

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «МИРЭА – Российский технологический университет» РТУ МИРЭА

Институт информационных технологий Кафедра вычислительной техники

КУРСОВАЯ РАБОТА

по дисциплине «Системный ана	лиз данных в системах под	держки принятия решении»
	(наименование дисциплины)	
Тема курсовой работы«	Музыкальная индустрия»_	
	POSTER PROPERTY.	
Студент группы ИКБО-04-2	2 Егоров Л.А.	Alex
(учебная группа	, фамилия, имя отчество, студента)	(подпись студента)
Руководитель курсовой работ		
Рецензент (при наличии)	Несевриен Л. А	,
	кность, звание, ученая степень)	(подпись рецензента)
Работа представлена к защите	«24» 12	_2024r.
Допущен к защите « <u>Д</u> У »	12 2024r.	omn.

Москва 2024 г.



МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «МИРЭА – Российский технологический университет»

РТУ МИРЭА

Институт информационных технологий Кафедра вычислительной техники

	Заведу	ющий кафедрой	M			
		Платоно				
		«15» сентя				
	ЗАДАЕ		900			
	на выполнение курсовой	работы по дисци	плине			
	«Системный анализ данных в систем:					
Студент	Егоров Л.А. Группа	ИКБО-04-22				
Тема:						
имитации алгоритм.	отжига, 3. Алгоритма роя частиц, 4,	Алгоритма пчелин	ой колонии. 3. муравьинь			
			«28» декабрь 2024г.			
Срок пр	едставления к защите курсовой раб	До	<u>декаорв</u> 20241.			
Задание	на курсовую работу выдал Подписа	руководителя	(Сорокин А.Б.) Ф.И.О. руководителя			
Задание	на курсовую работу получил	« <u>1</u>	5» сентябрь 2024г			
	Подпись обуч	ающегося	(Егоров Л.А.) Ф.И.О. исполнителя			

Москва 2024г.

ОТЗЫВ

на курсовую работу

по дисциплине «Системный анализ данных в системах поддержки принятия решений»

Студент <u>Егоров Л.А.</u> (ФИО студентв)

ИКБО-04-22 (Группа)

Характеристика курсовой работы

Критерий	Да	Нет	Не полностью
1. Соответствие содержания курсовой работы указанной теме	+		
2. Соответствие курсовой работы заданию	+		
3. Соответствие рекомендациям по оформлению текста, таблиц, рисунков и пр.	+		
4. Полнота выполнения всех пунктов задания	4		
5. Логичность и системность содержания курсовой работы	f		
6. Отсутствие фактических грубых ошибок	4		

Замечаний:

Hem

Рекомендуемая оценка:

omnurto

Подпись руководителя

ФИО руководителя

Сорокин А.Б.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
1 ОНТОЛОГИЯ	
1.1 Постановка задачи	7
1.2 Описание онтологии	
1.3 Построение онтологии в Protégé	8
1.4 Выполнение запросов в Protege	. 11
1.5 Результаты выполнения программного кода	. 11
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	. 13
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	. 14
ПРИЛОЖЕНИЯ	. 15

ВВЕДЕНИЕ

Возникновение онтологий и их стремительное развитие связано с проявлением в нашей реальности следующих новых факторов:

- колоссальный рост объемов информации, предъявляемых для обработки (анализа, использования) специалистам самых различных областей деятельности;
- чрезвычайная зашумленность этих потоков (повторы, противоречивость, разноуровневость, и т.п.);
- острая необходимость в использовании одних и тех же знаний разными специалистами в разных целях;
- всеобщая интернетизация нашей жизни и острая необходимость в структуризации информации для её представления пользователям и более эффективного поиска;
- необходимость сокращения времени на поиск нужной информации и повышения качества информационных услуг в Интернете.

Онтологии – это базы знаний специального типа, которые могут читаться и пониматься, отчуждаться от разработчика и/или физически разделяться их пользователями.

