Part 3: BiLSTM Tagger- Assigment 3:

בחלק זה של המשימה, נדרשנו לממש 2-layer biLSTM כך שהקלט לBILSTM מיוצג כל סעיף בצורה אחרת.

בחלק זה השתמשנו בדוגמאות מהתרגיל הקודם (POS,NER). בחלק של טעינת הדאטה השתמשנו בחלקים של קוד מהתרגיל הקודם. כדי לממש את זה בצורה הטובה ביותר פעלנו כך:

- .vocab, נקרא train, בזמן טעינת הדאטה בנינו אוצר מילים מכל המילים שנצפו בחוד, נקרא
- word_to_idx שיצרנו בנינו מילון שכל מילה מיוצגת באינדקס שנקרא vocab 2. בנוסף ל laybel_to_idx שיצרנו בנינו מילון שנקרא
- 3. במידה ואנחנו משתמשים בייצוג הסעיף השלישי הוספנו מילון לכל הsufix של ואנחנו משתמשים בייצוג הסעיף השלישי הוספנו מילון לכל idx_pre_suf המילה שנקרא
- 4. כמו כן, כאשר נצפית מילה בסט הוולידציה, שלא היתה באימון, הגרלנו אינדקס של מילה כלשהי מהאוצר מילים שכבר יש.
- 5. במידה ואנחנו משתמשים בייצוג החלק השני אזי עשינו מילון נוסף של idx_word כי אנחנו ממירים כל מילה שקיבלנו בsentence לייצוג באותיות, ולכן נצטרך לקבל בחזרה את המילה עצמה כדי לקבל את האותיות המרכיבות אותה, וכל אות במילה קיבלה אינדקס שהוא מס' הווASC שלה.

נראה את הייצוגים השונים של כל קלט לBILSTM ולאחר מכן את הFLOW של המודל.

- ושירשרנו אתכל הייצוגים sentence קיבלה ייצוג בטבלת הEMBEDDING ושירשרנו אתכל הייצוגים יחד והכנסנו לקלט לרשת.
- בסעיף ב לקחנו כל מילה בsentence ופירקנו אותה לאותיות המרכיבות אותה כך שכל אות במילה קיבלה אינדקס(מספר ASCII), ובנינו טבלת אמבדינג שאוצר המילים שלה הם כל אותיות הוASCII. שירשרנו את ווקטורי האותיות והכנסנו כקלט לBILSTM רגיל. לאחר מכן לקחנו מהפלט רק את בast_state של כל מילה והכנסנו לBILSTM.
 - בסעיף ג כל מילה בsentence קיבלה ייצוג בטבלת הEMBEDDING ובנוסף כל רישא וסיפא של המילה קיבלה ייצוג בטבלת EMBEDDING ולאחר מכן סכמנו לכל ווקטור של מילה את הווקטורים שמייצגים את הrefix שלה בטבלת הEMBEDDING והכנסנו כקלט לרשת.
 - בסעיף ד השתמשנו גם בייצוג של סעיף א' וגם בייצוג של סעיף ב'. לקחנו את הייצוג של המילה מסעיף א' ושירשרנו אליה את הייצוג מסעיף ב' והכנסנו כקלט לרשת.

לאחר שקיבלנו את הייצוג המתאים, הכנסנו אותו כקלט לBILSTM עם 2 שכבות ואת הפלט שקיבלנו את הייצוג המתאים, ואת הפרדיקציה.

:היפר פרמטרים

Repr A(POS):

Repr A(NER):

EMBEDDING_DIM = 100,HIDDEN_LAYER_LSTM = 110, EPOCHS = 5, LR = 0.01 BATCH_SIZE = 500, DEV_BATCH_SIZE = 50.

mo/no :**DROPOUT**: שימוש בyes/yes:**EMBEDDING** שימוש ב**איתחול יוניפורמי**

Repr B (POS):

EMBEDDING_DIM = 50,HIDDEN_LAYER_LSTM = 100, EPOCHS = 5, LR = 0.01 BATCH_SIZE = 50, DEV_BATCH_SIZE = 500, CHAR_DIM_EMBED = 100, LSTM_CHAR_OUTPUT_DIM = 100.

Repr B(NER):

EMBEDDING_DIM = 50,HIDDEN_LAYER_LSTM = 100, EPOCHS = 5, LR = 0.01 BATCH_SIZE = 50, DEV_BATCH_SIZE = 500, CHAR_DIM_EMBED = 100, LSTM_CHAR_OUTPUT_DIM = 100.

no/no:**DROPOUT**שימוש ב

no/yes:EMBEDDINGל שימוש באיתחול יוניפורמי

Represent C(POS):

EMBEDDING_DIM = 30,HIDDEN_LAYER_LSTM = 100, EPOCHS = 5, LR = 0.01 BATCH_SIZE = 500, DEV_BATCH_SIZE = 50.

Represent C(NER):

EMBEDDING_DIM = 100,HIDDEN_LAYER_LSTM = 100, EPOCHS = 5, LR = 0.01 BATCH_SIZE = 50, DEV_BATCH_SIZE = 500.

no/no :DROPOUT

no/yes :EMBEDDINGל יוניפורמי באיתחול יוניפורמי

Represent D(POS):

EMBEDDING_DIM = 50,HIDDEN_LAYER_LSTM = 100, EPOCHS = 5, LR = 0.01 BATCH_SIZE = 50, DEV_BATCH_SIZE = 500, CHAR_DIM_EMBED = 100, LSTM_CHAR_OUTPUT_DIM = 100.

Represent D(NER):

EMBEDDING_DIM = 50,HIDDEN_LAYER_LSTM = 100, EPOCHS = 5, LR = 0.01 BATCH_SIZE = 50, DEV_BATCH_SIZE = 500, CHAR_DIM_EMBED = 100, LSTM_CHAR_OUTPUT_DIM = 100.

no/no:DROPOUTב שימוש

no/yes:EMBEDDINGל שימוש באיתחול יוניפורמי

- הערה נוספת- מכיוון שהדאטה של NER לא יציב- תגית 'O' משויכת לרוב המילים, הוספנו אלמנט שיעזור להתמודד נכון יותר עם דאטה שכזה.
 כשהגדרנו את הלוס להיות CrossEntropy, הוספנו באתחול משקולות עבור כל תגית, כך שכל תנית קיבלה את המשקולת 1.0. כב למנושה
 - שכל תגית קיבלה את המשקולת 1.0 ותגית 'O' קיבלה את המשקולת 0.1. כך למעשה הורדנו משקל משמעותי מהתגית הדומיננטית בדאטה ונתנו הזדמנות לתגיות האחרות להילמד טוב יותר.
 - הוספת המשקלים שיפרה משמעותית את אחוזי ההצלחה.
 - הערה התמודדנו עם בעיית אורכי הרצפים ע"י הספרייה המובנית של Pytorch .
 כאשר חישבנו את הloss התעלמנו מהריפוד של y ע"י הדגל loss כדי שהsos יתעלם מערכים לא נכונים.

<u>לסיכום המודל שהניב את התוצאות הטובות ביותר:</u>

אצלנו דווקא מודל C עם ההתייחסות לרישות וסיפות של המילה נתן לנו את האחוזים הגבוהים C אצלנו דווקא מודל POS הגענו ל POS הגענו ל POS.

<u>גרפים-</u>



