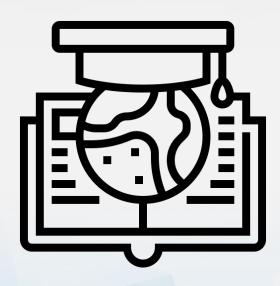
Αναπαράσταση Γνώσης στον Παγκόσμιο Ιστό

Project

2021 - 2022



Στυλιανός Στυλιανάκης 1059713

Link to github

Ερώτημα 1

Α., Β. Περιγραφή γνωστικού πεδίου της οντολογίας σε φυσική γλώσσα

Το αντικείμενο το οποίο επέλεξα να καλύψω με την οντολογία μου είναι μία αλυσίδα καταστημάτων διαφόρων ειδών. Η οντολογία έχει πολλές πιθανές χρήσεις, μερικές από τις οποίες είναι οι εξής:

- Για την αναζήτηση πληροφοριών ενός προϊόντος μέσω του αναγνωριστικού ή του ονόματός του, από χαρακτηριστικά μέχρι τιμή.
- Για εσωτερική χρήση της διοίκησης της εταιρίας ώστε να αναζητήσουν τις πληροφορίες κάποιου εργαζομένου ή κάποια ομάδα εργαζομένων (για παράδειγμα τους διευθυντές ή τους εργαζομένους ενός συγκεκριμένου καταστήματος ή τους εργαζομένους όλων των καταστημάτων ρούχων) και πιθανώς να έρθουν σε επαφή μαζί τους.
- Για την αναζήτηση καταστημάτων τα οποία πουλάνε ένα συγκεκριμένο προϊόν (πιθανώς μέσω κάποιας ιστοσελίδας), καθώς και την τιμή του, αλλά και άλλες πληροφορίες για αυτό.
- Επίσης σε μία ιστοσελίδα θα μπορούσε να λειτουργήσει η οντολογία για τη δημιουργία φίλτρων αναζήτησης.
- Για κάποιο εργαλείο διαμορφωτή υπολογιστή είτε μέσω της σελίδας είτε μέσα στο κατάστημα ώστε να είναι σίγουρος ο πελάτης ότι τα εξαρτήματα που αγοράζει είναι συμβατά μεταξύ τους.
- Για ανανέωση τιμών μέσα από διάφορες εκπτώσεις συγκεκριμένων προϊόντων (π.χ. 10% έκπτωση σε όλα τα παντελόνια ή 25% σε όλες τις μπλούζες που έχουν μέγεθος Small).
- Για εγγυήσεις προϊόντων, ξεχωριστών εξαρτημάτων, προϊόντων που έχουν κάποιο συγκεκριμένο εξάρτημα κτλ.

...και πολλές άλλες χρήσεις.

Μερικές από τις ερωτήσεις που θα μπορούσε να απαντήσει η οντολογία (που συμβαδίζουν και με τις παραπάνω χρήσεις) είναι οι παρακάτω:

- Από τι εξαρτήματα αποτελείται ο υπολογιστής με αναγνωριστικό x?
- Ποιοι είναι οι εργαζόμενοι του καταστήματος χ?
- Ποιοι είναι οι managers όλων των καταστημάτων?
- Ποια είναι τα στοιχεία του εργαζομένου χ?
- Σε ποιο κατάστημα πωλείται το προϊόν χ?

- Πόσο κοστίζει το προϊόν χ?
- Ποιες οθόνες έχουν ανάλυση 1920x1080?
- Ποια προϊόντα είναι παντελόνια?

Γ. Ορισμός και ιεραρχία κλάσεων

Οι 3 βασικές κλάσεις της οντολογίας είναι η Person, η Product και η Store, όπως φαίνεται στο στιγμιότυπο δεξιά.





<u>Person</u>

Κλάση ατόμων. Κάθε μέλος της κλάσης σχέσεις οι οποίες παρέχουν όλες τις πληροφορίες του ατόμου, δηλαδή ονοματεπώνυμο, διεύθυνση κλπ. Κάθε άτομο μπορεί να είναι πελάτης ή/και προσωπικό (Διευθυντής ή Πωλητής).

