



Proyecto Final

**Minería de Textos para Evaluar la Opinión Pública en Redes
Sociales durante los Debates y el Día de la Elección Presidencial en
México 2024**

Rodrigo Gerardo Trejo Arriaga

Eidan Owen Plata Salinas

Instituto Politécnico Nacional
Escuela Superior de Cómputo

Minería de Datos

21 de noviembre de 2024

Índice

1	Introdução	2
2	Objetivos	2
3	Material Utilizado	2
4	Metodologia	2
5	Resultados e Discussão	2
6	Conclusões	2
7	Recursos	3
7.1	Code Listing	4

Minería de Textos para Evaluar la Opinión Pública en Redes Sociales durante los Debates y el Día de la Elección Presidencial en México 2024

Rodrigo Trejo, Eidan Plata
rtrejoa1800@alumno.ipn.mx
Instituto Politécnico Nacional – ESCOM
Minería de Datos

Resumen

Duas ou três sentenças que sumariam o experimento. Não há necessidade de se aprofundar.

Palavras-Chave – Opcionais

1. Introdução

Resumo teórico do assunto sobre o qual se realizou a experiência, com referências bibliográficas.

2. Objetivos

Descrever o objetivo da prática realizada de forma clara e sucinta.

3. Material Utilizado

Elaboração de uma lista de materiais utilizados no experimento, incluindo configuração do computador (memória, CPU, disco, etc.), rede utilizada (se necessário), versão do Sistema Operacional e demais ferramentas utilizadas.

4. Metodologia

Descrever detalhadamente os procedimentos e etapas da experiência. Este item deve conter elementos suficientes para que qualquer pessoa possa ler e reproduzir seu experimento.

5. Resultados e Discussão

Apresentar, em ordem cronológica e lógica, os resultados, assim como analisá-los com as observações e comentários pertinentes.

6. Conclusões

A partir das relações entre a parte teórica e as atividades feitas no laboratório, conclua o experimento realizado, de forma concisa, procurando observar a idéia principal do experimento.

7. Recursos

Referências Referências deverão ser citadas da seguinte maneira: [1]. Modelos de referencias para livros [1], RFCs [2] e manuais de softwares [3] estão no arquivo references.bib. Essas Referências serão adicionadas no final do relatório como bibliografia a medida que forem utilizadas. O site <https://notesofaprogrammer.blogspot.com/2014/11/bibtex-entries-for-ietf-rfcs-and.html> é ótimo para gerar entradas BibTeX para RFCs específicas. Consulte também <https://tex.stackexchange.com/questions/59284/citing-rfcs-with-biblatex/161413#161413> e <https://latex-tutorial.com/tutorials/bibtex/>

Imagens deverão sempre ser referenciadas e contextualizadas no texto, ou seja, imagens não deverão estar “flutuando” no documento. A referencia deverá ser feita dessa forma: Figura 1, junto com a contextualização.

Tabelas são facilmente criadas utilizando a ferramenta https://www.tablesgenerator.com/latex_tables. Elas compartilham as mesmas regras das imagens, são referenciadas por Tabela 1, junto de algum contexto.

<i>col1</i>	<i>col2</i>	<i>col3</i>	<i>col4</i>	<i>col5</i>
x	x	x	x	x
x	x	x	x	x
x	x	x	x	x