Существует много видов онтологий, однако одним из самых широко применяемых видов являются онтологии предметных областей, содержащие понятия определённой области знаний или входящих в неё областей. Формальная модель онтологии представлена следующей формулой:

$$0 = \langle X, R, F \rangle$$

где X — конечное множество концептов (понятий, терминов) предметной области, которую представляет онтология;

R — конечное множество отношений между концептами (понятиями, терминами) заданной предметной области;

F — конечное множество функций интерпретации (аксиоматизации), заданных на концептах и/или отношениях онтологии.

1 ОНТОЛОГИЯ

1.1 Постановка задачи

Необходимо разработать онтологию выбранной предметной области — «Музыкальная индустрия». Данная предметная область выбрана в связи с тем, что в современном мире прослушивание музыки стало очень доступным с использованием стриминговых сервисов, и поэтому есть острая необходимость в систематизации музыки, чтобы её было доступно выкладывать в Интернет [2].

1.2 Описание онтологии

Основным продуктом звукозаписывающих компаний являются музыкальные записи — наиболее распространёнными из них являются песни и альбомы, являющиеся сборниками песен. Авторами альбомов выступают либо группы, либо отдельные музыканты, и обе эти категории также связаны между собой — группы состоят из музыкантов [1].

На основе этого описания можно составить онтологию, состоящую из следующих классов:

- «Музыкальная индустрия» общий базовый класс для всех классов;
- «Музыкальная запись» базовый класс для разных видов музыкальных записей, содержит общий слот «Название»;
- «Альбом» класс для описания альбомов, содержит слоты «Год выхода» и «Исполнитель», ссылающийся на экземпляр класса «Исполнитель»;
- «Песня» класс для описания песен, содержит слот «Входит в альбом», ссылающийся на экземпляр класса «Альбом»;
- «Исполнитель» базовый класс для всех видов исполнителей, содержит общие слоты «Имя» и «Страна происхождения»;
- «Группа» класс для описания групп, не содержит своих слотов;

• «Музыкант» — класс для описания музыкантов, содержит слот «Входит в группу», ссылающийся на экземпляр класса «Группа».

Данное описание использовано для построения графической схемы онтологии (Рисунок 1.2.1).

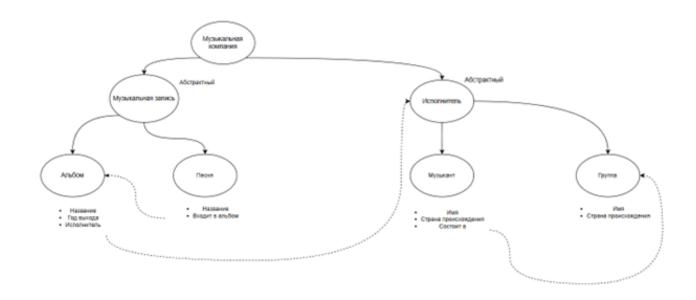


Рисунок 1.2.1 — Схема онтологии «Музыкальная индустрия»

1.3 Построение онтологии в Protégé

Для подробного изучения составленной онтологии использован инструмент для построения, редактирования онтологий и работы с ними Protégé. Сначала созданы классы, представленные на Рисунке 1.3.1.



Рисунок 1.3.1 — Составленная иерархия классов

На Рисунке 1.3.2 представлены слоты класса «Альбом». Слотами данного класса являются: название альбома, исполнитель и год выпуска.

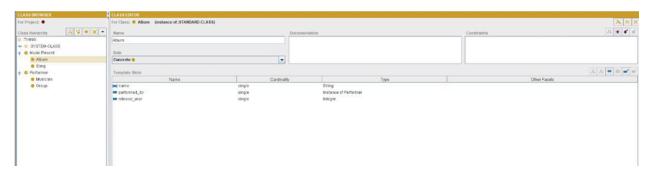


Рисунок 1.3.2 — Слоты класса «Альбом»

На Рисунке 1.3.3 представлены слоты класса «Песня». Слотами данного класса являются: альбом и название.