<u>Store</u>

Κλάση καταστημάτων. Κάθε κατάστημα έχει διεύθυνση, καθώς και διευθυντή. Ένα κατάστημα μπορεί να είναι είτε μαγαζί ηλεκτρονικών ειδών (που πουλάει δηλαδή τηλεοράσεις και/ή υπολογιστές), είτε μαγαζί ρούχων, είτε πολυκατάστημα που πουλάει και τα 3 είδη.





Product

Κλάση προϊόντων. Ένα προϊόν μπορεί να είναι υπολογιστής, εξάρτημα υπολογιστή, περιφερειακό υπολογιστή, τηλεόραση ή ρούχο.

Clothes

Κάθε ρούχο μπορεί να είναι μπλούζα, παντελόνι, ή παπούτσια.





<u>Computer</u>

Κάθε υπολογιστής μπορεί να είναι είτε φορητός είτε σταθερός. Οι υπολογιστές επίσης κατηγοριοποιούνται σε υπολογιστές γραφείου και υπολογιστές για παιχνίδι, ανάλογα με τις ικανότητες τους.

ComputerComponent

Τα εξαρτήματα υπολογιστή χωρίζονται στις υποκατηγορίες (υποκλάσεις) όπως φαίνεται στη δεξιά εικόνα.



Αντίστοιχα, τα περιφερειακά υπολογιστή

HDD SSD χωρίζονται σε πληκτρολόγια, οθόνες και ποντίκια, όπως φαίνεται αριστερά.

ComputerComponent

Motherboard

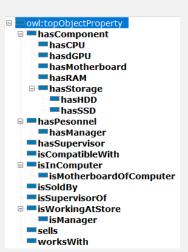
CPU dGPU

RAM

Storage

Δ. Ιδιότητες

Ιδιότητες Κλάσεων



<u>hasComponent</u>

Περιγράφει τα χαρακτηριστικά ενός υπολογιστή. Χωρίζεται σε υποκλάσεις ξεχωριστών σχέσεων για το κάθε εξάρτημα. Συγκεκριμένα, το hasMotherboard αποτελεί functional object property, καθώς κάθε υπολογιστής έχει μία μητρική κάρτα. Αντίστοιχα, η isMotherboardOfComputer (inverse) είναι **Inverse** Functional.

isInComputer (inverse of hasComponent)

Ορίζει ότι ένα εξάρτημα βρίσκεται σε κάποιον υπολογιστή.

hasPersonnel

Ορίζει το προσωπικό κάποιου καταστήματος.

isWorkingAtStore (inverse of hasPersonnel)

Ορίζει το κατάστημα στο οποίο δουλεύει ένας εργαζόμενος.

<u>hasManager</u>

Ορίζει τον διευθυντή κάποιου καταστήματος. Functional, αφού κάθε κατάστημα έχει έναν διευθυντή.

isManager (inverse of hasManager)

Ορίζει το κατάστημα το οποίο διευθύνει ένας διευθυντής. Inverse Functional.

<u>hasSupervisor</u>

Υποδεικνύει τους ανώτερους κάποιου εργαζομένου. **Transitive**, εφόσον αν κάποιος εργαζόμενος α είναι ανώτερος του εργαζόμενου β και ο β είναι ανώτερος του γ.

isSupervisorOf (inverse of hasSupervisor)

Υποδεικνύει ποιοι είναι οι εργαζόμενοι από τους οποίους είναι ανώτερος ένας εργαζόμενος. **Transitive**.

isCompatibleWith

Υποδεικνύει ότι ένα εξάρτημα υπολογιστή είναι συμβατό με ένα άλλο. **Symmetric** ιδιότητα.

<u>sells</u>

Υποδεικνύει ότι κάποιο μαγαζί πουλάει κάποιο προϊόν.

isSoldBy (inverse of sells)

Ορίζει το μαγαζί στο οποίο πωλείται ένα προϊόν.

worksWith

Υποδεικνύει ότι κάποιος εργαζόμενος δουλεύει με κάποιον άλλον εργαζόμενο. **Symmetric** ιδιότητα.

