

FACULTATEA: Automatică și Calculatoare SPECIALIZAREA: Calculatoare și Tehnologia Informației DISCIPLINA: Limbaje formale si translatoare

PROIECT: Bot care recomanda muzica

Îndrumător proiect:

Student:

Mercea Vanessa

Galis George-Laurențiu

Introducere

Pentru a realiza comunicarea cu sistemele inteligente folosind limnajul natural se foloseste procesarea limbaului natural. Acesta metoda este folosita in domeniul inteligentei artificiale. Intrarile unui astfel de sistem sunttextul scris sau voce. NLP se imparte in doua mari categorii: intelegerealimbajului natural (Natural Language Understanding –NLU) si generarea limbajului natural (Natural Language Generation –NLG).

Luis

Luis foloseste intelegerea limbajului natural prin aplicarea invatarii automate pentru a extrage informatiile relevante dintr-o conversatie data in limbaj natural. Pentru a folosi LUIS este nevoie de un model, de antrenarea lui, testarea si publicarea lui. Pentru a antrena modelul ce sta la baza lui LUIS e nevoie sa specificam entitatile si intenturile ce urmeaza a fi recunoscute dintr-un utterance. In primul rand trebuie sa specificam entitatile, prin crearea numelui si a tipului.

Pentru a folosi LUIS este nevoie de un model, de antrenarea lui, testarea si publicarea lui. Odata publicat, un client poate trimite un text (utterance) in limbaj natural la endpoint, unde se gaseste serviciul. Acest text este prelucrat si rezultatul prelucrarii este dat in format JSON.

JSON

JSON este un acronim în limba engleză pentru JavaScript Object Notation, și este un format de reprezentare și interschimb de date între aplicații informatice. Este un format text, inteligibil pentru oameni, utilizat pentru reprezentarea obiectelor și a altor structuri de date și este folosit în special pentru a transmite date structurate prin rețea, procesul purtând numele de serializare. JSON este alternativa mai simplă, mai facilă decât limbajul XML. Eleganța formatului JSON provine din faptul că este un subset al limbajului JavaScript, fiind utilizat alături de acest limbaj.

Descrierea temei

Am ales sa fac un bot care recomanda muzica in functie de fiderite criterii scrise. Aceste recomandari sunt bazate pe informatiile introduse de user, acesta recomandanda sau salveaza diferiti artisti sau chiar melodii.

Flow-ul datelor

Cateva dintre criteriile care ar face ca bot-ul sa recomande user-ului. De exemplu: bot-ul va incepe cu intrebarea "Cum te simti astazi?" si in functie de cuvantul introdus de catre user("fericit", "trist", "hyped", "ganditor", "productiv") acesta va incepe cu cateva genuri muzicale("house", "clasica", "lo-fi"). Daca userul alege un anumit tip de muzica, acesta va fi intrebat daca vrea un playlist de muzica sau vrea un artist aparte pe care vrea sa il asculte. User-ul va raspunde si in functie de raspuns acesta va primi un link de Spotify care contine ce doreste acesta.

In cazul in care bot-ul nu stie un artist, acesta va scrie mesajul "Nu am auzit inca de acest artist. Care este?" dupa care user-ul o sa introduca artistul, melodia si un link(optional).

Daca user-ul doreste sa salveze un playlist preferat sau o melodie acesta va introduce un mesaj de genul "Am o melodie/playlist preferat", si bot-ul va raspunde "Care este?" si va salva melodia trimisa de catre user si o va putea recomanda data viitoare.

Intentii:

- Identificarea feeling-ului
- Cererea artistului
- Salutare
- Negare
- None
- Indentificarea preferintelor(artist/playlist)

Entitati:

- Feeling
- Artisti
- Playlist-uri
- Genuri
- Preferinte

Exemplu de situatie

Exemplu de chat:

B: Salut! Cum te simti astazi?

U: Fericit

B: Pot sa-ti recomand niste muzica house, trap, pop.

U: House

B: Vrei un playlist, artist?

U: As vrea un artist

B: Pot sa-ti recomand artistii: **Lil Wayne**, **Post Malone**, **Lil Nas X**. Iti place careva dintre ei?

U: Post Malone. Am auzit ca a scos melodii faine in ultimul timp.

