 **INSTITUTO SUPERIOR DE ENGENHARIA DE LISBOA**

**HYBRID ONTOLOGY MAPPING INTERFACE**

**Projeto Final de Curso**

Licenciatura em Engenharia Informática e Computadores

Ana Carolina Baptista

[41487@alunos.isel.ipl.pt](mailto:41487@alunos.isel.ipl.pt)

960314580

Eliane Almeida [41467@alunos.isel.ipl.pt](mailto:41467@alunos.isel.ipl.pt)

960271968

**Relatório de Progresso**

Orientadores:

Cátia Vaz, ISEL, [cvaz@cc.isel.ipl.pt](mailto:cvaz@cc.isel.ipl.pt)

José Simão, ISEL, [jsimao@cc.isel.ipl.pt](mailto:jsimao@cc.isel.ipl.pt)

Alexandre P. Francisco, IST, [aplf@ist.utl.pt](mailto:aplf@ist.utl.pt)

Abril de 2018

Índice

[Lista de Figuras 3](#_Toc512252565)

[Lista de Tabelas 4](#_Toc512252566)

[1 Introdução 5](#_Toc512252567)

[2 Descrição do problema 6](#_Toc512252568)

[2.1 Apollo 6](#_Toc512252569)

[2.2 Protégé 6](#_Toc512252570)

[2.3 Swoop 6](#_Toc512252571)

[3 Chaos Pop 8](#_Toc512252572)

[4 Arquitetura 11](#_Toc512252573)

[4.1 Descrição 11](#_Toc512252574)

[4.2 Hybrid Ontology Mapping Interface (H.O.M.I) 12](#_Toc512252575)

[4.2.1 Tecnologias 12](#_Toc512252576)

[4.2.2 Base de dados 13](#_Toc512252577)

[5 Progresso do projeto 14](#_Toc512252578)

[6 Referencias 17](#_Toc512252579)

[7 Bibliografia 17](#_Toc512252580)

# Lista de Figuras

[Figura 3.0.1 - Exemplo de ficheiro de dados 8](#_Toc512252092)

[Figura 3.0.2 - Exemplo de árvore gerada 9](#_Toc512252093)

[Figura 3.0.3 - Grafo de uma ontologia 9](#_Toc512252094)

[Figura 3.0.4 - Diagrama UML dos services do Chaos Pop 10](#_Toc512252095)

[Figura 4.1 – Arquitetura da aplicação 11](#_Toc512252096)

[Figura 5.1 – Arquitetura inicial da aplicação 14](#_Toc512252097)

# Lista de Tabelas

[Tabela 2‑1 - Comparação entre várias ferramentas e a nossa aplicação 7](#_Toc512252225)

[Tabela 5‑1 - Calendarização inicial do projeto 15](#_Toc512252226)

[Tabela 5‑2 - Calendarização atual do projeto 16](#_Toc512252227)

# Introdução

Preciso que se fale de ontologias e de OWL na introdução para não cair de para quedas no capitulo a seguir

# Descrição do problema

Com o crescimento da popularidade de OWL para a descrição de dados, naturalmente apareceram também alguns softwares para a edição e manipulação de OWL.

Neste capítulo iremos falar sobre alguns destes programas e sobre as diferenças entre eles. Por fim iremos explicar como o nosso projeto de insere nesta área bem no que o difere destes programas que já existem.

Iremos comparar 3 programas populares: Apollo, Protege e Swoop.

## 2.1 Apollo

Apollo é um modelador de fácil utilização para o utilizador, de utilização gratuita e local. Nesta aplicação, um utilizador pode modelar ontologias com noções básicas de ontologias (classes, relações, instâncias, etc). Também é possível criar novas instancias a partir das classes presentes nessas ontologias. Alguns dos pontos fortes deste software é o seu corretor de tipos que mantem a consistência de tipos durante o processo, bem como o armazenamento das ontologias (em ficheiros).

Contudo, este programa é relativamente antigo e carece de uma interface gráfica intuitiva, ao contrario dos seus concorrentes. Apollo carece também de extração de informação em web e da possibilidade de dar uma experiencia multiutilizador aos seus utilizadores, para trabalhos em colaboração com mais do que um utilizador.

## 2.2 Protégé

Protege é um editor e modelador de ontologias, de utilização gratuita e tem uma vertente local bem como online (WebProtégé). Tem uma arquitetura baseada em plug-ins o que deu origem ao desenvolvimento de inúmeras ferramentas relacionadas com semântica web. Implementa um conjunto de estruturas modeladoras de conhecimento e ações que suportam a criação, modelação e manipulação de ontologias, complementadas com inúmeras formas de visualização desses dados (?). A customização proporcionada aos seus utilizadores é uma das características que torna esta aplicação numa das mais populares na área.