Ιδιότητες Δεδομένων

hasAddress

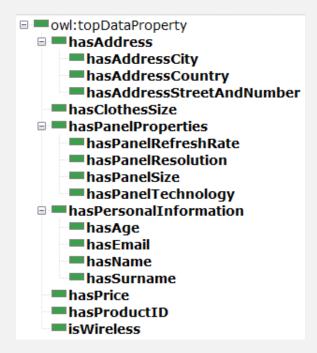
Ορίζει τη διεύθυνση κάποιου ατόμου ή καταστήματος. Χωρίζεται σε ιδιότητες πόλης, χώρας και όνομα δρόμου και αριθμό.

hasClothesSize

Ορίζει το μέγεθος ενός ρούχου.

<u>hasPanelProperties</u>

Υποδεικνύει τις ιδιότητες ενός Panel. Χωρίζεται σε ιδιότητες ρυθμού ανανέωσης, ανάλυσης, μεγέθους και τεχνολογίας Panel.



hasPersonalInformation

Περιέχει τις πληροφορίες ενός ατόμου. Χωρίζεται σε ιδιότητες ονόματος, επιθέτου, ηλικίας και email.

hasPrice

Ορίζει την τιμή ενός προϊόντος.

<u>hasProductID</u>

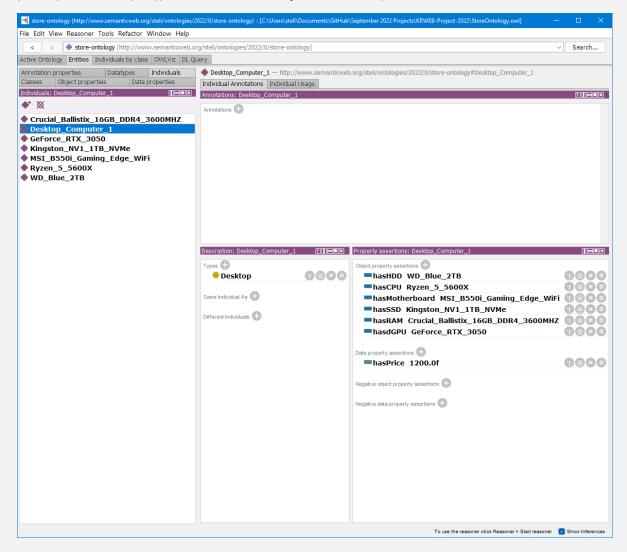
Ορίζει το αναγνωριστικό ενός προϊόντος (αν υπάρχει).

isWireless

Ορίζει αν ένα ποντίκι είναι ασύρματο (range: Boolean)

Δ. Ενδεικτικά στιγμιότυπα κλάσεων

Ένα παράδειγμα ενδεικτικών στιγμιότυπων αποτελεί ο Desktop_Computer_1 μαζί με τα εξαρτήματά του, όπως φαίνεται παρακάτω.

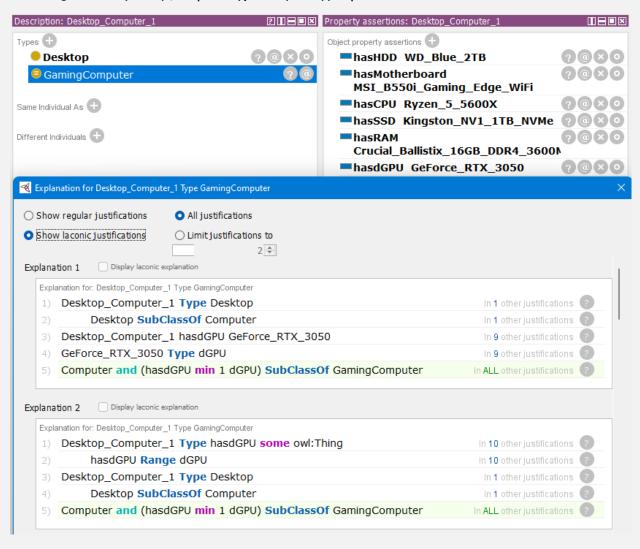


Ερώτημα 3

Παρακάτω παρουσιάζονται 10 παραδείγματα όπου παράγεται επιπλέον γνώση από τη μηχανή συμπερασμού.

