Rapport de Traitement Automatique des Langues – Worst-Friend Bot

MEUNIER Paul - LOCATELLI Pierre-Antoine

06/05/2017

1 Présentation du projet

1.1 Contexte

Durant ces dernières semaines, nous avons travaillé à la réalisation d'un projet en binôme dans le cadre de notre cours de Traitement Automatique des Langues. Il nous était demandé de concevoir un logiciel en Python, qui exploiterait diverses notions étudiées en cours, en TP, ou de manière autonome, telles que la tokenisation ou l'analyse sémantique de texte. Ce fut également l'occasion de se former au Python, un langage de programmation que nous avions peu utilisé jusque là, ainsi qu'à l'utilisation de GitHub pour gérer nos données, et à la rédaction d'un rapport en utilisant la langage LaTeX.

1.2 Objectif

Notre objectif initial était de permettre à l'utilisateur de converser avec un bot, que nous avons nommé Worst-friend bot, qui répondrait en utilisant principalement des citations ou des références à la culture plus ou moins populaire. Le but était également de lui donner un comportement antipathique, en lui fournissant un vocabulaire assez négatif, voire nonchalant, d'où le nom Worst-friend bot.

1.3 Déroulement du programme

Pour pouvoir utiliser le programme, il faut disposer d'un ordinateur doté de python 3, ainsi que de la bibliothèque spacy. Des indications pour l'installation de spacy sont indiquées dans le fichier ReadMe.txt. Exécutez le fichier WFB-Answer.py, attendez que le logiciel charge sa bibliothèque de mot, et le jeu peut commencer. L'utilisateur est invité à saisir une phrase, à laquelle l'ordinateur va répondre. Il pourra ensuite en proposer une autre, l'ordinateur répondra à son tour et ainsi de suite. Pour mettre fin au programme, écrivez seulement « stop ».

2 Analyse de texte

test

2.1 Ceci est une sous-section

On peut aussi changer la taille du texte. Les tailles prédéfinies sont : tiny, scriptsize, footnotesize, small, normalsize, large et Large.

On peut changer la couleur du texte comme ça. Voici pouvez faire des listes avec des puces :

- Liste
- Non
- Numérotée

Ou des listes numérotées :

- 1. Liste
- 2. Numérotée

Et même des listes imbriquées :

- 1. Chien
 - Caniche
 - ♦ Fluffy
 - \rightarrow Candyfloss
 - Yorkshire
- 2. Chat
- 3. Oiseau
 - Moineau
 - Aigle

2.1.1 Ceci est une sous-sous-section

Voici un tableau :

Left	Centre	Right
Voici du texte	Beaucoup de texte	Et Encore du texte
a	b	c

Le même tableau mais centré!

Left	Centre	Right
Voici du texte	Beaucoup de texte	Et Encore du texte
a	b	c

Ceci est un paragraphe Pour faire des guillemets, regardez bien les caractères écrits dans la source LATEX :

- « Des guillemets à la française ».
- "Des guillemets doubles à l'anglaise"
- 'Des guillemets simples'

Pour afficher les caractères spéciaux :

- accolades } et {
- signe de pourcentage %
- anti-slash \
- tilde : $\tilde{}$ or \sim

Insérez une image comme suit :



Tout petit et centré \rightarrow



3 Maths

Pour faire une équation simple, utilisez l'environnement maths. Vous pouvez faire des maths inline comme suit : $a = \sum_{i=0}^{N} x_i + c$ ou comme suit :

$$a = \sum_{i=0}^{N} x_i + c + \frac{1}{2} + \text{some more stuff.}..$$

Pour faire des équations alignées :

4 Et plein d'autres choses!

Quelques templates: https://www.latextemplates.com

Documentation: https://www.latex-project.org