Cuadro 1: Contexto da Tabela

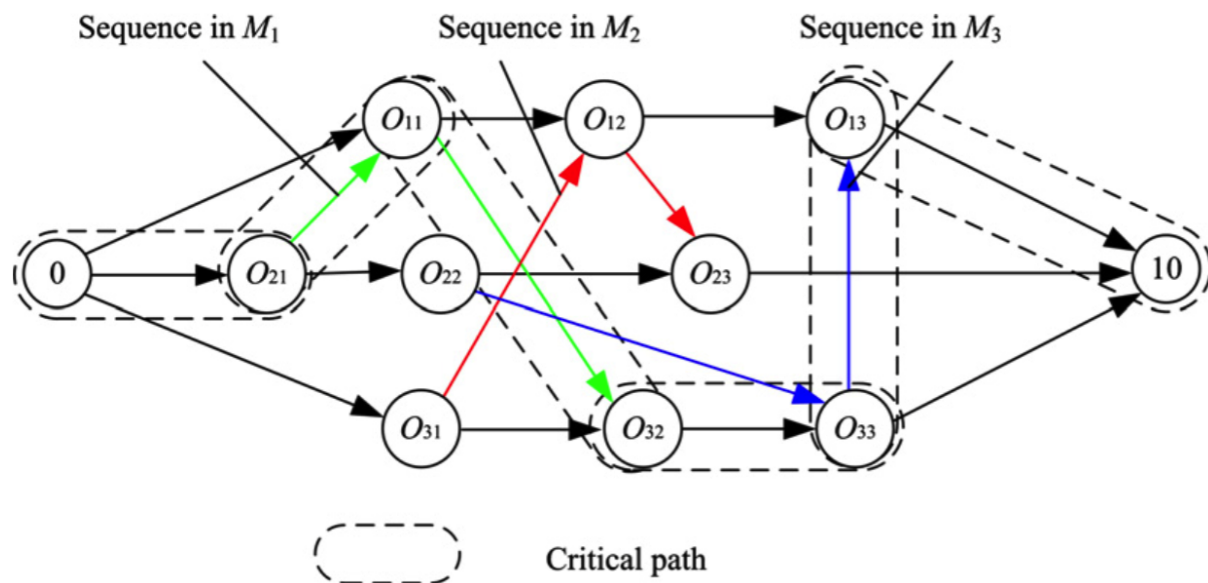


Figura 1: Nome da imagem - Contexto dessa imagem

Algumas formatações comuns são: **negrito**, *itálico*, underline e Texto para comandos. Outras formatações do Latex são possíveis também, como o Math Mode inline $x+ = 1$.

Podemos fazer quebras de linha dupla simplesmente

pulando uma linha no fonte, ou com o comando que faz a mesma coisa, porém com somente uma linha.

Expressões matemáticas são facilmente inseridas da seguinte maneira:

$$J = \left[\frac{\delta e}{\delta \theta_0} \frac{\delta e}{\delta \theta_1} \frac{\delta e}{\delta \theta_2} \right] = e_{current} - e_{target}$$

7.1. Code Listing

Trechos de códigos são inseridos com o comando `lstlisting`. As mesmas regras de imagens se aplicam à códigos.

Pode ser inserido de um arquivo:

```
1 #include <iostream>
2
3 int main() {
4     std::cout << "Hello World!" << std::endl;
5     std::cin.get();
6     return 0;
7 }
```

Ou diretamente no documento:

Listing 1: Hello World! in c++

```
1 #include <iostream>
2
3 int main() {
4     std::cout << "Hello World!" << std::endl;
5     std::cin.get();
6     return 0;
7 }
```

Pseudo código é idêntico à códigos em linguagens específicas, porém utilizamos o pacote `algorithm`:

```
for i = 0 to 100 do
    print_number = true;
    if i is divisible by 3 then
        print "Fizz";
        print_number = false;
    end
    if i is divisible by 5 then
        print "Buzz";
        print_number = false;
    end
    if print_number then
        print i;
    end
    print a newline;
end
```

Algorithm 1: FizzBuzz

Referencias

- [1] J. F. Kurose and K. W. Ross, *First Chapter*, ch. 1. Pearson, 2022.
- [2] J. Postel, "Internet protocol," STD 5, RFC Editor, September 1981. <http://www.rfc-editor.org/rfc/rfc791.txt>.
- [3] A. Kuznetsov, *ping(8) Linux User's Manual*, July 2013. send ICMP ECHO_REQUEST to network hosts.