|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Przedmiot:**  Systemy wspomagania decyzji | **Projekt końcowy** | **Wydział:**  WEAIiIB  **Semestr:** 5  **Grupa dziekańska:** 2 |
| **Imię i nazwisko:**   * Jan Gallina * Konrad Flis * Mateusz Gołąbek * Maria Jagintowicz | Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie | **Data wykonania ćwiczenia:**  04.01.2024  **Data sprawozdania:**  11.01.2024 |

# Spis Treści

1. Cel ćwiczenia
2. Problem i zbiór danych
3. Wygląd i opis działania GUI
4. Pseudokod algorytmów
5. Struktura i kod programu
6. Uzyskane wyniki
7. Wnioski i dyskusja wyników

# Cel ćwiczenia

Celem ćwiczenia było wybranie własnego problemu decyzyjnego oraz zbudowanie aplikacji, której użytkownik może ustawić konkretne parametry, takie jak wybór metody, kryteriów oraz metryk w celu porównania danych za pomocą metod poznanych na laboratoriach. W tym celu stworzyliśmy program w języku Python, w którym zaimplementowaliśmy metody wspomagania decyzji Topsis, SP-CS oraz RSM, dodatkowo tworzą interfejs graficzny użytkownika.

# Problem i zbiór danych

Jako problem w naszym projekcie wybraliśmy porównywanie ofert wynajmu mieszkań w różnych dzielnicach Warszawy, na podstawie ogłoszeń znalezionych na portalach internetowych. Dla każdej oferty wybraliśmy kryteria, które potencjalny wynajmujący mógł uznać za ważne. W naszym programie użyliśmy następujących kryteriów:

* Gęstość zaludnienia – gęstość zaludnienia dzielnicy, w której znajduję się mieszkanie
* Dostępność transportu publicznego – ocena gęstości połączeń i częstotliwości odjazdów oraz dostępność metra (istotny czynnik)
* Bliskość natury – odległość od najbliższego parku, lub lasu
* Odległość od centrum – odległość mieszkania od centrum warszawy
* Cena za metr kwadratowy – cena wynajmu za jeden metr kwadratowy
* Metraż – wielkość mieszkania
* Opłaty za media – dodatkowa wysokość opłaty za media
* Liczba pokoi – ilość pokoi w mieszkaniu, łącznie z salonem

Z uwagi na charakter niektórych kryteriów, część z nich jest minimalizowana. Jest to istotne z uwagi na działanie algorytmów, co prezentuje dodatkowa kolumna bazy z informacją, które kryterium jest maksymalizowane. Są to:

* Dostępność transportu publicznego
* Bliskość natury
* Metraż
* Liczba pokoi

Pozostałe kryteria są minimalizowane. Nasza baza danych zawiera łącznie 26 ofert. Z każdej dzielnicy Warszawy w bazie znajduje się przynajmniej jedna oferta.

Obraz zawierający tekst, numer, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - baza danych do problemu

Dodatkową kolumną są domyślne wagi konkretnych kryteriów wykorzystywane w metodzie Topsis. W aplikacji użytkownik ma również możliwość zadania własnych wag. Ostatnie dwie kolumny dotyczą wartości dla kryteriów (tj. wagi oraz flaga maksymalizacji).

1. Wygląd i opis działania GUI

Nasz projekt został zaimplementowany w pythonie korzystając z biblioteki PyQt6, która służby do zbudowania aplikacji i interfejsu użytkownika, na podstawie napisanego kodu. Główne okno programu zawiera najważniejsze funkcjonalności, które w miarę działania programu rozszerzają się (np. wybór wag w kryteriach oraz tworzenie wykresu).

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, numer, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - główne okno programu po uruchomieniu aplikacji

Użytkownik aby rozpocząć tworzenie rankingu musi wybrać plik, na podstawie którego tworzone będą rankingi. Aplikacja obsługuje pliki excela .xlsx w odpowiednim formacie. Po wybraniu pliku odblokują się kolejne możliwości.

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, numer

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - główne okno po załadowaniu danych

Program odpowiednio rozpoznał występowaniu ośmiu kryteriów, z których pierwsze dwa są domyślnie wybrane. Z tego miejsca użytkownik może wybrać interesujące go kryteria oraz metodę, według której tworzony będzie ranking.

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, linia, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - wybór metody

Dodatkowo użytkownik może wybrać jedną z pięciu zaimplementowanych metryk do obliczania odległości alternatyw od odpowiednich punktów zgodnie z działaniem algorytmu.

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, linia

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - wybór metryki

Każda z metryk charakteryzuje się nieco odmiennymi charakterystykami, z czego metryka wybrana defaultowo to klasyczna odległość dwóch punktów na płaszczyźnie kartezjańskiej.

Po wskazaniu wybranej metody, kryteriów oraz metryki program jest gotowy do obliczenia wyników. Pokazują się one po naciśnięciu przycisku „Wylicz ranking”. Wyniki ukazują się w liście w kolejności zgodnej z obliczonym współczynnikiem skoringowym.

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - przykładowe wyniki obliczone przez program

Kolejną funkcjonalnością jest możliwość tworzenia wykresów. Wykresy mogą powstawać tylko dla dwóch wybranych kryteriów, więc jeśli w pierwszym etapie ranking został utworzony dla więcej niż dwóch kryteriów pojawi się dodatkowe okno z zapytaniem, dla których stworzyć wykres.