## 2.3 Swoop

Swoop é um browser e também um editor *open-source*, de utilização gratuita e local. Esta ferramenta contém validadores de OWL e oferece várias formas de visualização gráfica de OWL. É composto também por um ambiente de edição, comparação e fusão entre múltiplas ontologias. As suas capacidades de *hyperlinks* proporciona uma interface de navegação fácil aos seus utilizadores. Um utilizador pode também reutilizar dados ontológicos externos ao colocar os links para a entidade externa ou importando a ontologia completa, pois não é possível importar ontologias parciais, mas é possível realizar pesquisas por múltiplas ontologias.

Durante a nossa pesquisa sobre outras ferramentas e bibliotecas que já existem nesta área, encontramos também, para além de outros editores com características diferentes dos apresentados acima, alguns mapeadores de XML para OWl (Ontmalizer[[1]](#footnote-1) e JXML2OWL[[2]](#footnote-2))

A nossa ferramenta visa juntar os pontos fortes destas aplicações numa só aplicação

Na nossa ferramenta (HOMI) iremos ter uma vertente local assim como uma vertente online. Ambas terão uma visualização simples e fácil para os nossos utilizadores bem como a opção de apenas criar uma nova instância a partir de uma dada ontologia ou então através de um exemplo concreto descrito em XML realizar o mapeamento de conceitos presentes na ontologia em questão.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Característica  -  Programa | Criação de novas instâncias | Fácil Utilização | Armazenamento | Interface Intuitiva | Versão Online | Mapeia XML para OWL |
| Apollo | Sim | Sim | Sim, em ficheiros | Não | Não | Não |
| Protégé | Sim | Sim | Sim | Sim | Sim | Não |
| Swoop | Sim | ? probably | Sim, em modelos HTML | Sim | Não | Não |
| Ontomalizer & JXML2OOWL | Sim | Kinda | Não | Não contem interface | Não | Sim |
| HOMI | Sim | Sim | Sim | Sim | Sim | Sim |

Tabela ‑ - Comparação entre várias ferramentas e a nossa aplicação

# 3 Chaos Pop

Chaos Pop é uma API que foi desenvolvida para permitir mapear ontologias dado um caso concreto da mesma.

Para que um mapeamento seja realizado são indispensáveis dois ficheiros: um OWL referente à uma ontologia (*OntologyFile*) e outro que representa um caso concreto da ontologia em questão (*DataFile*). Neste momento, os ficheiros que são suportáveis como *DataFile* são de extensões JSON e XML.

Aquando da submissão de ficheiros *DataFile* e *OntologyFile*, a informação presente nestes são guardadas numa base de dados remota. Quando pretende-se realizar o mapeamento de dados, é necessário buscar os ficheiros que tenciona mapear, sejam eles um ou mais *DataFile’*s e *OntologyFile’*s.

No que diz respeito ao *DataFile* os dados são guardados em *nodes,* formando assim uma árvore. Por exemplo, se for submetido o ficheiro XML da Figura 3.0.1, a árvore abstraída a partir dos *nodes* deste será a apresentada na Figura 3.0.2.

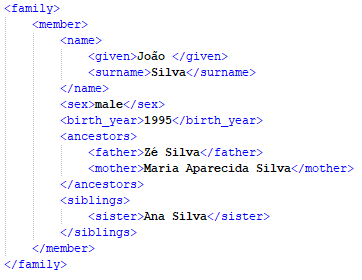


Figura 3.. - Exemplo de ficheiro de dados

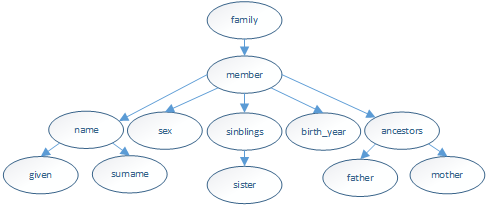


Figura 3.. - Exemplo de árvore gerada

Por outro lado, quando é submetido um *OntologyFile,* a informação que contém neste é mantida em base de dados da seguinte forma:

* uma *ontology* pode ter *classes, data properties* e *object properties*, sendo assim é possível obter estes dados referentes a uma ontologia com o identificador da mesma;
* uma *class* pode ter *data properties* e *object properties,* logo é possível aceder a esta informação com base no identificador da ontologia na qual a classe pertence e no identificador da classe em questão.