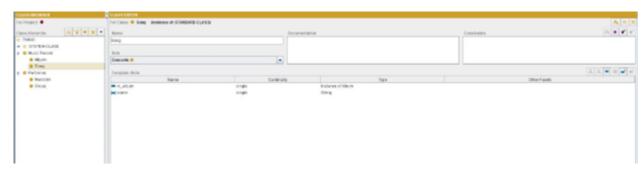


Рисунок 1.3.3 — Слоты класса «Песня»

На Рисунке 1.3.4 представлены слоты класса «Музыкант». Слотами данного класса являются: страна происхождения, группа и имя.

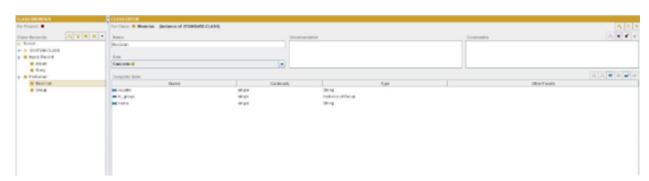


Рисунок 1.3.4 — Слоты класса «Музыкант»

На Рисунке 1.3.5 представлены слоты класса «Группа». Слотами данного класса являются страна и название.



Рисунок 1.3.5 — Слоты класса «Группа»

После составления и описания классов созданы экземпляры каждого из классов. На Рисунке 1.3.6 представлены экземпляры класса «Группа» и значения полей в одном из них.

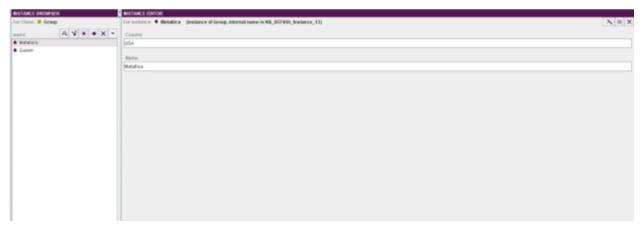


Рисунок 1.3.6 — Экземпляры класса «Группа»

На Рисунке 1.3.7 представлены экземпляры класса «Музыкант» и значения полей в одном из них.

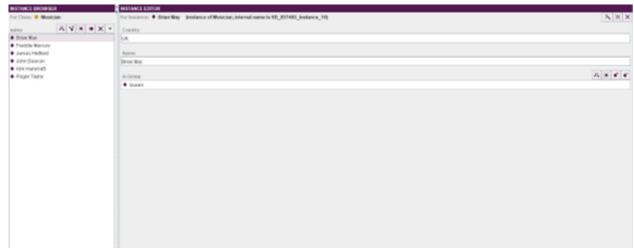


Рисунок 1.3.7 — Экземпляры класса «Музыкант»

На Рисунке 1.3.8 представлены экземпляры класса «Песня» и значения полей в одном из них.



Рисунок 1.3.8 — Экземпляры класса «Песня»

На Рисунке 1.3.8 представлены экземпляры класса «Альбом» и значения полей в одном из них.



Рисунок 1.3.9 — Экземпляры класса «Альбом»

1.4 Выполнение запросов в Protege

Программа Protégé позволяет составлять запросы на получение объектов по определённым условиям, а также вытаскивать связанные объекты для уже полученных объектов. Проделан обычный запрос на получение экземпляров (Рисунок 1.4.1).

Рисунок 1.4.1 — Одинарный запрос на получение песен из альбома На Рисунке 1.4.2 представлен цепной запрос на получение песен, написанных одной группой.

Рисунок 1.4.2 — Цепной запрос на получение песен, написанных одной группой На Рисунке 1.4.3 представлен цепной запрос на получение песен, написанных одним музыкантом.

Рисунок 1.4.3 – Цепной запрос на получение песен, написанных одним музыкантом

1.5 Результаты выполнения программного кода

Для работы с онтологиями написана программа на языке Python, которая запускается в консоли и поддерживает выполнение запросов на получение экземпляров. Её код представлен в Листинге А.1 На Рисунке 1.5.1 представлен результат выполнения запроса музыкантов в группе, выполненный в программе.

