


Proyecto Moogle!

Víctor Manuel Vena Barrios , C-113

7 de mayo de 2023



Introduzca su búsqueda

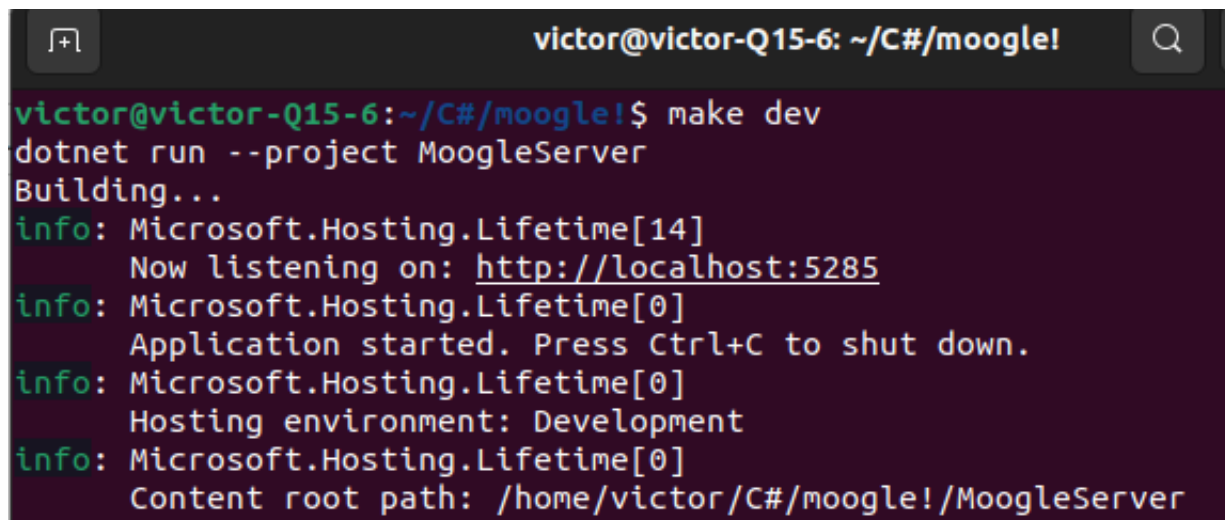
 Buscar

Contents

1	Para ejecutar mi programa	1
2	Funcionalidades	2
3	Detalles Técnicos	4
3.1	Descripción de las clases	6
3.1.1	De la clase Cargador:	6
3.1.2	De la clase Colección:	6
3.1.3	De la clase Depurador:	7
3.1.4	De la clase Documento:	7
3.1.5	De la clase Moogle:	8
3.1.6	De la clase Regla:	8
3.1.7	De la clase SearchItem:	11
3.1.8	De la clase SearchResult:	11
3.1.9	De la clase Snippet:	11
3.1.10	De la clase Sorter:	12
3.1.11	De la clase Sugerencia:	12
3.1.12	De la clase Tokenizer:	13
3.1.13	De la clase Valorador:	14
3.1.14	De la clase Vector:	15

1 Para ejecutar mi programa

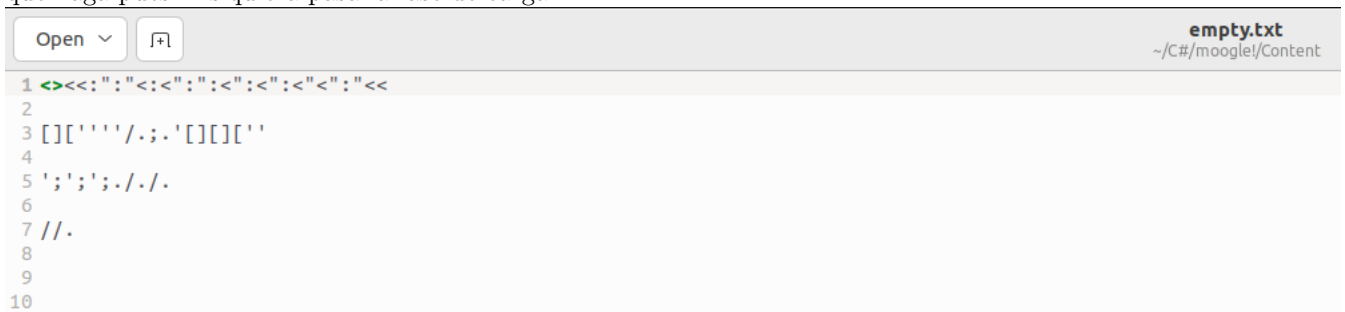
1. Crear en la carpeta del proyecto una carpeta llamada "Content" en la que debe poner los documentos
 - ◊ Cada documento debe ser de extensión ".txt" y su nombre debe ser algo como palabras_en_minusculas_separadas_por_guiones_bajos.txt
2. Abrir un terminal en la carpeta del proyecto
3. Ejecutar el comando "make dev"
 - ◊ De no tener la herramienta make ejecutar el comando "dotnet run --project MoogleServer"
4. Mientras presiona "Ctrl" de clic donde dice "http://localhost:5285", esto abrirá una página web en su navegador donde puede buscar