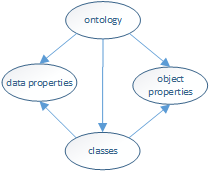


Figura 3.. - Grafo de uma ontologia

Quando for realizar o mapeamento de uma ontologia, está ao critério do utilizador decidir quais dados desta ele pretende obter, assim como a ordem com que deseja mapear estes.

Para submeter ficheiros, obter dados referentes aos ficheiros submetidos e mapear os conceitos existentes é necessário ter conhecimento dos *endpoints* existentes no Chaos Pop que satisfazem estas necessidades. Estes *endpoints* são pertencentes ao *services* eestão divididos e implementados em determinadas classes de acordo com a sua funcionalidade. O diagrama UML apresentado abaixo mostra as funções relativas a cada *endpoint.*

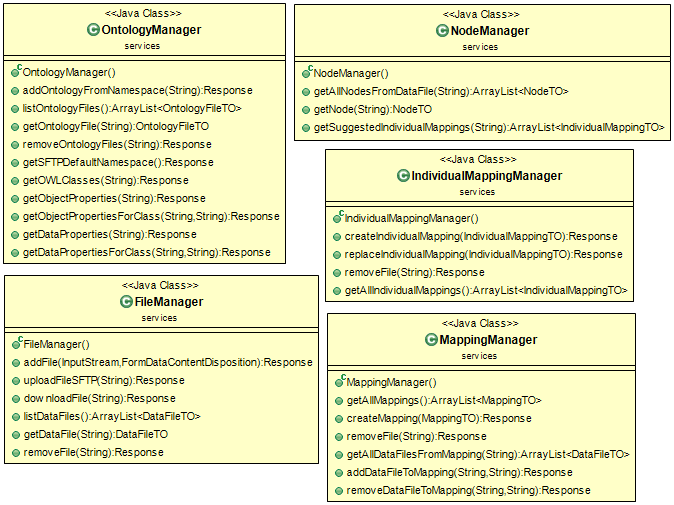


Figura 3.. - Diagrama UML dos services do Chaos Pop

# Arquitetura

Neste capítulo descreveremos detalhadamente cada módulo da aplicação, assim como a forma como estes interagem entre si e as tecnologias utilizadas na implementação de cada um.

## **4.1 Descrição**

A Figura 4.1 mostra a arquitetura da aplicação, na qual está representada a interação entre os distintos módulos existentes. Esta interação inicia-se quando o utilizador (*User*) insere um ficheiro com a definição de uma ontologia (*Ontology File*) e, opcionalmente, um segundo ficheiro (*Data File*). Estes ficheiros irão ser submetidos a API Chaos Pop. De seguida irá ser gerada uma interface gráfica onde o usuário poderá anotar valores aos vários conceitos presentes no *Ontology File* ou anotar os conceitos do *Data File* com os termos do *Ontology File*. No final deste processo, é gerado um novo ficheiro OWL que contém os dados descritos de acordo com *Ontology File*. Iremos também dar a opção ao usuário de guardar os ficheiros de input e output numa base de dados remota.

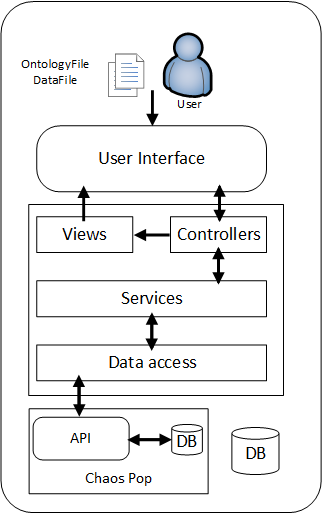


Figura . – Arquitetura da aplicação

## **4.2 Hybrid Ontology Mapping Interface (H.O.M.I)**

A aplicação foi implementada por níveis de acesso, na qual cada nível apenas comunica com o superior ou inferior, nunca saltando um nível durante a comunicação. Esta implementação proporciona uma maior facilidade na manipulação das funcionalidades.

Os níveis existentes são:

* ***controllers:*** contém todos os *endpoints* possíveis de serem acedidos através da *user interface* e comunica com *views*e *services*;
* ***services:*** nível intermédio entre *controllers* e *data access*, contém toda a lógica necessária para a execução das operações disponíveis;
* ***data access:***  engloba todo o acesso aos dados. Seja este acesso na API Chaos Pop ou na nossa própria base de dados;
* ***views:*** inclui todas as representações visuais utilizadas em *user interface.*

Em cada um dos níveis existe diferentes módulos, nestes estão implementadas funções usufruindo de algumas tecnologias das quais temos conhecimento.

