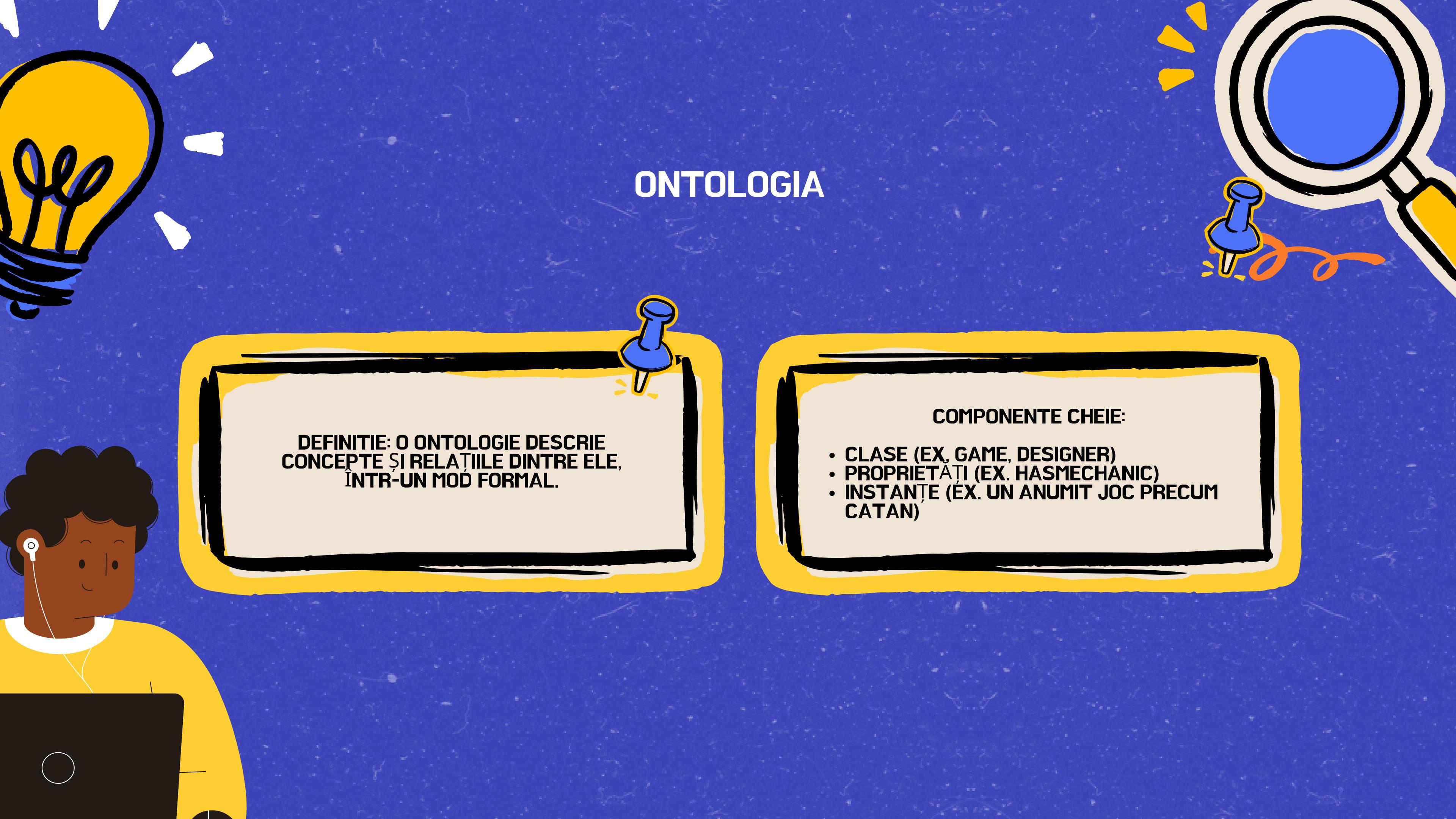
Domeniu: Jocuri de societate (board games)

Scopul ontologiei: Reprezentarea formală a datelor despre jocuri: mecanici, autori, complexitate, durată, număr de jucători, domenii tematice.

Surse de date: JSON generat prin web scrapping  
(9500 jocuri cu tot cu expansiuni)



# ONTOLOGIA



DEFINITIE: O ONTOLOGIE DESCRIE CONCEPTE SI RELATIILE DINTRE ELE, INTR-UN MOD FORMAL.

## COMPONENTE CHEIE:

- CLASE (EX. GAME, DESIGNER)
- PROPRIETĂȚI (EX. HASMECHANIC)
- INSTANȚE (EX. UN ANUMIT JOC PRECUM CATAN)

# CLASE PRINCIPALE SI STATISTICI

## Clasele principale din ontologie

- GAME: 9.623 INSTANȚE
- DESIGNER: 1.768 INSTANȚE
- DOMAIN: 84 INSTANȚE
- MECHANIC: 187 INSTANȚE
- COMPLEXITYCATEGORY, DURATIONCATEGORY, PLAYERCOUNTCATEGORY: CÂTE 4 INSTANȚE

## Statistică tripleți

- TOTAL TRIPLETE: 230.022
- HASDOMAIN: 35.516
- HASMECHANIC: 36.821
- HASDESIGNER: 13.027
- HASEXPANSION: 11.789
- ISEXPANSIONOF: 14.922
- ALTE PROPRIETĂȚI (RATINGURI, NUMĂR JUCĂTORI, DURATĂ, AN PUBLICARE): ~9.500 LEGĂTURI FIECARE

# TEHNOLOGII UTILIZATE

Limbaje & biblioteci: Python, RDFLib

Formate: RDF/XML, JSON

Standard ontologic: OWL (Web Ontology Language)

Interoperabilitate: SPARQL pentru interogări semantice

# CONCLUZIE

Ontologia dezvoltată pentru jocurile de societate oferă un cadru formal, coerent și extensibil pentru reprezentarea cunoștințelor din domeniu, permitând nu doar stocarea structurată a informațiilor despre mii de jocuri, ci și realizarea de interogări complexe, analize semantice și aplicații de recomandare sau descoperire de tipuri și relații între concepte.

# THANK YOU

