

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA

SCUOLA DI SCIENZE DELLA NATURA

Corso di Laurea Magistrale in Informatica



Progetto Modellazione Concettuale del Web Semantico

Lorenzo SCIANDRA

Stefano Vittorio PORTA

ANNO ACCADEMICO

2020/2021

1 Motivazioni

Il dominio che abbiamo deciso di modellare riguarda la ristorazione. In particolare la gestione delle pietanze proposte dagli esercizi alimentari e le varie attività di consegna, recensione, ordine ed amministrazione ad essi collegati. L'idea è nata dal fatto che soprattutto nell'ultimo periodo, non solo nelle grandi città, ma anche nei più centri urbani di modeste dimensioni sempre più imprese di ristorazione sono ricorse a servizi di consegne, date le restrizioni sanitarie vigenti. Tra le varie applicazioni, anche molto rinomate, che mediano tra la proposta del locale e la richiesta dei clienti non tutte fanno affidamento ad una gestione semantica della conoscenza, preferendo piuttosto una classica gestione dei dati. L'idea di creare un'ontologia comune che modelli correttamente questo dominio potrebbe quindi risultare utile per condividere uno strumento univoco e potente in grado di facilitarne il compito.

C'è anche da aggiungere che tra le varie piattaforme di delivery già esistenti da noi provate, nessuna permette di filtrare i locali anche in base alla gestione o meno di disturbi alimentari. Questo criterio di ricerca è stato da noi tenuto in considerazione nella modellazione.

2 Requisiti

2.1 Finalità

Il fine è quello della creazione di una ipotetica piattaforma di delivery che possa permettere ad un locale di esporsi facilmente con le proprie proposte a degli utenti che vi si rivolgono per saziare le proprie esigenze alimentari. Il tutto attraverso un reasoner che riesca facilmente ad inferire pietanze incompatibili o meno con diete come la vegana e la vegetariana o con intolleranze ed allergie come la celiachia e il favismo.

Gli utenti potranno infatti filtrare i piatti non solo in base al luogo geografico o alla tipologia di locale, ma anche a seconda della presenza o meno di piatti conformi a diete e disturbi o facendo riferimento a precedenti recensioni.

Seguiranno un paio di mockup dell'ipotetica piattaforma di delivery immaginata.



Figure 1: Pagina iniziale di ricerca

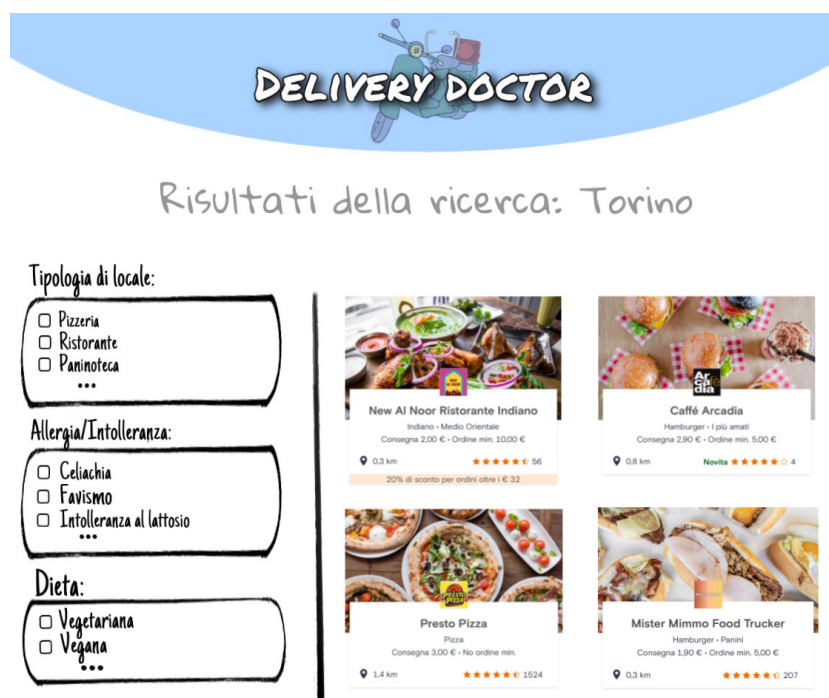


Figure 2: Risultati della ricerca locali a Torino

2.2 Task specifici e contesto

L'ontologia permette la modellazione di task come: la ricerca di un locale attraverso i filtri, l'ordine di una pietanza, la recensione di un esercizio alimentare a seguito di una consumazione, l'attività di consegna da parte di addetti e la gestione degli ordini e delle consegne da parte del proprietario dell'attività

2.3 Utenti target

- Proprietari di esercizi alimentari che vogliono gestire il traffico lavorativo del loro locale;
- Persone che lavorano nel settore delle consegne e che usano l'applicativo per trovare nuovi ordini da recapitare;
- Utenti generici che vogliono effettuare un ordine da un locale o recensire un posto dopo una consumazione.

3 Descrizione del Dominio

Il dominio dell'ontologia spazia da argomenti alimentari a sanitari, passando attraverso la gestione delle azioni disponibili in una classica piattaforma di delivery e alla localizzazione geografica di un posto. Diamo uno sguardo alle classi discendenti direttamente da **owl:Thing**.