### **4.2.1 Tecnologias**

**Node.js**

**O que é?** Um *runtime* de JavaScript, que pelo facto de processar o código JavaScript desvinculando-o do browser, possibilita o desenvolvimento de aplicações estáveis e rápidas.

**Por que escolhemos?** Escolhemos esta tecnologia porque já tivemos experiências em outras unidades curriculares e concluímos que fornece uma maneira fácil de construir uma aplicação.

**Onde utilizamos?** Todo o projeto é realizado utilizando esta tecnologia.

**D3.js**

**O que é?** Uma ferramenta para JavaScript que associa os dados ao *Document Object Model(DOM)* e permite manipular estes gerando gráficos usando diretamente padrões web como o HTML e o CSS.

**Por que escolhemos?** Optamos por tal pelo facto de suportar comportamentos dinâmicos de interação e animação e grandes conjuntos de dados. Outra característica que nos chamou a atenção foi com facilidade obter gráficos bonitos visualmente.

**Onde utilizamos?** Utilizamos na apresentação dos dados referentes aos ficheiros de entrada, de modo a obter uma representação intuitiva e de fácil entendimento destes por parte do utilizador.

**Electron**

**O que é?** Um framework utilizado para criar aplicações multiplatformas desktop com tecnologias web (HTML, JavaScript e CSS).

**Por que escolhemos?** Como a nossa aplicação será desenvolvida na tecnologia JavaScript e esta é a suportada pelo Electron, decidimos utilizá-lo para assim não ter a necessidade de aprender a usar uma nova tecnologia no desenvolvimento do sistema desktop.

**Onde utilizamos?** Na criação da aplicação desktop iremos aplicar esta tecnologia.

**Express**

**O que é?** Um framework back-end em Node.js que cria rotas, middlewares, entre outras para facilitar a criação de API’s. Este cria e obtém dados a partir do servidor, independentemente da linguagem que irá utilizá-los.

**Por que escolhemos?** Por já termos experiências com esta tecnologia em outras alturas e a sua utilização ser fácil.

**Onde utilizamos?** Toda as rotas disponíveis na camada *controllers* estão implementadas com base neste.

### **4.2.2 Base de dados**

O armazenamento dos dados relativos aos ficheiros *OntologyFile* e *DataFile* está sendo realizado na base de dados do ChaosPop. Posteriormente, tencionamos alterar isto de modo a que tenhamos a nossa própria base de dados.

# Progresso do projeto

A calendarização definida anteriormente na proposta foi criada baseada numa arquitetura por módulos. Após uma análise concluímos que a aplicação seria mais bem-adaptada numa implementação por níveis de acesso, o que por consequência causou alterações na arquitetura e calendarização inicial.

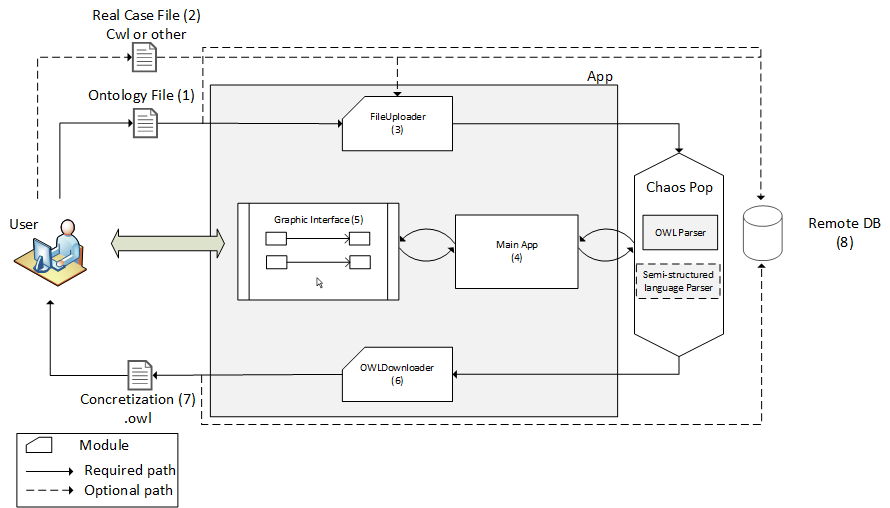


Figura . – Arquitetura inicial da aplicação

Os módulos *FileUploader, OWLDownloader e MainApp* estão todos implementados, por níveis, em *controllers, services* e *data-access.* Por exemplo, aquando do *upload* de um ficheiro é realizado um *request* que recebe este na *route* que foi criada com esta funcionalidade e estádisponível em *controllers.* Posteriormente, este é enviado por intermédio de uma função implementada nos *services* para o *data-access*, sendo assim submetido ao ChaosPop.