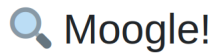
```
victor@victor-Q15-6: ~/C#/moogle!  
victor@victor-Q15-6:~/C#/moogle!$ make dev  
dotnet run --project MoogleServer  
Building...  
info: Microsoft.Hosting.Lifetime[14]  
Now listening on: http://localhost:5285  
info: Microsoft.Hosting.Lifetime[0]  
Application started. Press Ctrl+C to shut down.  
info: Microsoft.Hosting.Lifetime[0]  
Hosting environment: Development  
info: Microsoft.Hosting.Lifetime[0]  
Content root path: /home/victor/C#/moogle!/MoogleServer
```


2 Funcionalidades

- ◇ Realiza buenas búsquedas. No todas sus palabras son igual de relevantes, este moogole! reconoce las que sí los son. Para buscar escriba en el cuadro de diálogo su consulta y de clic en el botón buscar.
- ◇ Se muestran primero los resultados más relevantes para su búsqueda, así le es posible encontrar antes lo que le interesa, ahorrándose tiempo.
- ◇ Para los más curiosos, decidimos mantener la lista de resultados completa, así puede analizar su búsqueda en un contexto amplio y variado.
- ◇ Con cada resultado se muestra un pedazo del texto para que conozca acerca del contenido del mismo y pueda decidir que resultado elegir.
- ◇ Ignora archivos vacíos, o que no contengan números ni letras, porque no aportan nada a las consultas del usuario. Pruebe a poner un archivo como este en la carpeta Content, vera que no saldrá en ninguna consulta que haga pues ni siquiera pasa la fase de carga.



- ◇ Consideramos que usted es una persona y tiene derecho a equivocarse. Por eso ante cualquier eventualidad tipográfica le sugerimos una alternativa. Traducimos la consulta sin sentido "la casq" como "la casa". El muy común "algoritmo" como "algoritmo". Usted debe copiar la sugerencia en el buscador y volver a buscar.



programacio eestructurada  Buscar

¿Quisite decir programacion estructurada?



mar ~ baltic

¿Quisite decir mar ~ baltico ?

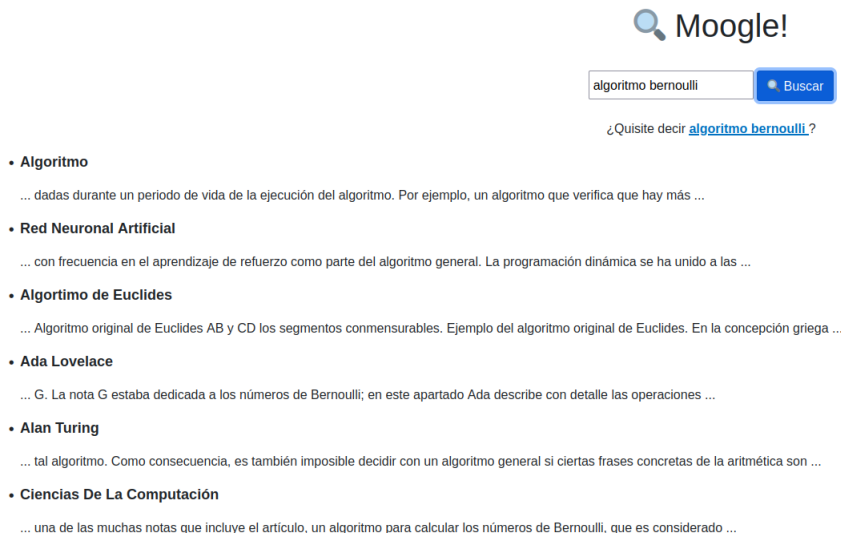
- **Europa**
... mar Báltico, el mar del Norte, el mar Mediterráneo, el mar de Mármara, el mar Egeo, el mar Adriático, el ...
- **Asia**
... el mar de China, el mar de China Oriental, el mar Amarillo, el mar de Japón, el mar de Ojotsk ...
- **Fucus Vesiculosus**
... alga marina encontrada en las costas del mar del Norte, mar Báltico (costa oeste), océano Atlántico y Pacífico. Es un ...
- **Buena Fe**
... últimos 20 años. En el 2021 editaron el libro disco "Mar Adentro", con versiones instrumentales de canciones editadas y crónicas ...
- **The Mask**
... cofre de metal que lleva siglos en el fondo del mar, de este sale una máscara de madera y metal ...
- **Corbета Esmeralda**
... chileno fue el último que halló su tumba en el mar. Significado de la Esmeralda en la historia de Chile ...

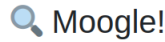
◇ Ahora es posible influenciar su búsqueda a través de varios símbolos, que llamamos operadores. Pruebe a buscar "Fama y fortuna".

- Utilice ^ delante de las palabras que quiere que aparezcan en todos los resultados: "Fama y ^fortuna".
- Utilice ! delante de las palabras que quiere que no aparezcan en ningún resultado "Fama y !fortuna".



- Utilice * delante de las palabras que considere más importantes, se priorizarán los resultados que contengan estas palabras. Mientras más * más importancia. "Fama y ***fortuna".
- Utilice ~ entre dos palabras que quiere que aparezcan cerca. Se priorizarán los resultados donde aparezcan cerca. "algoritmo ~ bernoulli".





algoritmo ~ bernoulli

Buscar

¿Quisite decir [algoritmo ~ bernoulli](#)?

• **Ciencias De La Computación**

... una de las muchas notas que incluye el artículo, un algoritmo para calcular los números de Bernoulli, que es considerado ...