B: Am un **playlist** pregatit pentru tine: **k>**

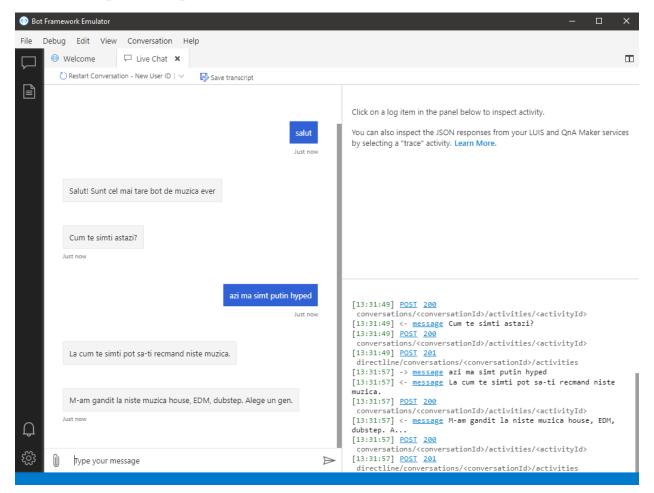
Implementare

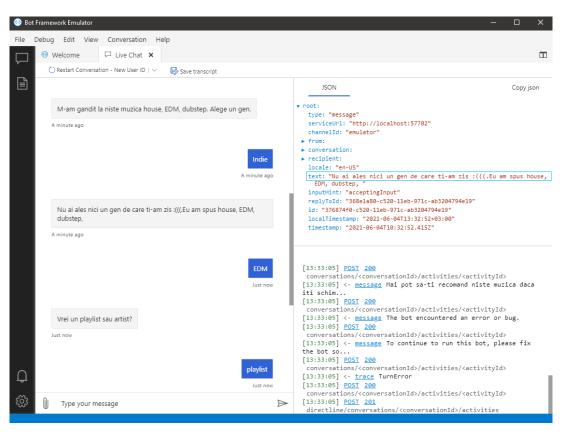
Pentru inceput am creat intentiile si entitatile in luis cu diferite exemple pe care utilizatorul le poate introduce(de ex: "azi am chef de niste muzica pop"). Dupa care am antrenat datele in dunctie de datele si entitatile alese. Acest "train" genereaza rezultate in functie de ce a introdus utilizatorul si genereaza diferite scoruri pentru intentii si entitatile ce se afla in textul scris de catre utilizator. Intrun final se genereaza un fisier JSON cu toate datele generate de catre luis si arata in felul urmator:

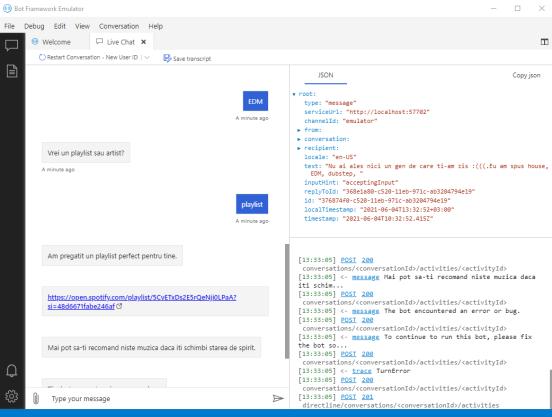
```
{ □
"query": "azi ma simt putin trist",
"prediction": {□
   "topIntent": "Feelings",
   "intents": {□
      "Feelings": {□
         "score": 0.9792431
      },
      "Artisti": {□
         "score": 0.006603636
      },
      "Preferinte": {□
         "score": 0.0056521716
      },
      "Negare": {□
         "score": 0.004447552
      },
      "None": {□
         "score": 0.0026002752
      "Greetings": {□
         "score": 7.452656E-4
   },
   "entities": {□
      "feelings": [□
         { }
      "$instance": {□
         "feelings": [=
             {
```

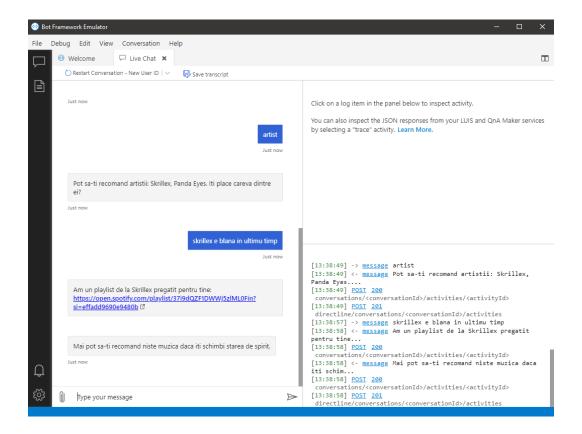
Dupa ce am generat fisierul JSON, am folosit limbaul de programare Python pentru a interpreta datele si a face ca bot-ul sa raspunda in functie de datele din fisierul JSON. De exemplu daca in fisierul JSON se afla intentia Feelings("trist"), acesta va transmite rezultate in functie de starea "trist". Pe langa acest lucru, in Python am creat si un host local la care sa se conecteze un emulator(Bot Framework Emulator) si sa se faca posibila comunicarea cu bot-ul

Exemple de output-uri in Bot Framework Emulator:









Webografie

https://www.youtube.com/

https://en.wikipedia.org/

 $\underline{https://docs.microsoft.com/en-us/azure/cognitive-services/luis/luis-how-to-\underline{start-new-app}}$