# Predlog projekta

Restommender - Restoran Recommendation System

Aleksandar Vujinović SW46/2017

Veljko Plećaš SW68/2017

## Motivacija

Sistem je zamišljen tako da pomogne ljudima prilikom odabira i rezervacije restorana.

## Pregled problema

Problem koji ce nas projekat da resi je prikaz i predlog relevantnih restorana. Pored toga ovaj sistem omogucuje ulogovanom korisniku da rezervise mesto u restoranu i da ponudi popuste na osnovu posecenosti restorana.

Postoje dve uloge u sistemu, admin i ulogovani korisnik. Znacajne karakteristike koje ce korisniku da olaksaju izbor lokala su: kakva se muzika pusta, da li je “pet friendly”, da li lokal ima bastu, da li ima nepusacki deo, lokacija kafica, popusti,..

Korisnik bira karakteristike lokala u koji zeli da ide i na osnovu toga mu se prikazuje lista restorana.

Naše rešenje problema biće rule-based, odnosno biće kvalitetnije u odnosu na dosadašnja rešenja iz razloga što se u rule-based sistemima aktiviraju pravila samo kada za to ima potrebe. Takođe, uvek će se aktivirati samo neophodna pravila, tako da se sistem neće opterećivati više nego što je potrebno.

## Metodologija

**Ocekivani ulazi u sistem:**

Korisnik moze da unese u sistem sve znacajne karakteristike koje smo nabrojali u pregledu problema.

**Ocekivani izlaz iz sistema:**

Sistem kao izlaz vraca listu releventnih restorana u skladu sa ulazima koje je korisnik uneo.

**Baza znanja** (sta je sve potrebno sistemu): restorani i njegove karakteristike, ukupan broj rezervacija za neki restoran, broj rezervacija koje je jedan korisnik napravio.

## Forward chaining

### Popust na osnovu broja rezervacija

Korisnik moze kroz nasu aplikaciju ostvariti popuste pri rezervaciji restorana. Nakon sto je korisnik izabrao restoran, prikazuju mu se popusti koje moze da ostvari. Popusti se ostvaruju kroz sledeca pravila.

Pravila 1. nivoa

1. **Pravilo D1** - Korisnik ima manje od 2 rezervacije. Pravi se cinjenica **X1** koja kaze da korisnik pripada Level0 nivou i nudi mu se popust od 5%.
2. **Pravilo D2** - Korisnik ima izmedju 2 i 4 rezervacije. Pravi se cinjenica **X2** koja kaze da korisnik pripada Level1 nivou i nudi mu se popust od 10%.
3. **Pravilo D3** - Korisnik ima vise od 4 rezervacije. Pravi se cinjenica **X3** koja kaze da korisnik pripada Level2 nivou i nudi mu se popust od 15%.

Pravila 2. nivoa

1. **Pravilo D4** - Na osnovu cinjenice X1 i unete opcije za broj osoba za stolom generise se cinjenica **X4** koja nudi dodatan popust od 2%.
2. **Pravilo D5** - Na osnovu cinjenice X2 i unete opcije za broj osoba za stolom generise se cinjenica **X5**  koja nudi dodatan popust od 3%.
3. **Pravilo D6** - Na osnovu cinjenice X2 i unete opcije za broj osoba za stolom generise se cinjenica **X6**  koja nudi dodatan popust od 4%.

Pravila 3. nivoa

1. **Pravilo D7** - Na osnovu cinjenice X4 i broja rezervacija izmedju 10 I 15 generise se cinjenica **X7** koja vernim musterijama daje dodatan popust od 2%.
2. **Pravilo D8** - Na osnovu cinjenice X5 i broja rezervacija izmedju 15 I 20 generise se cinjenica **X8** koja vernim musterijama daje dodatan popust od 3%.
3. **Pravilo D9** - Na osnovu cinjenice X5 i broja rezervacija veceg od 20 generise se cinjenica **X9** koja vernim musterijama daje dodatan popust od 4%.