Рисунок 1.5.1 — Результат выполнения программы На Рисунке 1.5.2 представлен результат получения песен, написанных группой, с помощью запроса, выполненного в программе.

Рисунок 1.5.2 – Результат выполнения программы

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения данной практической работы изучены теоретические основы системного анализа и использования онтологий в широком ряде задач, получены навыки построения онтологий и работы с ними, включая создание классов для описания выбранной предметной области, создание слотов в классах и создание экземпляров. С помощью инструменты работы с онтологиями Protégé выполнены запросы на получение объектов по различным запросам.

В качестве закрепления полученных знаний написана программа на языке Python, способная работать с онтологией выбранной предметной области. В её функционал входит возможность писать запросы на получение экземпляров и связанных объектов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1. Карпенко, А. П. Современные алгоритмы поисковой оптимизации. Алгоритмы, вдохновленные природой: учебное пособие / А. П. Карпенко 3-е изд. Москва: Издательство МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2021. 446 с.
- 2. Сорокин, А. Б. Введение в роевой интеллект: теория, расчеты и приложения [Электронный ресурс]: Учебно-методическое пособие / А. Б. Сорокин , Л. М. Железняк М.: Московский технологический университет (МИРЭА), 2019.

приложения

Приложение А — Код реализации онтологии на языке Python

Приложение А

Код реализации онтологии на языке Python


```
from typing import Any
import random
import re
class OntologyObject:
    shown field = 'name'
          __str__(self) -> str:
return getattr(self, self.shown_field)
class Performer(OntologyObject):
    instances = []
            _init__(self, name: str, country: str) -> None:
     def
          \overline{\text{self.name}} = \text{name}
          self.country = country
          Performer.instances.append(self)
class MusicRecord(OntologyObject):
     instances = []
            init (self, name: str):
          \overline{\text{self.name}} = \text{name}
          MusicRecord.instances.append(self)
class Group(Performer):
    instances = []
          __init__(self, name: str, country: str):
super().__init__(name, country)
          Group.instances.append(self)
class Musician(Performer):
     instances = []
            _init__(self, name: str, country: str, in_group: Group):
          super().__init__(name, country)
self.in_group = in_group
          Musician.instances.append(self)
class Album(MusicRecord):
     instances = []
          __init__ (self, name: str, release_year: int, performed_by: Performer): super().__init__ (name) self.release_year = release_year
          self.performed_by = performed by
          Album.instances.append(self)
class Song(MusicRecord):
     instances = []
          __init__ (self, name: str, in_album: Album):
super().__init__ (name)
self.in_album = in_album
          Song.instances.append(self)
```

```
def find related objects by value(cls: OntologyObject. class
                                        lookup field: str, value: Any):
    instances = cls.instances
    result = []
    for instance in instances:
         if isinstance(getattr(instance, lookup_field), OntologyObject):
              if not isinstance(value, OntologyObject):
   value = find_object_by_name(
        getattr(instance, lookup_field).__class__, value)
                   if value is None:
                       return None
         if getattr(instance, lookup field) == value:
              result.append((instance, type(instance).__name__))
    return result
def get class(class name: str):
    classes =
         'musician': Musician,
         'group': Group,
         'album': Album,
         'song': Song
    class name = class name.lower().strip()
    if class name in classes:
         return classes[class_name]
    else:
         return None
def find object by name(cls: OntologyObject. class , name: str):
     instances = cls.instances
    for instance in instances:
         if instance.name == name:
              return instance
    return None
def get random class instance(cls: OntologyObject. class ):
    instances = cls.instances
    return random.choice(instances)
def get related class(obj: OntologyObject):
    classes = [Album, Song, Musician, Group]
    class_types = set()
    for classes:
         cls instances = cls.instances
         for instance in cls_instances:
              fields = [
                   key for key in instance. __dict_
if not re.match(r"__\w*__", key)
                                                         .keys()