Come classi top-level troviamo: **Collection** importata dal pattern ODP Set, da noi usato per modellare le pietanze come insiemi di ingredienti; **Disturbo** allineato con i concetti della International Classification of Diseases; **Ingrediente**; **Luogo Geografico** allineato con Place di Schema.org; **schema:Rating** per classificare le recensioni dei locali e le 4 classi di Provenance usate per modellare le azioni.

Usando le classi di Provenance **Activity**, **Entity**, **Agent** e **Role** abbiamo classificato le azioni *Recensire*, *Ordinare*, *Consegnare* e *Avviare Impresa* ponendole come `rdfs:subClassOf` di `prov:Activity` al centro della rappresentazione. Attorno all'attività infatti ruotano i concetti di: agente, colui che

fa l'azione; ruolo, il compito svolto dalla persona nell'activity ed entità che identifica elementi creati o usati nel corso dell'azione.

Le sottoclassi di **Disturbo**, allineate con owl:equivalentTo con i codici delle classi dell'ontologia ICD, ci permettono di introdurre le più note allergie e disturbi alimentari per classificare le pietanze come incompatibili con determinati problemi di salute.

Troviamo poi **Ingrediente** la cui gerarchia molto articolata permette di classificare gli ingredienti come semplici, derivati, vegetariani, vegani o non vegetariani, che verranno usati per comporre le pietanze.

Luogo geografico e le varie sottoclassi, spesso allineate con i concetti di Schema.org, sono state invece introdotte per permettere di dare una localizzazione geografica precisa agli esercizi alimentari.

Troviamo infine la classe **schema:Rating** che viene però leggermente modificata e semplificata rispetto alla classe di Schema.org, qui dotata semplicemente di una data property *Possiede Stelle* che permette di assegnare un punteggio da 1 a 5, come nella maggior parte delle recensioni.

L'idea di base da noi usata per allineare la nostra ontologia con risorse esterne è stata: usare la rdfs:subClassOf quando il nostro dominio doveva estendere un concetto top-level di una ontologia esterna in modo da poter sfruttare le object properties ad alto livello già definite dell'ontologia ed estenderle con quelle più specifiche per le classi sottostanti.

Quando invece l'ontologia esterna presenta nomi delle classi composti da codici (come quella dei disturbi), di difficile comprensione, o quando il nostro dominio si discosta leggermente dalla risorsa esterna e non abbiamo bisogno di usare delle properties già definite allora abbiamo effettuato l'allineamento solo di singole classi con owl:equivalentTo.

Per quanto riguarda le object properties le uniche importate sono quelle usate dal pattern Set e quelle di Provenance. Quest'ultime connettono le corrispettive classi importate e dalle quali, se necessario, sono state definite delle sotto proprietà che collegano direttamente le classi più specifiche. Tutte le altre object properties sono state invece definite ex novo.

Dando invece uno sguardo alle data properties notiamo che tra le importate vi sono **size** proviente dal pattern List che indica la dimensione dell'insieme modellato e **schema:ratingValue** che associa ad una classe Rating il valore double corrispondente. Questa è stata ulteriormente definita con una sotto data property *Possiede Stelle* che associa invece uno starRating, un datatype da noi definito che non nient'altro che una restrizione sui double che va da 1 a 5.

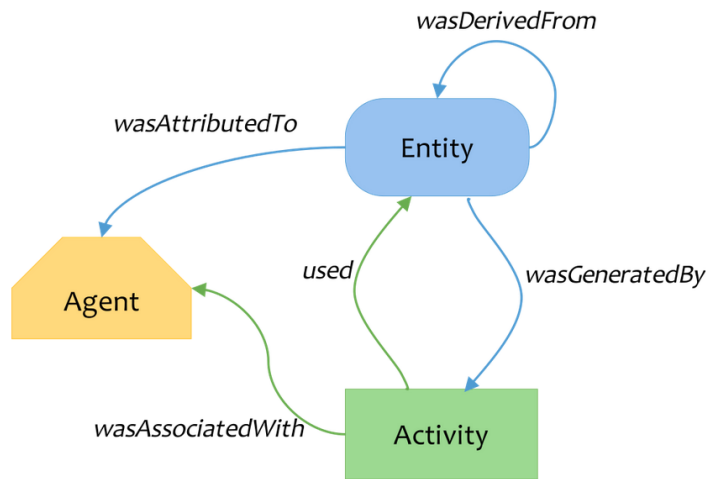


Figure 4: PROV Model

Per quanto riguarda invece la modellazione delle pietanze come insieme di ingredienti che le compongono abbiamo usato l' Ontology Design Pattern Set:

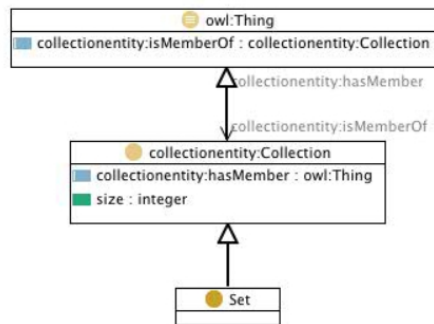


Figure 5: ODP Set

Abbiamo quindi definito la Pietanza come sussunta a Set ed usato la object property ereditata "hasMember" per la definizione delle nuove proprietà "utilizza ingrediente" e "utilizza indirettamente l'ingrediente" che collegano direttamente la pietanza con gli ingredienti di cui è composta.

7 Applicazione Client