Já o *Graphic Interface* corresponde à *User Interface* da atual arquitetura (Figura 4.1).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data de início | Semana | Descrição |
| 19/02/2018 | 1-2 | - Compreensão da necessidade da ferramenta nos dias atuais  - Estudo do Chaos Pop |
| 05/03/2018 | 3-4 | - Estudo da ferramenta Electron  - Desenvolvimento da proposta |
| 19/03/2018 | 5 | - Entrega da proposta do projeto  - Utilização do Chaos Pop em alguns exemplos |
| 26/03/2018 | 6-7 | - Desenvolvimento do módulo *FileUploader* e *OWLDownloader* |
| 09/04/2018 | 8-10 | - Realização do esqueleto da *Main App*  - Desenvolvimento da *Graphic Interface* |
| 30/04/2018 | 11 | - Apresentação individual e entrega do relatório de progresso |
| 07/05/2018 | 12-13 | - Definição da descrição de ferramentas em OWL |
| 21/05/2018 | 14 | - Desenvolvimento da aplicação *desktop*  - Criação do cartaz |
| 28/05/2018 | 15 - 17 | - Entrega do cartaz e da versão beta  - Otimização dos módulos |
| 18/06/2018 | 18 | - Testes de escalabilidade |
| 25/06/2018 | 19-21 | - Finalização do relatório e entrega da versão final |

Tabela ‑ - Calendarização inicial do projeto

As alterações referentes a calendarização não foram apenas devido ao facto de mudarmos a arquitetura, mas também na divisão das semanas para cada tarefa especifica. Isto ocorreu porque gastamos mais semanas do que definido inicialmente para ter acesso a API do Chaos Pop, estudá-la e usá-la em alguns exemplos. Neste momento estamos mapeando os conceitos das ontologias e utilizando a tecnologia D3.js (4.2.1 Tecnologias) Sendo assim, nos encontramos 2 semanas atrasadas para concluir a implementação da *User Interface* e dos níveis de acesso. Neste momento, estamos a implementar a parte da visualização das ontologias e o mapeamento da mesma.

Na Tabela 5‑2 está apresentada a nova calendarização do projeto com as mudanças necessárias.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data de início | Semana | Descrição |
| 19/02/2018 | 1-2 | - Compreensão da necessidade da ferramenta nos dias atuais  - Estudo do Chaos Pop |
| 05/03/2018 | 3-4 | - Estudo da ferramenta Electron  - Desenvolvimento da proposta |
| 19/03/2018 | 5-7 | - Entrega da proposta do projeto  - Esclarecimentos sobre a API Chaos Pop e utilização do mesmo em alguns exemplos |
| 09/04/2018 | 8-10 | - Início da implementação dos níveis de acesso (*controllers, services, data-access*)  - Início do desenvolvimento da *User Interface* |
| 30/04/2018 | 11 | - Apresentação individual e entrega do relatório de progresso |
| 07/05/2018 | 12 | - Continuação do desenvolvimento da *User Interface* e dos níveis de acesso |
| 14/05/2018 | 13 | - Definição da descrição de ferramentas em OWL |
| 21/05/2018 | 14 | - Desenvolvimento da aplicação *desktop*  - Criação do cartaz |
| 28/05/2018 | 15 - 17 | - Entrega do cartaz e da versão beta  - Otimização dos módulos |
| 18/06/2018 | 18 | - Testes de escalabilidade |
| 25/06/2018 | 19-21 | - Finalização do relatório e entrega da versão final |

Tabela ‑ - Calendarização atual do projeto

# Referencias

<https://www.w3.org/wiki/Ontology_editors> [21/04/18]

<http://www.ef.uns.ac.rs/mis/archive-pdf/2013%20-%20No2/MIS2013-2-4.pdf> [21/07/18]

<https://www.w3.org/wiki/SemanticWebTools> [22/04/18]

# Bibliografia

1. https://github.com/srdc/ontmalizer [↑](#footnote-ref-1)
2. http://jxml2owl.projects.semwebcentral.org/index.html [↑](#footnote-ref-2)