### Kategorizacija restorana na osnovu lokacije

Pravila 1. nivoa

1. **Pravilo C1** - Izabrana je opcija za restorane u krugu od samog centra grada. Pravi se cinjenica **W1** koja preporucuje sve restorane koji se nalaze u centru grada.
2. **Pravilo C2** - Izabrana je opcija za restorane u krugu od 5km od centra grada. Pravi se cinjenica **W2** koja preporucuje restorane blizu centra.

### Kategorizacija restorana na osnovu ocene

Pravila 1. nivoa

1. **Pravilo L1** - Izabrana je opcija za restorane sa ocenom od 0 do 3. Pravi se cinjenica **M1** koja daje dodatni popust, koji je jednak zbiru svih ocena restorana koji imaju ocenu od 0 do 3 pomnozenu sa 0.2.
2. **Pravilo L2** - Izabrana je opcija za restorane sa ocenom od 3 do 5. Pravi se cinjenica **M2** koja daje dodatni popust, koji je jednak zbiru svih ocena restorana koji imaju ocenu od 3 do 5 pomnozenu sa 0.4.

Predlog restorana u koji ulogovani korisnik treba da ode. Nakon sto je korisnik odabrao karakteristike restorana, sistem mu vraca listu restorana. Ta lista je preporuka sistema za najbolje restorane. Ta lista se generise na osnovu sledecih pravila:

Pravila 1. nivoa

1. **Pravilo A1** - Izabrana je chill muzika. Pravi se cinjenica **Q1** koja preporucuje restorane sa opustajucom muzikom.
2. **Pravilo B1** - Izabrana je glasna muzika. Pravi se cinjenica **Y1** koja preporucuje restorane sa glasnom muzikom.

Pravila 2. nivoa

1. **Pravilo A2** - Na osnovu cinjenice Q1 i unete opcije za udobnost sedenja pravi se cinjenica **Q2** koja preporucuje moderne restorane.
2. **Pravilo B2** - Na osnovu cinjenica Y1 i unete opcije za tradicionalni namestaj pravi se cinjenica **Y2** koja preporucuje tradicionalne restorane.

Pravila 3. Nivoa

1. **Pravilo A3** - Na osnovu cinjenice Q2 i unete opcije za odvojen pusacki od nepusackog dela pravi se cinjenica **Q3** koja preporucuje restorane sa smoke-friendly prostorijama.
2. **Pravilo B3** - Na osnovu cinjenice Y2 i unete opcije za neodvojen pusacki od nepusackog dela pravi se cinjenica **Y3** koja preporucuje pusacke restorane.
3. **Pravilo E3** - Na osnovu cinjenice Q2 i opcije da postoji zabava za decu pravi se **H2** cinjenica koja nudi porodicne restorane.

Pravila 4. Nivoa

1. **Pravilo A4** - Na osnovu cinjenice Q3 i unete opcije za nealkoholna pica pravi se cinjenica **Q4** koja preporucuje restorane koji ne nude alkoholna pica.
2. **Pravilo** **B4** - Na osnovu cinjenice Y3 i unete opcije za alkoholna pica pravi se cinjenica **Y4** koja preporucuje restorane koji nude alkoholna pica.

Pravila 5. nivoa

1. **Pravilo A5** - Na osnovu cinjenice Q3 i unete opcije za dozvoljen pristup zivotinjama pravi se cinjenica **Q4** koja preporucuje pet-friendly restorane.

## Complex event processing

Ulogovani korisnici mogu na razlicite nacine probati da naude sistemu. Nas sistem sprovodi odredjene mere kako bi se zastitio od ovakvih napada.

* Kada ulogovani korisnik napravi vise od 15 pretraga u 5 minuta, njegov nalog ce biti blokiran
* Kada ulogovani korisnik napravio vise od 15 rezervacija u 5 minuta, njegov nalog ce biti blokiran
* Kada ulogovani korisnik unese pogresnu sifru 5 puta u 5 minuta, njegov nalog ce biti blokiran
* Admin moze odblokira sve blokirane naloge

## Generisanje pravila

Admin ima mogucnost da promeni odredjena pravila. Na primer moguce je da se odluci da se promeni biznis logika i da korisnik ne mora da izvrsi 2 rezervacije kako bi ostvario popust od 5%. Tada bi admin mogao da omogucima svima, sa 0 rezervacija da ostavri popust od 5%.