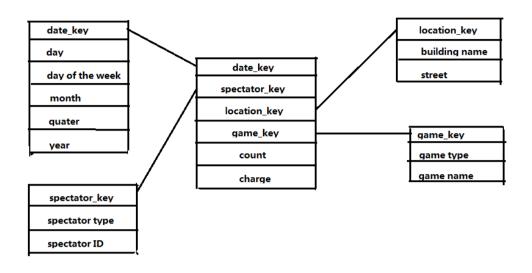
—,

1)星型模式图如下



2)

假设数据立方体初始时 time 按照 day 聚集, location 按照 street 聚集, spectator 按照 spectator type 聚集, game 按照 game type 聚集, 显示的度量为 Charge。

需要执行的 OLAP 操作如下:

date_key 上卷到 year, 因为列出的时间是 2018 年以年为单位;

location_key 下钻到 building name, 因为列出的地点大礼堂精确到了建筑物;

切块 (time = 2018) and (spectator type = student) and (building name = DaLITang), 因为要按照给出的条件筛选出满足条件的数据;

由于要计算满足条件的数据的总付费,经过以上 OLAP 操作可以通过求和得到所需的分析结果。

_,

1)

为执行 Apriori 算法, 先对项集中的项进行字典序排序,

结果如下:

TID	Items
-----	-------

T01	{A,B,D,K}		
Т02	{A , B , C , D , E}		
Т03	{A , B , C , E}		
T04	{A , B , D}		

- 1. 第一次迭代, 候选 1 项集中, K 只出现了一次, 小于 min_sup, 进行剪枝, 候选一项集为{A, B, C, D, E}
- 使用 L1 连接产生候选 2 项集, CD 只出现了一次, 小于 min_sup, 进行剪枝, 候选 2 项集为{AB, AC, AD, AE, BC, BD, BE, CE}
- 3. 使用 L2 连接产生候选 3 项集,ACD,BCD 只出现了一次,小于 min_sup,进行剪枝,候选 3 项集为{ABC, ABD, ABE, ACE, BCE}
- 4. 使用 L3 连接产生候选 4 项集,ABCD,ABDE只出现了一次,小于 min_sup,进行 剪枝,候选 4 项集为{ABCE}
- 5. 使用 L3 连接产生候选 5 项集为空集,算法结束。

综上可得,包含物品 E 的频繁项集有 E, AE, BE, CE, ABE, ACE, BCE, ABCE;

2)

$$P(ABC \mid AB) = 2 / 4 = 50\%;$$

$$P(ABC \mid BC) = 2 / 2 = 100\%$$
; buy(B) & buy(C) -> buy(A)

$$P(ABC \mid AC) = 2 / 2 = 100\%$$
; buy(A) & buy(C) -> buy(B)

$$P(ABD \mid AB) = 3 / 4 = 75\%$$
; buy(A) & buy(B) -> buy(D)

$$P(ABD \mid AD) = 3 / 3 = 100\%$$
; buy(A) & buy(D) -> buy(B)

$$P(ABD \mid BD) = 3 / 3 = 100\%$$
; buy(B) & buy(D) -> buy(A)

 $P(ABE \mid AB) = 2 / 4 = 50\%;$

$$P(ABE \mid BE) = 2 / 2 = 100\%$$
; buy(B) & buy(E) -> buy(A)

$$P(ABE \mid AE) = 2 / 2 = 100\%$$
; buy(A) & buy(E) -> buy(B)

$$P(ACE \mid AC) = 2 / 2 = 100\%$$
; buy(A) & buy(C) -> buy(E)

$$P(ACE \mid AE) = 2 / 2 = 100\%$$
; buy(A) & buy(E) -> buy(C)

$$P(ACE \mid CE) = 2 / 2 = 100\%$$
; buy(C) & buy(E) -> buy(A)

$$P(BCE \mid BC) = 2 / 2 = 100\%$$
; buy(B) & buy(C) -> buy(E)

$$P(BCE \mid BE) = 2 / 2 = 100\%$$
; buy(B) & buy(E) -> buy(C)

 $P(BCE \mid CE) = 2 / 2 = 100\%$; buy(C) & buy(E) -> buy(B)

三、

Constraint	Antimonotone	Monotone	Succinct
0 ∉ S	Yes	No	Yes
S 中的正数数量大于 5	No	Yes	Week
S 中只包含 3 的倍数	Yes	No	Yes
min(S) > 0 & max(S) < 10	Yes	No	Yes
S 的方差小于 1	No	No	No