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, linia

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - wybór kryteriów do tworzenia wykresu

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, linia

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - przykładowy wykres dla metody RSM

Na wykresie oprócz alternatyw zaznaczone są specjalne punkty w zależności od metody. Te punkty są umieszczone na dole legendy, a na wykresie zaznaczone są kwadratami.

1. Pseudokod algorytmów

Poniżej zamieściliśmy Pseudokod wszystkich trzech zrealizowanych algorytmów.

Algorytm Topsis:

1. Zaimportuj dane: mieszkania i ich własności, wektor wag i klasy ograniczeń
2. Znormalizuj macierz
3. Usuń alternatywy niemieszczące się w klasach odniesienia
   1. Dla każdej alternatywy sprawdź, czy jakakolwiek jej cecha nie mieści się w klasach odniesienia
   2. Jeśli tak – usuń alternatywę. Jeśli nie – dodaj ją do klasy
4. Wyznacz punkty idealny i antyidealny
5. Wyznacz odległości punktów od punktów idealnego i antyidealnego
6. Utwórz ranking na podstawie scoringów
7. Wyświetl wyniki

Algorytm SPCS

1. Inicjalizacja danych: mieszkania i ich własności
2. Usuń punkty zdominowane
3. Utwórz po 3 punkty status quo i aspiracji:
   1. Znajdź wartości najlepsze w zbiorze i dodaj je do zbioru punktów aspiracji
   2. Zaburz punkty aspiracji poprzez losową zmianę wartości
   3. Znajdź wartości średnią, medianę i losową wokół średniej, a następnie dodaj je do punktów status quo
4. Wyznacz losowe 3 odcinki między punktami status quo i aspiracji
5. Wyznacz odległości między punktami niezdominowanymi a odcinkami w wybranej metryce
6. Uwzględnij rzutowanie na odcinek i dodaj do odległości wynik rzutowania, tworząc scoring

6.1 Znormalizuj scoring

1. Utwórz rankingi na podstawie scoringu
2. Wyświetl wyniki

Algorytm RSM

1. Inicjalizacja danych: mieszkania i ich własności
2. Usuń punkty zdominowane
3. Utwórz punkty status quo, aspiracji oraz antyidealny
4. Zbadaj odległości między punktami niezdominowanymi a granicami optymalności i punktami idealnymi
5. Dokonaj normalizacji
6. Utwórz ranking na podstawie odległości
7. Wyświetl wyniki
8. Struktura i kod programu

Nasz kod podzielony został na 4 pliki. Pierwsze trzy, są to pliki odpowiadające każdej z metod. W środku opisane są funkcje obliczające rankingi skoringowe odpowiednio dla każdej metody. Każda z nich posiada również, fragment odpowiadający za wybór odpowiedniej metryki wskazanej przez użytkownika w trakcie działania aplikacji.

## Metoda Topsis

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, wyświetlacz

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - kod metody Topsis

Metoda Topsis polega na znormalizowaniu macierzy decyzyjnej oraz wyznaczeniu punktu idealnego oraz punktu antyidealnego z wartości dostępnych ze wszystkich kryteriów. Następnie według wybranej metryki oblicza się odległość każdej z alternatyw od wyznaczonych punktów. Na tej podstawie oblicza się ranking skoringowy.

## Metoda SP-CS

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający zrzut ekranu, tekst, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - kod metody SP-CS

Metoda SP-CS jest obliczana dla dwóch kryteriów na podstawie macierzy decyzyjnej oblicza się punkty stałe konieczne do obliczenia rankingu. Wyznaczane są trzy zestawy punktów wyznaczających odcinek. Punkty aspiracji z niewielkim zakłóceniem oraz trzy punkty status quo, punkt średni, punkt mediany oraz punkt losowy. Na ich podstawie oblicza się odległość alternatyw od wyznaczanych przez te punkty odcinków zgodnie z wybraną metryką, następnie po wyznaczeniu rzutu punktu na odcinek oblicza się w którym miejscu tego odcinka umieszczony jest rzut. Z tych par wyników oblicza się średnią odległość oraz średnią pozycję rzutu co pozwala na obliczenie współczynnika skoringowego.

## Metoda RSM

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, wyświetlacz

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - kod metody RSM

Metoda RSM również rozpoczyna działanie od obliczenia punktów stałych tj. punktu aspiracji, punktu antyidealnego, punktu granicznego, punktów status quo. Punkty status quo obliczane są jako punkty średniej i mediany. Następnie ze zbioru alternatyw wybiera się alternatywy niezdominowane, dla których kontynuuje się działania algorytmu. Współczynnik rankingowy obliczony jest jako różnica odległości od punktu aspiracji i minimum z odległości od punktów status quo. Odległość jest obliczana według odpowiedniej metryki.

## Plik main.py

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, wyświetlacz

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznieObraz zawierający tekst, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie

Zrzut ekranu - kod pliku main.py

Plik main łaczy ze sobą wszystkie 3 metody. Odpowiada też za stworzenie interfejsu użytkownika i budowę całej aplikacji.

# Uzyskane wyniki