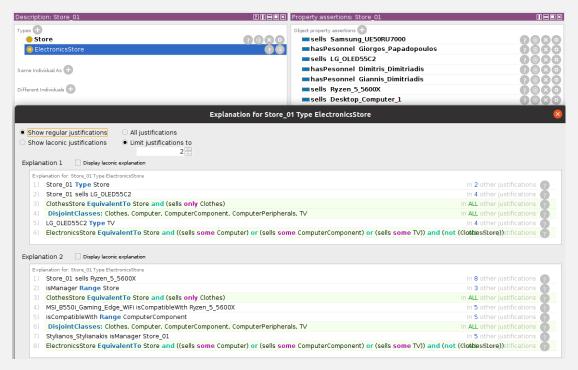
Desktop_Computer_1 Type Gaming Computer

Η μηχανή συμπερασμού βρήκε ότι ο υπολογιστής Desktop_Computer_1 είναι Gaming υπολογιστής, αφού έχει κάρτα γραφικών.



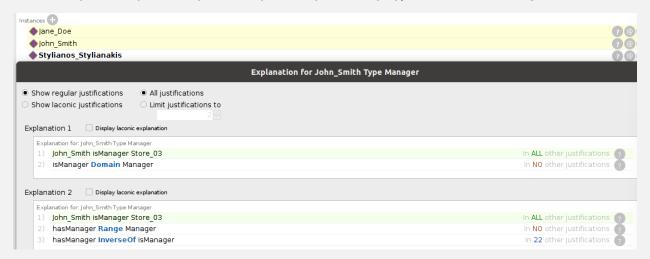
Store_01 Type ElectronicsStore

Το Store_01 είναι κατάστημα ηλεκτρονικών, αφού πουλάει τηλεοράσεις, εξαρτήματα υπολογιστή, και υπολογιστές και δεν πουλάει ρούχα.



John_Smith Type Manager

Ο John_Smith είναι manager, εφόσον υπάρχει ιδιότητα isManager που τη συνδέει με άλλη οντότητα και η ιδιότητα αυτή έχει domain Manager.



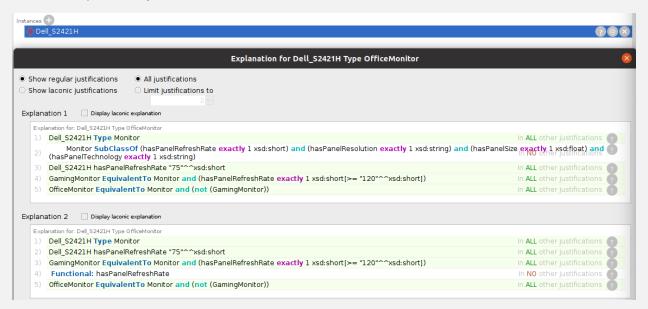
AOC_G24U Type GamingMonitor

Η παραπάνω οθόνη είναι Gaming, αφού έχει ρυθμό ανανέωσης 144, ο οποίος είναι μεγαλύτερος από 120.



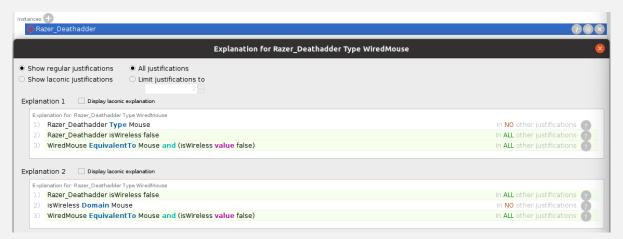
DELL_S2421H Type OfficeMonitor

Η παραπάνω οθόνη είναι γραφείου, αφού δεν είναι Gaming (δεν έχει ρυθμό ανανέωσης > 120)



Razer_Deathadder Type WiredMouse

Το παραπάνω ποντίκι είναι με ενσύρματο, εφόσον έχει την τιμή "false" στην ιδιότητα isWireless.



