

Salomon  
System przetwarzania wiedzy

---

*User's Manual, ver 1.0*

Historia wersji

Data	Wersja	Opis	Autorzy
17-09-2005	1.0	User's Manual	Przemysław Misiuda, Krzysztof Nadolski, Ma- teusz Nowakowski, Łukasz Ostatek, Dominik Seweryn, Tomasz Wąsala

# 1 Wstęp

Niniejszy dokument stanowi dokumentację użytkownika pomocną przy wykorzystaniu platformy Salomon do tworzenia drzew decyzyjnych.

## 1.1 Cel

Dokument ten powstał jako prosta instrukcja obsługi poszczególnych pluginów realizujących zadania kolejnych etapów procesu tworzenia i prezentowania drzew decyzyjnych. Wskazuje jakie opcje oferuje każdy plugin i jak ich używać oraz jakie należy wykonać kroki aby uzyskać pożądaną efekt w postaci drzewa decyzyjnego.

# 2 Pluginy

## 2.1 TreeDataLoader

Jest to pierwszy z pluginów tworzących drzewa decyzyjne. Służy do wybierania z bazy danych informacji potrzebnych do stworzenia drzewa. Użytkownik na początku wybiera tabelę na podstawie której będzie tworzone drzewo decyzyjne. Następnie kolumnę względem której tworzone będzie drzewo decyzyjne (decisioned column) oraz kolumny które mają być brane pod uwagę przy tworzeniu drzewa (decisioning columns).

Aby dokonać wyboru w/w tabeli i kolumn należy:

- załadować plugin
- dodać plugin do tasków
- kliknąć prawym przyciskiem na plugin (w oknie tasków) i wybrać „Settings”
- w oknie „Table” wybrać żądaną tabelę – wtedy w oknach „Decisioned column” oraz „Decisioning columns” pojawi się lista dostępnych kolumn.
- wybrać jedną kolumnę w „Decisioned kolumn” oraz dowolną ilość w oknie „Decisioning columns” (przy użyciu klawisza „Ctrl”)
- kliknąć „OK”.

Plugin na dzień dzisiejszy nie posiada opcji walidacji wyboru, wobec czego użytkownik musi zadbać o to aby wybrane dane miały sens, tj.

- aby wybrana była nazwa tabeli oraz kolumny Decisioned i Decisioning
- kolumna Decisioned była dokładnie jedna
- kolumn Decisioning było przynajmniej jeden, przy czym nie może być wybrana kolumna Decisioned

## 2.2 VeniTreeCreator

Jeśli chodzi o drugi w kolejności plugin - realizujący algorytm budowy drzew decyzyjnych - to uruchamia się go podobnie jak plugin pierwszy. Ze względu na swój charakter plugin ten nie podejmuje interakcji z użytkownikiem. Otrzymuje on od poprzedniego pluginu informacje na podstawie jakiej tabeli i w jaki sposób ma zbudować drzewo decyzyjne, a po skończeniu swej pracy przekazuje jej efekty do kolejnego tym razem wizualizacyjnego pluginu.

## 2.3 C45TreeCreator

Alternatywą dla opisanego powyżej pluginu algorytmicznego implementującego zasadę działania algorytmu ID3 jest plugin C45TreeCreator implementujący algorytm C4.5. W ustawieniach tego pluginu można podać poziom ufności na jakim będzie działał ten plugin. Wartość ta oznacza minimalny odsetek elementów znajdujących się w węźle drzewa aby węzeł ten został uznany za homogeniczny i nie rozwijany dalej. Sensowne wartości dla tego parametru są z przedziału  $(0,5;1>$ . Dodatkową cechą tego algorytmu jest, że potrafi on dla atrybutów ciągłych operować na ich zakresach zamiast na dyskretnych wartościach. Przykładowo zamiast tworzyć osobne węzły dla wartości atrybutu ciągłego wynoszących 1,2,3,4,5,6 może np. stworzyć dwa węzły dla wartości  $\leq 2$  i  $>2$ . U podstaw algorytm tworzy drzewa korzystając z obliczanego dla każdego atrybutu współczynnika GainRatio. Użycie tego współczynnika zamiast używanej w algorytmie ID3 entropii redukuje niekorzystny wpływ atrybutów posiadających wiele dopuszczalnych wartości. Dodatkowo GainRatio jest wyliczane tylko na danych, dla których wartość danego atrybutu jest określona. W ten sposób zredukowana jest ułomność algorytmu ID3, który to algorytm wymagał, aby wartości wszystkich atrybutów dla wszystkich elementów danych były określone.

## 2.4 TreeVisualisation

Jest to trzeci z grupy pluginów odpowiadających za tworzenie drzew decyzyjnych. Uruchamia się go analogicznie jak poprzednie pluginy. Służy do prezentacji graficznej utworzonych drzew. W pierwszej iteracji został on napisany jako bardzo prymitywny i nie ma możliwości wyboru ustawień pluginu. Aby obejrzeć drzewo należy uruchomić plugin, a następnie kliknąć na Result. Po naciśnięciu Result w okienku tekstowym pojawi się drzewo w postaci wypisanego stringu. Gdzie mamy najpierw korzeń drzewa, a później zestawienia rodzic, krawędź, potomek. Kolejne poziomy są oddzielone znakiem `"/`, natomiast poszczególne węzły na poziomie są oddzielone znakiem `"#"`.

Plugin może działać w dwóch trybach.

1. Jeśli chcemy aby działał razem z innymi pluginami i wyświetlił drzewo stworzone przez nie, nie trzeba nic zmieniać w jego ustawieniach, wystarczy odpowiednio

poustawiać wcześniejsze pluginy i kliknąć Run. W oknie Result pluginu pojawi się okno stworzone przez wcześniej wybrane pluginy.

2. Jeśli chcemy aby plugin działał samodzielnie, wchodzimy do panelu Settings. W panelu mamy możliwość skasowania już istniejącego drzewa. Wystarczy wybrać istniejące drzewo z listy i wcisnąć przycisk Usuń drzewo. Drzewo zostanie skasowane. Drugą funkcją, którą można wykorzystać w pluginie działającym samodzielnie jest rysowanie drzewa wybranego z listy, aby to zrobić należy wybrać interesujące nas drzewo z listy, zaznaczyć checkbox Działaj samodzielnie. Następnie należy kliknąć przycisk Run, wejść do okna Result gdzie pojawi się interesujące nas drzewo w postaci JTree. Jeśli zrobimy coś niezgodnie z instrukcją w oknie Result pojawi się komunikat z informacją jak należy postąpić z pluginem aby wyświetlić drzewo.