• **Algoritmo**

... dadas durante un periodo de vida de la ejecución del algoritmo. Por ejemplo, un algoritmo que verifica que hay más ...

• **Ada Lovelace**

... G. La nota G estaba dedicada a los números de Bernoulli; en este apartado Ada describe con detalle las operaciones ...

• **Red Neuronal Artificial**

... con frecuencia en el aprendizaje de refuerzo como parte del algoritmo general. La programación dinámica se ha unido a las ...

• **Algoritmo de Euclides**

... Algoritmo original de Euclides AB y CD los segmentos conmensurables. Ejemplo del algoritmo original de Euclides. En la concepción griega ...

• **Alan Turing**

... tal algoritmo. Como consecuencia, es también imposible decidir con un algoritmo general si ciertas frases concretas de la aritmética son ...

- También hemos hecho posible la combinación de operadores, a través de la precedencia. Por ejemplo, pruebe a consultar "alfa beta", luego " $\alpha \beta$ ", y por ultimo " $\alpha \sim \beta$ ".

La regla es simple de recordar :

1. Primero se aplican los operadores $! \wedge *$, y solo el más cercano a la palabra. Por ejemplo la consulta " $!! \wedge * \alpha$ perro $\sim !! \wedge * \beta$ gato", es interpretada como " α perro $\sim \beta$ gato". Recordar que una secuencia de $*$ se mantiene juntos.
2. Luego se aplica el operador cercanía.

Esto posibilita consultas del tipo " $\alpha \sim \beta$ ": Muestra solo resultados donde estén alfa y beta, y prioriza en los que estén cerca.

No existe un comportamiento definido para consultas contradictorias: " α ser o no !ser". Aplicar estos operadores mutuamente exclusivos a un mismo término no tiene un comportamiento definido, sea razonable.

El contenido de la siguiente sección no es necesario para usar el programa.

3 Detalles Técnicos

Utilicé un total de 144 documentos con un peso en conjunto de 12.6 Mb. Están almacenados en la carpeta Content en el directorio del programa y es posible añadir nuevos archivos para que se muestren en consulta. De eliminar todos los archivos de la carpeta Content o solamente dejar archivos vacíos , o sin palabras ni números, al iniciarse una búsqueda se lanzará una excepción con una advertencia para los desarrolladores.

Mi código esta agrupado bajo el namespace Moog!Engine y estructurado en diferentes clases:

1. Cargador: se encarga de cargar los archivos desde el disco duro.
2. Coleccion: representa la colección de documentos, el corpus.
3. Depurador: se encarga de eliminar resultados de la búsqueda considerados irrelevantes.
4. Documento: representa un documento individual.
5. Moog!: es el punto de entrada del código e implementa la lógica de la aplicación.
6. Regla: almacena información relacionada con los operadores utilizados en la consulta y provee métodos auxiliares para aplicar los operadores.
7. SearchItem: representa información acerca de los distintos documentos que responden a la búsqueda.
8. SearchResult: representa el resultado de la búsqueda.
9. Snippet: se encarga de computar el snippet de un documento.

10. Sorter: se encarga de ordenar los resultados de la búsqueda basado en su relevancia.
11. Sugerencia: se encarga de computar una sugerencia a partir de la consulta del usuario.
12. Tokenizer: se encarga de procesar textos provenientes del usuario o de archivos.
13. Valorador: se encarga de calcular el score de los documentos. Se encarga de lo relativo al modelo vectorial. Se encarga de aplicar los operadores utilizados por el usuario en la consulta.
14. Vector: representa un documento como un vector.

Conceptos claves:

- Término : Es cualquier secuencia finita de dígitos y/o letras. (son palabras , números, o una combinación)
- Archivo vacío : Archivo que no aporta información relevante al usuario. Esta vacío o no contiene ningún termino (ninguna letra o numero).
- Token Válido : Un token válido es un termino o uno de los operadores.
- Operadores : Uno de los símbolos ! ^ * ~.
- Precedencia de los operadores:
 1. De precedencia 1 o unarios: ! ^ *
 2. De precedencia 2 o binarios : ~

Como es el proceso de ejecución de una consulta? Cada vez que se realiza una consulta se llama al método `Moogles.Query(string query)`. En este método se inicializa la colección de documentos, una vez por ejecución del programa y es en la primera consulta. Luego se procesa la consulta y se determinan los operadores que intervienen en ella, luego se calcula para cada documento un valor de relevancia respecto a la consulta y se aplican los operadores. Se crea por cada documento un resultado que contiene el valor de relevancia de dicho documento, su titulo y un pedazo de texto para mostrar. Se ordenan los resultados por relevancia. Se quitan los resultados irrelevantes. Se devuelve el listado de resultados y una sugerencia para la próxima consulta basada en esta. Para consultas sucesivas se sigue el mismo algoritmo, excepto que no se inicializa la colección.