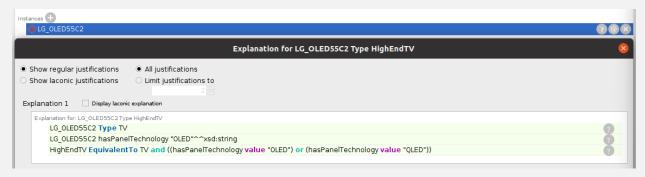
Logitech_G305_Lightspeed Type WirelessMouse

Αντίστοιχα, το παραπάνω ποντίκι είναι ασύρματο,



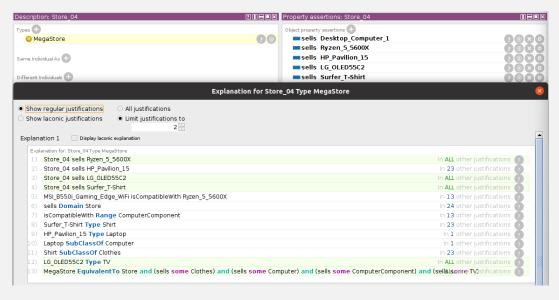
LG_OLED55C2 Type HighEndTV

Η παραπάνω τηλεόραση είναι HighEndTV, αφού έχει την τιμή "OLED" στην ιδιότητα hasPanelTechnology.



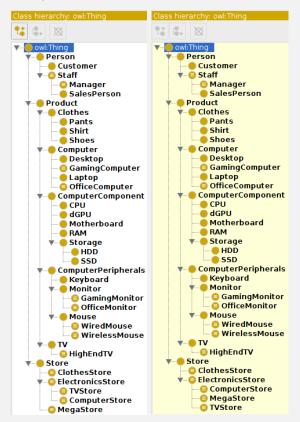
Store_04 Type Megastore

Το παραπάνω κατάστημα είναι πολυκατάστημα, εφόσον πουλάει υπολογιστές, εξαρτήματα υπολογιστών, τηλεοράσεις καθώς και ρούχα.