              for field in fields:
                   field value = getattr(instance, field)
                   if field value == obj:
                       class types.add((cls, field))
    return list(class_types)
def main():
    groups = [Group('Queen', 'Great Britain'), Group('Metallica', 'USA')]
    musicians =
         Musician('Freddie Mercury', 'Zanzibar', groups[0]),
Musician('John Deacon', 'UK', groups[0]),
Musician('Brian May', 'UK', groups[0]),
         Musician('Roger Taylor', 'UK', groups[0]),
         Musician('James Hetfield', 'USA', groups[1]),
Musician('Kirk Hammett', 'USA', groups[1]),
Musician('Lars Ulrich', 'USA', groups[1]),
```

```
Musician('Robert Trujilio', 'USA', groups[1])
    albums = [
         Album('Mr.Bad Guy', 1985, musicians[0]),
Album('A Night At The Opera', 1975, groups[1]),
         Album('Innuendo', 1991, groups[0]),
         Album('Ride The Lightning', 1984, groups[1]), Album('Master Of Puppets', 1986, groups[1])
    songs = [
         Song('Living On My Own', albums[0]),
Song('Bohemiarn Rhapsody', albums[1]),
         Song('Love Of My Life', albums[1]),
         Song('Innuendo', albums[2]),
Song('Ride The Lightning', albums[3]),
Song('For Wthom The Bell Tolls', albums[3]),
         Song('Master Of Puppets', albums[4]),
         Song('Battery', albums[4])
    1
    while True:
         while True:
              class name = input('Введите класс получаемых объектов: ')
              cls: OntologyObject. class | None = get class(class name)
              if cls is None:
                   print('Такого класса не существует\n\n')
              else:
                   break
         while True:
              instance = get random class_instance(cls)
              available fiel\overline{d}s = [
                                                  keys()
                   key for key in instance. dict_ if not re.match(r"_\w*_", key
              field = input(
                   f'Введите требуемое поле ( {", ".join(available fields)} ): ')
                   getattr(instance, field)
                   break
              except Exception:
                   print('Такого поля в классе не существует\n\n')
         value = input('Введите значение поля: ')
         res = find related objects by value(cls, field, value)
         while True:
              flag = False
              if res is None or len(res) == 0:
                   print('Объекты по введённому запросу не найдены')
                   while True:
                        type = input( ^{1} - повторить ввод запроса\nq - завершить
выполнение программы\n'
                        if _type break
                            type == 1:
                        elif _type == 'q':
                             e\bar{x}it(0)
              else:
                   str_objects = [
   "\033[32m" + str(obj) + "\033[0m (\033[33m" +
    str(obj_type) + "\033[0m)" for obj, obj_type in res
                   print(f'Полученные объекты: {", ".join(str objects)}')
                   while True:
                        _type = input('1 - повторить ввод запросаn'
                                         '2 - посмотреть связанные объекты\n'
                                         'q - завершить выполнение программы\n')
                        if _type == '1':
                             flag = False
                             break
```

Окончание Листинга А.1

```
elif _type == '2':
                            f\overline{l}ag^{\dagger} = True
                       break
elif _type == 'q':
    exit(0)
                   if flag:
                       if len(res) == 1:
                            obj_number = 1
                       else:
                            while True:
                                 obj_number = int(
                                      input(
                                                 f'Выберите номер нужного объекта (1-
{len(res)}): '
                                 if obj number not in range(1, len(res) + 1):
                                      print('Введён неправильный номер')
                                 else:
                                      break
                       instance = res[obj_number - 1][0]
related_classes = get_related_class(instance)
                       res = [\overline{]}
                       for rel_class, field_name in related_classes:
                            res-extend(
                                 find_related_objects_by_value(
                                      rel class, field name, instance))
                   else:
                       break
              if not flag:
                   break
main()
```