Visualmente:

1. Inicializar la colección si no ha sido inicializada. (`Coleccion.Inicializar`)
 - (a) Cargar los documentos. (`Cargador.Load`)
 - i. Obtener los archivos de la carpeta Content.
 - ii. Crear un documento por cada archivo. (`Documento`)
 - iii. Eliminar documentos vacíos.
 - (b) Asociar cada termino con los documentos en que aparece.
 - (c) Inicializar la Sugerencia con los términos. (`Sugerencia.Inicializar`)
 - (d) Establecer la colección como inicializada.
2. Procesar la consulta. (`Tokenizer.ProcesarQuery`)
 - (a) Separar la consulta en tokens. (`Tokenizer.Tokenize`)
 - i. Normalizar los términos. (`Tokenizer.Normalizar`)
 - (b) Actualizar Sugerencia. (`Sugerencia.Actualizar`)
 - (c) Crear regla a partir de operadores. (`Regla`)
 - (d) Eliminar StopWords.
3. Calcular score. (`Valorador.Valorar`)
 - (a) Crear un vector a partir de la query y un vector a partir de cada documento. (`Vector`)
 - (b) Aplicar operador * (`Regla.CalcularShould` , `Vector.AplicarOperador`)

- (c) Ignorar documentos que no cumplan con los operadores $! \wedge$ (Regla , Documento.Contiene)
 - (d) Aplicar operador \sim a vectores restantes(Regla.CalcularClose , Vector.AplicarOperador, Documento.Cercania)
 - (e) Calcular similaridad entre vectores. (Valorador.SimilaridadCoseno , Vector * Vector)
4. Crear resultados. (SearchItem)
 - (a) Cada resultado tiene asociado:
 - Titulo (Coleccion)
 - Snippet (Snippet.GetSnippet)
 - Score
 5. Ordenar resultados. (Sorter.Sort)
 6. Depurar resultados. (Depurador.Depurar)
 7. Devolver resultados y Sugerencia(SearchResult, Sugerencia.Sugerir)

Los elementos entre paréntesis constituyen los nombres de clases y métodos utilizados para realizar esta tarea. La anterior no es una descripción exhaustiva del funcionamiento del programa, aunque si capta la esencia del funcionamiento del mismo. Para profundizar consulte la sección descripción de las clases más abajo.

3.1 Descripción de las clases

3.1.1 De la clase Cargador:

El miembro `contentDir` establece de que directorio se cargaran los documentos. El directorio por defecto es el directorio `Content`. (En un futuro tener un archivo con un listado de directorios secundarios de donde también se carguen archivos).

El método `Load()` lee los archivos del disco duro. Lanza una excepción si no hay archivos que leer. Por cada archivo obtiene de el su contenido textual a través de `ObtenElContenido(string nombreArchivo)` y su título a través de `ObtenElTitulo(string nombreArchivo)` y crea un `Documento`(objeto de la clase `Documento`) a partir de esta información. Además determina la cantidad de documentos vacíos. Lanza una excepción si todos los documentos son documentos vacíos. Devuelve en un array los documentos no vacíos.

El método `ObtenElContenido(string archivo)` es una simple llamada al método `File.ReadAllText(archivo)`.

El método `ObtenElTitulo(string nombreArchivo)` asumiendo que todos los archivos en la carpeta del contenido tienen un formato como el siguiente “palabras_separadas_por_underscore_y_extension.txt” determina el título de los documentos. La forma de hacerlo está explicada en comentarios en el código.

3.1.2 De la clase Colección:

El miembro `_inicializada` es utilizado para determinar si se debe realizar el proceso de inicialización o no.

El miembro `_documentos` almacena los documentos que conforman la colección.

La propiedad `Count` es la cantidad de documentos en la colección.

La propiedad `Documentos` permite el acceso a los documentos de la colección.

El miembro `terminosYApariciones` asocia a cada termino de la colección los documentos en los que aparece.

El método `Inicializar()` llama al método `Cargador.Load()` que carga los diferentes archivos y devuelve un listado de documentos que se almacena en una variable de la clase `Coleccion` pues será utilizado posteriormente. Luego se asocia a cada término los documentos en los que aparece pues con esta información la clase `Coleccion` provee de métodos útiles. Luego se le pasa a la clase `Sugerencia` una copia de todos los términos presentes en la colección para que pueda aplicar posteriormente su algoritmo. Se establece `Colección` como inicializada de manera que en próximas llamadas al método `Inicializar()` se omitan todos estos pasos.

El método `At(int index)` devuelve una copia de el documento en determinada posición o lanza una excepción si la posición es inválida.

El método `EnCuantosDocumentosAparece(string termino)` devuelve la cantidad de documentos diferentes en los que aparece un término. Esta cantidad coincide con la cantidad de documentos asociados a dicho término en `_terminosYApariciones`.

El método `EsStopWord(string termino)` determina si el termino dado es stop word en esta colección. Para ello empleo un criterio estadístico , un termino es stop word si aparece en al menos el 75% del total de documentos.

3.1.3 De la clase Depurador:

El método `Depurar(SearchItem[] items)` se encarga de devolver solo los resultados que considere relevante. Para esto contamos la cantidad de elementos irrelevantes de items. Luego creo un nuevo array para la cantidad total de elementos menos los irrelevantes. Después relleno ese array con los elementos relevantes. Esto se hace con la ayuda del método auxiliar `EsIrrelevante(SearchItem item)`

El metodo `EsIrrelevante(SearchItem item)` determina si un resultado es relevante o no para la búsqueda basado en algún criterio. El utilizado por mi es que un resultado es irrelevante si su score es 0 o si tiene el valor NaN, valor que puede tener el tipo double para expresar que no es un número. La decisión de usar NaN se debe a que en ciertas búsquedas, carentes de términos por ejemplo, este valor apareció a la hora de calcular el score de varios documentos.