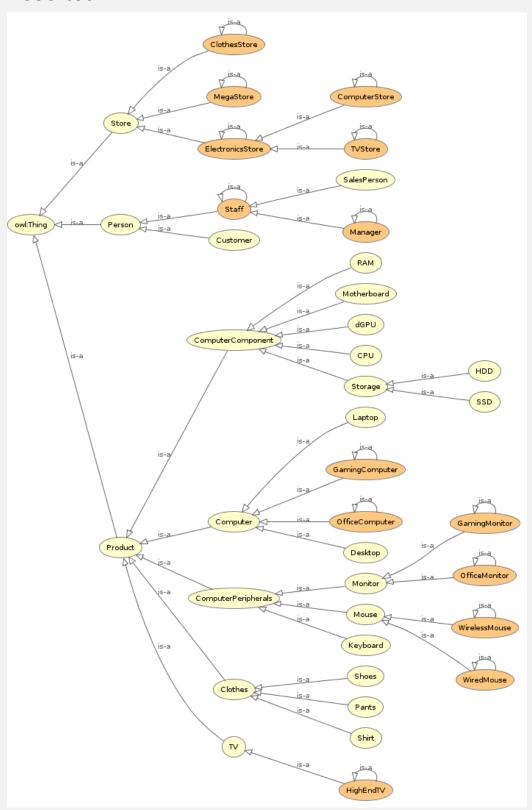
Ερώτημα 4

α. (←Asserted και inferred→)Ιεραρχία κλάσεων

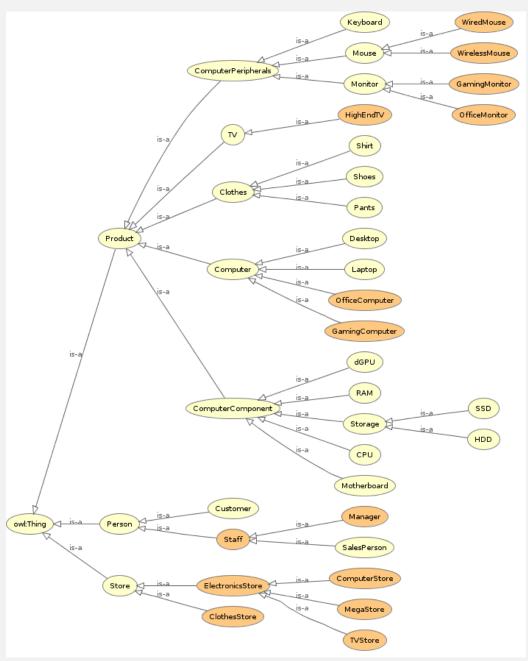


β. OWLViz graphs

Asserted



Inferred



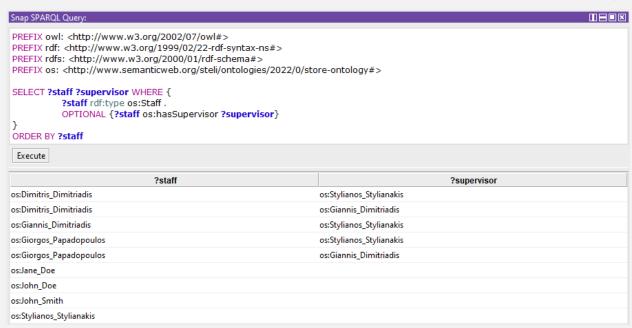
γ. Δεν υπάρχουν διαφορές μεταξύ των δύο ιεραρχιών.

Ερώτημα 5

os:Store_03 os:Store_04

a. SPARQL Queries

1. Επίλεξε όλα τα άτομα προσωπικού και τους ανωτέρους τους (αν υπάρχουν).



2. Επίλεξε όλα τα καταστήματα που βρίσκονται στην Πάτρα

Patra^^xsd:string

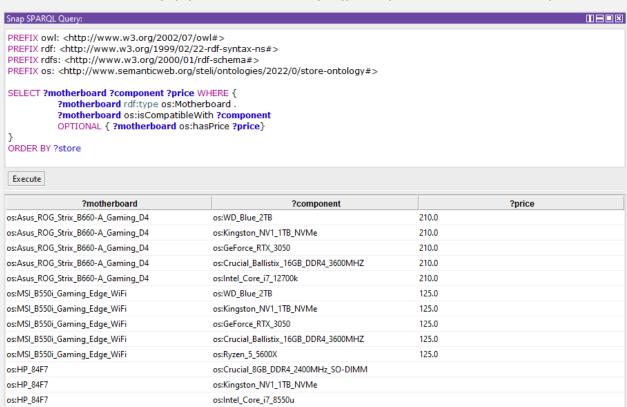
Patra ^ ^ xsd:string

```
Snap SPARQL Query
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  PREFIX owl: <a href="http://www.w3.org/2002/07/owl#>">PREFIX owl: <a href="http://www.w3.org/2002/07/owl#">http://www.w3.org/2002/07/owl#</a>
 PREFIX rdf: <a href="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#">http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#</a>
 PREFIX rdfs: <a href="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema">http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#>
 PREFIX os: <a href="http://www.semanticweb.org/steli/ontologies/2022/0/store-ontology#">PREFIX os: <a href="http://www.semanticweb.org/steli/ontology#">PREFIX os: <a href="ht
 SELECT ?store ?addressCity ?address WHERE {
                                                      ?store rdf:type os:Store.
                                                       ?store os:hasAddressCity ?addressCity
                                                      ?store os:hasAddressStreetAndNumber ?address
                                                    FILTER (?addressCity = "Patra")
 ORDER BY ?store
   Execute
                                                                                                ?store
                                                                                                                                                                                                                                                                                                            ?addressCity
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              ?address
                                                                                                                                                                                                                           Patra ^ ^ xsd:string
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    Agiou Andreou 120^^xsd:string
os:Store 01
```

