

2. Špecifikácia vonkajších interfejsov

2.1 Doplnkové záležitosti aplikácie

2.1.1 Načítanie súborov

Načítanie vstupných súborov typu ROOT z webového rozhrania.

2.1.2 Stiahnutie súborov

Stiahnutie súborov z webového rozhrania, po natrénovaní neurónovej siete.

2.2 Používané technológie

2.2.1 HTML/CSS

Používateľské rozhranie aplikácie je tvorené pomocou HTML a CSS.

2.2.2 JSON

Dát pre trénovanie neurónovej siete a KFitter sú uložené vo formáte json (human readable).

2.2.3 PHP / MySQL

V MySQL databáze bude uložený obsah aplikácie, čo sú výsledky po spracovaní dát jednotlivými metódami (KLFitter a neurónové siete). Okrem uložených dát z metód, bude obsahovať aj informáciu o dĺžke procesorového času, ktorý bol potrebný na vykonanie metód.

Pomocou PHP bude realizovaný prihlasovací systém aplikácie a vkladanie vstupov pre trénovanie neurónových sietí a KLFitter.

2.2.4 KERAS

vysokoúrovňové API pre neurónové siete, schopné bežať na vrchole Tensorflow. Umožňuje rýchle experimentovanie prostredníctvom vysokoúrovňového, ľahko použiteľného, modulárneho a rozširiteľného API.

Aplikácia bude využívať KERAS pri trénovaní neurónovej siete. Všetky údaje vloží do KERASU (na webovom rozhraní si používateľ vyberie aké chce premenné a pod.) Po spustení trénovania ponúkne napr. obrázok či trénovanie prebehlo správne alebo nie. Všetky tieto údaje sa uložia do databázy.