3.1.4 De la clase Documento:

El miembro `_terminos` es un array de todos los términos del documento.

El miembro `_posicionEnTexto` es la posición inicial que ocupa el i-ésimo termino de `_terminos` en el contenido textual del documento.

El miembro `_contenido` asocia a cada termino las posiciones en `_termino` donde aparece. Hay que notar que por la forma en que se construye el listado de posiciones asociadas a cada término es estrictamente creciente, lo cual nos será de utilidad más adelante.

El miembro `_mostFrequentTermCount` almacena la cantidad de veces que se repite el término que más se repite y no es stop word. Es utilizado para calcular posteriormente por la clase `Valorador` el la frecuencia normalizada.

La propiedad `Titulo` es el título del documento.

La propiedad `Texto` es el contenido textual del documento. La diferencia entre `Texto` y `_terminos` es que en `Texto` aparece cualquier símbolo, mientras que en `_terminos` solo aparecen términos. Todo el contenido de `_terminos` esta en `Texto` pero no sucede al revés.

La propiedad `MostFrequentCount` ofrece acceso al miembro `_mostFrequentTermCount` y la primera vez que es llamada lo calcula.

La propiedad `Contenido` devuelve una copia de `_contenido`.

La propiedad `TerminosSinRepeticiones` devuelve una copia del conjunto de los términos que conforman el documento.

La propiedad `PosicionEnTexto` devuelve una copia de `_posicionEnTexto`.

La propiedad `IsEmpty` devuelve verdadero si el documento esta vacío, falso de otra forma. Un documento esta vacío si no contiene ningún termino.

El constructor `Documento(string texto,string nombre)` crea un Documento a partir de un archivo. Establece el `Titulo` como nombre y el `Texto` como texto. Utiliza el método `Tokenizer.ProcesarTexto(string texto)` para obtener el listado de términos de texto con el que establece `_terminos` y las posiciones en el texto en las que aparecen los términos con el que establece `_posicionEnTexto`. Luego inicializa `_mostFrequentTermCount` en 0 e inicializa `_contenido` asignando a cada termino de `_terminos` las posiciones en que aparece.

El constructor `Documento(Documento other)` crea un documento a partir de copiar otro.

El método `TermCount(string termino)` devuelve la cantidad de apariciones de un termino en el documento o 0 si no aparece.

Los métodos `Contiene(string termino)` y `NoContiene(string termino)` se auxilian del método `TermCount(string termino)` para determinar si un termino aparece o no en el documento.

El método `Cercania(string TerminoA,string TerminoB)` determina la menor distancia entre los términos de entrada en el documento o -1 si alguno no aparece. Hay dos observaciones claves que hacer para entender como resolver este problema de forma eficiente, ya que es básico para implementar el operador de cercanía. La primera observación es que si mantenemos una posición fija y movemos la otra vemos que se comporta como una función modular, no negativa. La segunda observación es que como los listados de posiciones donde aparece cada termino son estrictamente crecientes, consideremos la siguiente situación:

`TerminoA` esta en la posición `X1`. `TerminoB` esta en la posición `Y1`. Supongamos sin perder generalidad que `Y1` es la posición mayor. Sea `Z1` la posición siguiente a `Y1` , sabemos que `Z1 > Y1` por monotonía de los listados de posiciones. Por tanto se cumple que `Z1-X1 > Y1-X1`. Por lo que concluimos que elegir la posición siguiente al mayor es la peor opción que se puede considerar porque siempre aumenta la distancia , y por tanto disminuye la

cercanía. Si se toma la posición siguiente al menor $X1$, sea esta $W1$. Puede suceder que $W1 < Y1$, pero como $X1 < W1$, $X1 - Y1 < W1 - Y1$, $Y1 - X1 > Y1 - W1$, en tal caso se minimiza la distancia. En el caso en que $W1 > Y1$ puede aumentar o disminuir la distancia dependiendo de las diferencias. Propongo el siguiente algoritmo para calcular la cercanía:

```

A = posiciones en que aparece TerminoA en el documento
B = posiciones en que aparece TerminoB en el documento
posicionActualA = primer elemento de A
posicionActualB = primer elemento de B
cercania =  $\infty$ 
Mientras(Queden elementos en A y Queden elementos en B)
    distancia = |posicionActualA - PosicionActualB|
    cercania = Minimo entre cercania y distancia
    Si posicionActualA <= PoscionActualB entonces PosicionActualA = siguiente elemento de A
    Si no posicionActualB = siguiente elemento de B
Devolver cercania

```

3.1.5 De la clase Moogle:

Esta clase solo contiene el método Query que está explicado anteriormente.

3.1.6 De la clase Regla:

El miembro `_not` contiene los términos a los cuales se les aplico el operador `!` en la consulta.

El miembro `_must` contiene los términos a los cuales se les aplico el operador `^` en la consulta.

El miembro `_should` contiene los términos a los cuales se les aplico el operador `*` en la consulta y la cantidad de `*`.

El miembro `_close` contiene las parejas de términos a los cuales se les aplico el operador `~` en la consulta.

Tiene un constructor por defecto que inicializa los miembros de datos.