Agiou Andreou 53^^xsd:string

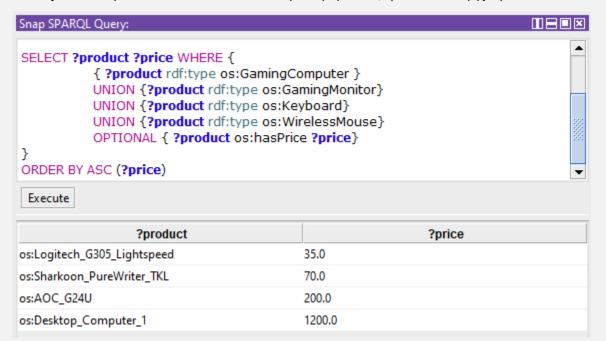
Kostantinoupoleos 28^^xsd:string

3. Επίλεξε όλες τις μητρικές και τα εξαρτήματα με τα οποία είναι συμβατές.



*το ORDER BY ?store έμεινε κατά λάθος από το προηγούμενο query

4. Επίλεξε όλα τα προϊόντα που είναι GamingComputer, GamingMonitor, Keyboard ή WirelessMouse και την τιμή τους (όπου υπάρχει).



5. Επίλεξε όλους τους υπολογιστές, τα εξαρτήματά τους και τις τιμές τους.

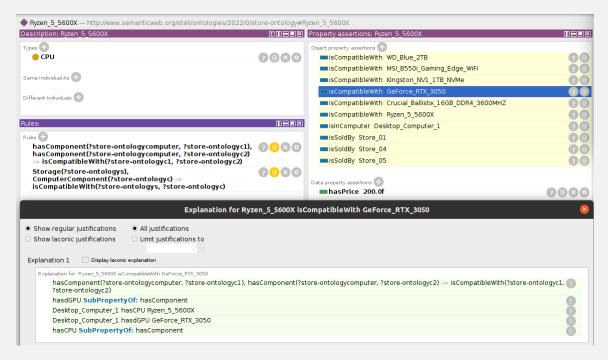
Execute

?computer	?component	?price
os:HP_Pavilion_15	os:Crucial_8GB_DDR4_2400MHz_SO-DIMM	500.0
os:HP_Pavilion_15	os:HP_84F7	500.0
os:HP_Pavilion_15	os:Kingston_NV1_1TB_NVMe	500.0
os:HP_Pavilion_15	os:Intel_Core_i7_8550u	500.0
os:Desktop_Computer_1	os:WD_Blue_2TB	1200.0
os:Desktop_Computer_1	os:MSI_B550i_Gaming_Edge_WiFi	1200.0
os:Desktop_Computer_1	os:Kingston_NV1_1TB_NVMe	1200.0
os:Desktop_Computer_1	os:GeForce_RTX_3050	1200.0
os:Desktop_Computer_1	os:Crucial_Ballistix_16GB_DDR4_3600MHZ	1200.0
os:Desktop_Computer_1	os:Ryzen_5_5600X	1200.0

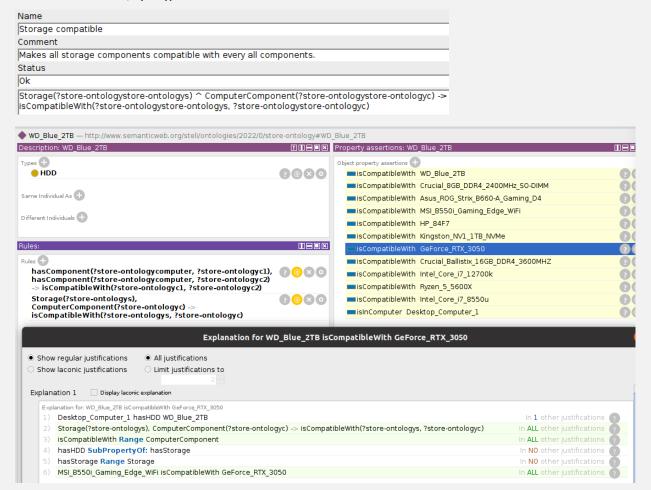
β. SWRL Rules

1. Κάνει όλα τα εξαρτήματα ενός υπολογιστή συμβατά το ένα με το άλλο.

