אחזור מידע – תרגיל בית 1

עומר זומרשטיין 316439876

ניצן עזרא 208697334

ליאור בוזגלו 314774787

דניאל פריימוביץ 315880963

שאלה 1: מודלים לאחזור מידע

4.a.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Doc1 | Doc2 | Doc3 | Doc4 |
| breakthrough | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Drugs | 1 | 1 | 0 | 0 |
| For | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Schizophrenia | 1 | 1 | 1 | 1 |
| New | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Approach | 0 | 0 | 1 | 0 |
| Treatment | 0 | 0 | 1 | 0 |
| Hopes | 0 | 0 | 0 | 1 |
| patients | 0 | 0 | 0 | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| Words | Docs |
| breakthrough | 1 |
| Drugs | 1,2 |
| For | 1,3,4 |
| Schizophrenia | 1,2,3,4 |
| New | 2,3,4 |
| Approach | 3 |
| Treatment | 3 |
| Hopes | 4 |
| patients | 4 |

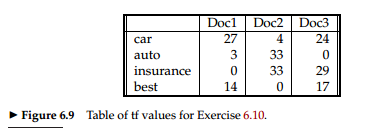
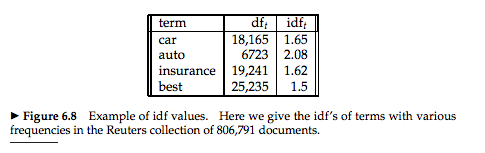
4.b. a Doc1, Doc2

No Docs .b

4.c a.ניתן לעשות את הפעולה בסיבוכיות O(X+Y) שכן הX הינו אורך מערך Brutus וY הינו אורך מערך של Ceaser.

b. לא ניתן לעשות את הפעולה בסיבוכיות של O(X+Y), שכן הX הינו אורך מערך Brutus וY הינו אורך מערך של Ceaser, אך על מנת לחשב את סיבוכיות השאילתא יש לעבור על כלל המסמך שמכיל את כלל הIDs האפשריים וממנו לחשב את Brutus or not Caesa, סיבוכיות הפתרון תלויה בגודל המסמך ולכן הסיבוכיות שתתקבל לא תהיה O(X+Y).

2.



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| tf-idf | | | |
| Terms | Doc1 | Doc2 | Doc3 |
| Car | 44.55 | 6.6 | 39.6 |
| Auto | 6.24 | 68.64 | 0 |
| Insurance | 0 | 53.46 | 46.98 |
| Best | 21 | 0 | 25.5 |

שאלה 2: בניית אתר HTML

<https://github.com/NitzanEz/InformationRecovery>

שאלה 3: קדם פרויקט –חקר אתר

1. האתר שבחרנו הוא EA sports: [EA SPORTS - Publisher of FC, Madden NFL, College Football, NHL, UFC, PGA TOUR, and F1 Video Games](https://www.ea.com/sports)

תחום העיסוק המרכזי של EA SPORTS הוא פיתוח משחקי ספורט אינטראקטיביים עם חוויה מציאותית. באתר ניתן למצוא מידע על משחקים, עדכונים, שיפורים גרפיים וטכנולוגיים (כגון HyperMotionV ו-Frostbite Engine), ומידע על אירועים ותחרויות עולמיות. המשתמשים יכולים גם ללמוד על מצב משחקים כמו Career Mode Ultimate Team ותוכן בלעדי לאוהדים. האתר מציע פרטים על קבוצות, שחקנים, אצטדיונים וליגות ברחבי העולם, לצד גישה למידע על תוספים ושיתופי פעולה חדשניים​.

2.

* מהן ההשפעות של השינויים במכניקת המשחק על חוויית המשתמש?

מידע נדרש: נתוני שימוש, סקרים של שחקנים, והשוואות לפני/אחרי עדכוני משחק.

* אילו קבוצות ושחקנים הכי נבחרים במצבי משחק שונים?

מידע נדרש: נתונים סטטיסטיים על פופולריות של קבוצות ושחקנים בכל מצב משחק, כולל פילוח גיאוגרפי.

* כיצד בוחרים ביכולות PlayStyles בהתאמה אישית?

מידע נדרש: מדריכים, דוגמאות לשילובים מוצלחים, ותובנות מהקהילה על אסטרטגיות אפקטיביות.