Tiene un constructor que dado un listado de tokens inicializa los diferentes miembros. Para ello realiza dos pasadas al listado de tokens, en la primera determina que operadores de precedencia 1 aplicar y los aplica. Para la segunda pasada considera solamente los términos y los operadores de cercanía, luego los aplica. Aplicar un operador quiere decir, en el caso del operador cercanía por ejemplo, almacenar la pareja de términos que tienen el operador en medio.

Tiene un constructor para crear una Regla a partir de otra, con una bandera que indica si es para snippet o no. Una regla para snippet solo considera los operadores `*` y `~`, ya que estos pueden influir en qué pedazo de texto es más relevante para el usuario. Por ejemplo, si se aplica un operador cercanía a dos términos y como primer resultado aparece un documento que los contiene a una distancia 3, es deseable que en el snippet aparezca el pedazo de texto que los contiene a distancia 3.

Posee 4 propiedades que permiten el acceso a sus miembros de datos.

Tiene la propiedad `IsEmpty` que es verdadera en caso de que todos su miembros de datos estén vacíos, es decir, de no tener ningún operador que aplicar.

Los métodos `EsOperador(string token)` y `EsTermino(string token)` son auxiliares para la funcionalidad de la clase.

El método `ToString()` es sobrecargado para facilitar la depuración.

El método `ParaSnippet()` devuelve una copia de esta regla para utilizar en el cómputo de snippet. Se auxilia del constructor definido anteriormente.

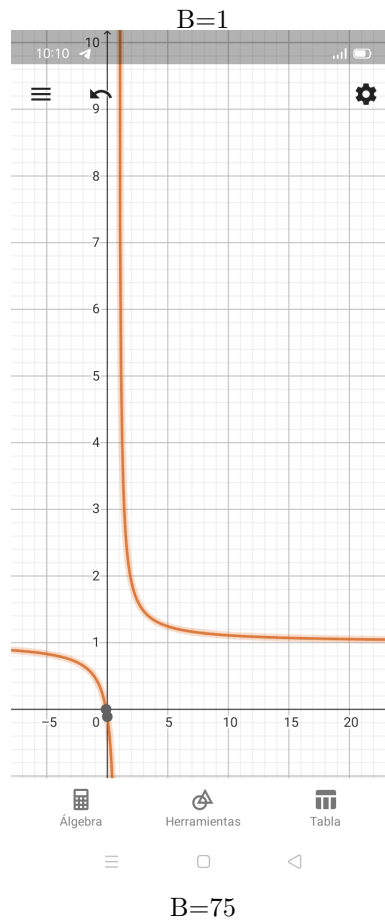
Los métodos `CalcularShould(int cantidadDeAsteriscos)` y `CalcularClose(int cercania)` mantienen la lógica de los operadores dentro de la clase Regla. En ellos se implementan funciones que devuelven un valor multiplicativo usada para modificar los valores `tf-idf` de las componentes de algún vector.

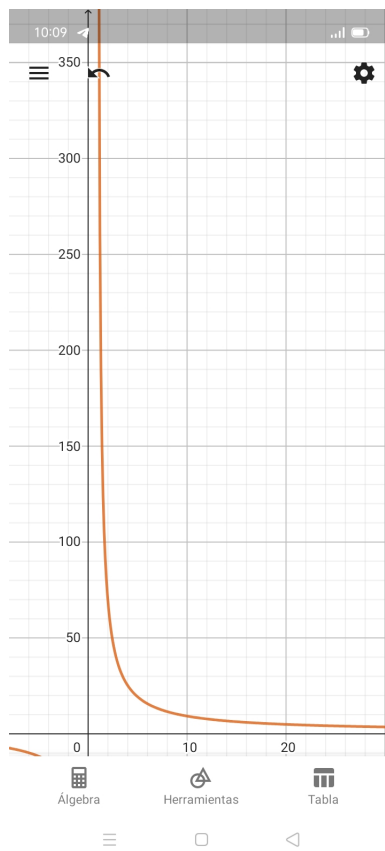
El método `CalcularShould(int cantidadDeAsteriscos)` devuelve $1 + \text{cantidad de asteriscos}$. Es una función lineal en la cantidad de asteriscos.

El metodo `CalcularClose(int cercania)` es una función inversamente proporcional en la distancia entre dos términos dada por su cercanía. La cercanía de dos terminos solo puede ser positiva, por esto en caso contrario se devuelve 1, que al multiplicarse mantendrá neutro el resultado. Propongo la fórmula $1 + B/(cercania - A)$. Donde A y B son constantes establecidas en el programa. Esta fórmula siempre devuelve un resultado mayor o igual que 1, haciendo que en documentos donde aparezcan ambos términos relacionados por el operador cercanía vean un ascenso en su score, aunque sea mínimo. El valor de A debe ser tal que cuando la cercanía tienda a 1, su valor mínimo esperado, el valor de la función sea alto, no puede ser igual a 1 porque entonces ocurriría una división por 0. El valor elegido por mi es $A = 0.9$. Recordemos que en una función inversamente proporcional el valor de A corresponde a la asíntota