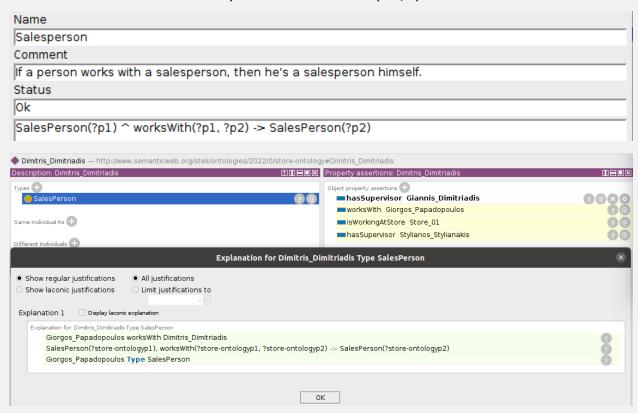
Name
Components in PC Compatible
Comment
Makes all components in a computer compatible with eachother
Status
0k
hasComponent(?store-ontologystore-ontologycomputer, ?store-ontologystore-ontologyc1) ^ hasComponent(?store-ontologystore-ontologycomputer, ?store-ontologystore-ontologyc2) -> isCompatibleWith(?store-ontologystore-ontologyc1, ?store-ontologystore-ontologyc2)



2. Κάνει όλα τα εξαρτήματα που είναι τύπου Storage συμβατά με όλα τα υπόλοιπα εξαρτήματα.

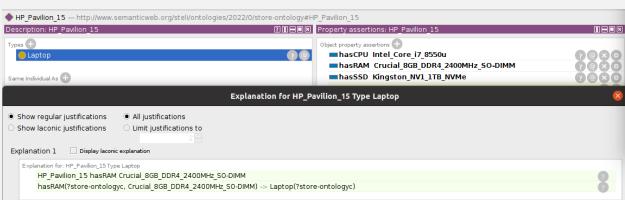


3. Κάνει SalesPerson τα άτομα που δουλεύουν μαζί με κάποιο SalesPerson



4. Ορίζει τους υπολογιστές που έχουν SO-DIMM RAM λάπτοπ.





5. Θέτει τις πόλεις διαμονής των εργαζομένων ίσες με τις πόλεις των καταστημάτων που δουλεύουν.

Name
Address Autofill
Comment
d hasAddressCountry attributes of staff equal to the corresponding properties of the store they work at.
Status
0k
os:isWorkingAtStore(?staff, ?store) ^ os:hasAddressCity(?store, ?city) -> os:hasAddressCity(?staff, ?city)

Δεν δουλεύει και δεν ξέρω γιατί.

Ερώτημα 6

Open-world assumption

Το open-world assumption είναι η υπόθεση ότι μία πρόταση μπορεί να είναι αληθής, ανεξαρτήτως αν γνωρίζουμε στα σίγουρα (αν δεν έχει οριστεί δηλαδή) ότι είναι αληθής. Για παράδειγμα, στην οντολογία της εργασίας αν δεν έχω ορίσει ηλικία σε κάποιο άτομο, για παράδειγμα την Jane_Doe, τότε η πρόταση hasAge(Jane_Doe, "20") μπορεί να είναι αληθής. Αντιθέτως, στο closed-world assumption, είναι ψευδής.

Non-unique assumption

Το non-unique assumption είναι η υπόθεση ότι δύο πράγματα μπορούν να είναι τα ίδια κι ας έχουν διαφορετικούς identifiers. Με άλλα λόγια, ένα πράγμα μπορεί να έχει διαφορετικά ονόματα αλλά σημασιολογικά να είναι το ίδιο. Στην οντολογία της εργασίας, ένα παράδειγμα θα μπορούσε να είναι ένα άτομο, έστω Store_01_Manager, το οποίο προφανώς θα είχε την ιδιότητα isManager(Store_01_Manager, Store_01). Επειδή όμως έχει οριστεί και ότι isManager(Stylianakis_Stylianos, Store_01) και η ιδιότητα είναι functional, τότε θα ίσχυε ότι owl:sameAs(Store_01_Manager, Stylianakis_Stylianos). Δηλαδή τα δύο ονόματα αναφέρονται στο ίδιο άτομο.