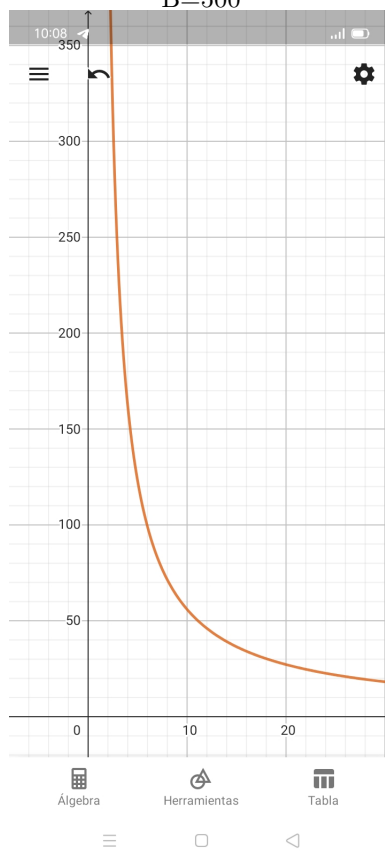
vertical donde el límite de la función tiende a infinito. El valor de B influye en la caída de valor de la función a medida que la cercanía aumenta. Elegí un valor de $B = 1500$, determinado de forma experimental para que la consulta “algoritmo bernoulli” aparezca en primera posición con respecto a las demás que aparecen. En la determinación de qué funciones utilizar me ha servido el conocimiento adquirido en el curso de Análisis Matemático, del cual estoy agradecido.

Ejemplo del comportamiento de la función de cercanía para distintos valores de B con $A = 0.9$





$B=500$



$B=1500$

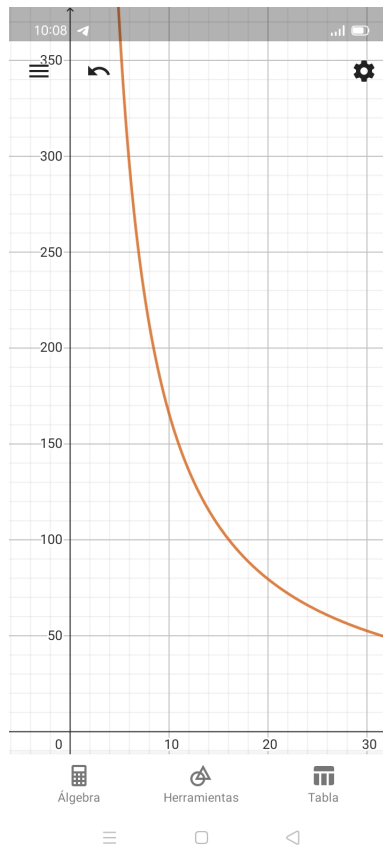


Table 1: Tabla de valores aproximados para $A = 0.9$ y B variable:

Valor de B	Cercania = 1	Cercania = 2	Cercania = 5	Cercania = 10
B = 1	11	1.90	1.24	1.11
B = 75	751	69	19	9
B = 500	5001	455	122	55
B = 1500	15001	1364	366	165

3.1.7 De la clase SearchItem:

Agregué un constructor copia. Crea un objeto a de esta clase a partir de copiar el contenido de otro objeto de esta misma clase.

Con motivo de poder intercambiar variables a la hora de ordenar en la clase Sorter.

3.1.8 De la clase SearchResult:

No realicé modificaciones sobre esta clase.

3.1.9 De la clase Snippet:

El miembro SnippetLength establece la longitud del snippet, es decir, la cantidad de términos que serán mostrados. El método GetSnippet(string query, Documento doc, Regla regla) computa el snippet del documento dado en correspondencia con la query y los operadores establecidos en regla. Es conveniente recordar que para el cómputo del snippet solo se tienen en cuenta operadores $*$ y \sim .

El algoritmo para el cómputo del snippet tiene como idea central dividir el documento en subdocumentos con tantos términos como los definidos en SnippetLength. Como solo nos interesan los términos que aparecen en la query

podemos desechar gran parte de los subdocumentos, y quedarnos con los que solo contienen algún término de query. La forma en que hago esto es por cada término de la query que aparece en el documento, tomo cada una de las posiciones donde aparece y creo un subdocumento cuyo contenido son tantos términos como establece SnippetLength y distribuidos de tal forma que el término de la query quede como término central de ser posible. Como me interesa mostrar el contenido textual del documento como snippet y no solo los términos debo tener también en cuenta otra información como la posición en el texto que ocupan el primer y último término del subdocumento, ya que con estas posiciones puedo establecer los índices que delimitan en texto el contenido de mi snippet para calcularlo. De esta forma tengo una colección de subdocumentos y un listado de pares de posiciones. Debo decidir cual de los subdocumentos es el más relevante. Para ello utilizo el método `Valorador.Valorar(queryDoc,subdocumentos,regla)` que recibe como parámetros la query como un documento, la colección de subdocumentos y la regla, este método me devolverá un valor de relevancia para cada subdocumento. Luego basta con determinar el índice del subdocumento de mayor relevancia, y por cada elemento que esté entre las posiciones inicial y final agregarlo al snippet, que luego devuelvo.

Hay que notar que esta manera de computar el snippet es cómoda ya que se plantea el problema de una forma en la que es posible aprovechar el código escrito para el cálculo del score.

3.1.10 De la clase Sorter:

El método `Sort(SearchItem[] items)` ordena descendentemente por valor de score los resultados de la búsqueda. Utiliza el algoritmo insertion sort.

```
Por cada prefijo del array(Los elementos desde el inicio (0) hasta una posición)
  Toma el ultimo elemento del prefijo.
  Mientras haya elementos antes que el y su score sea mayor (más importante)
    que el elemento anterior intercámbialos.
```

Esto logra que en la iteración numero n por ejemplo tengamos los primeros n elementos del array ordenados descendentemente.

3.1.11 De la clase Sugerencia:

La clase Sugerencia mantiene dos miembros de datos que son modificados en otras partes del programa.

El miembro `_terminos` que constituye los diferentes de la términos de la colección y que el método `Coleccion.Inicializar()` establece al ser llamado. De esta manera la asignación se realiza de forma única por ejecución del programa. El método `Inicializar(string[] terminos)` es la vía por la cual `Coleccion.Inicializar()` hace la asignación.

El miembro `_token` contiene los tokens de la consulta actual y es modificado en cada consulta del usuario ya que su contenido depende de la misma. El método `Actualizar(string[] token)` es la vía para modificar este miembro y es llamado desde el método `Tokenizer.ProcesarQuery(string query)`.

De esta forma se consigue que la clase Sugerencia tenga toda la información necesaria para funcionar correctamente antes del llamado al método `Sugerir()`.

El método `Sugerir()` devuelve una sugerencia para la consulta hecha por el usuario. Este método ignora todo token que no sea término. Luego por cada término en la consulta que no aparece en la colección de documentos elige entre todos los términos de la colección cual es el más similar y ese es el que sugiero. Para determinar la similaridad entre dos términos utilizo la EditDistance entre dos términos, conocida también como Distancia de Levenshtein.

El método `EditDistance(string word1,string word2)` computa la EditDistance entre estos dos string, que se define como el mínimo numero de operaciones de tipo :

1. Insertar un caracter al final.
2. Remover el caracter final.
3. Igualar los caracteres finales.

necesarias para hacer de los dos string iguales. Me decanto por una implementación Bottom-Up del algoritmo.

Como curiosidad existe en LeetCode un problema llamado EditDistance que consiste en computar este valor entre dos palabras. Para probar mi algoritmo decidí enviarlo y resulto AC al primer [envío](#).

3.1.12 De la clase Tokenizer:

El método `ProcesarTexto(string texto)` normaliza el texto que recibe, más adelante se explicara en que consiste normalizar, y se auxilia del método `Dividir(string texto)` para extraer el listado de los términos y las posiciones donde aparece. Esta información es principalmente utilizada por el constructor de la clase Documento que recibe archivos.

El método `Dividir(string texto)` devuelve un listado de los términos que aparecen en el texto y las posiciones iniciales donde aparecen. Es un método de gran relevancia para la construcción de los documentos por la información que provee, note como dos miembros de la clase Documento son exactamente la salida de este método. Este método considera como término cualquier secuencia de caracteres entre dos espacios en blanco, notar como esto difiere de la definición de término dada más arriba. Es importante mencionar que la llamada a este método se realiza desde el método `ProcesarTexto(string texto)` y que el texto que se pasa a este método ya ha sido normalizado. El funcionamiento de este método es bastante intuitivo, primero se añade un espacio en blanco al final del texto para facilitar el procesamiento, luego cada caracter del texto o forma parte de un término, en cuyo caso se expande el actual, o es un espacio en blanco y constituye el final de un término. Como una nota si existen varios espacios en blanco consecutivos no se añaden términos vacíos al listado.

El método `ProcesarQuery(string query)` es de suma importancia para el programa. Él primeramente extrae los tokens de la consulta a través del método `Tokenize(string texto)`, que devuelve solamente tokens validos (operadores o términos). Luego actualiza la clase Sugerencia a través del método `Sugerencia.Actualizar(string[] token)` con la información de la consulta actual, nótese que el contenido enviado a Sugerencia todavía contiene stop words como “la , los , de ... ” y también contiene operadores, además de los términos. Luego se crea una nueva regla (objeto de la clase Regla) a partir de los tokens, que será utilizada posteriormente para el cálculo del score de documentos y el cómputo del snippet. Luego del listado se eliminan los términos que sean stop word, valiéndose del método `Coleccion.EsStopWord(string termino)`, de esta forma no es necesario remover las stop word de la colección. Hay que notar que si las stop word se eliminan de la query en este paso, cuando se calcule posteriormente el score de los documentos estas no influirán en el mismo.

El método `CrearTexto(string[] terminos)` devuelve un texto que es la concatenación de los elementos de términos separados por espacios.

El método `Tokenize(string texto)` computa del texto dado un listado de tokens. Un token es :

1. Uno de los símbolos ! ^ ~ *
2. Una secuencia finita de letras y/o números.

Los tokens se clasifican en dos categorías : Operadores (~ ! ^ *) y Términos.

El proceso de computar los tokens es parecido al proceso por el cual `Dividir(string texto)` determina los diferentes términos. Cada caracter del texto o pertenece a un token o es el inicio de un nuevo token. Así se va creando un listado de tokens. Nótese que cada uno de los símbolos ! ^ * ~ es un token de forma individual, el programa tiene en cuenta esto, de esta manera varios caracteres * consecutivos son tratados como tokens individuales , es el constructor de la clase regla quien se encarga luego de tratarlos como una unidad. Para llevar a cabo este algoritmo se cuenta con el método auxiliar `AddToken(List<string> tokens, string token)` que añade el token al listado solamente cuando es un token válido, se ofrecen métodos auxiliares también para determinar si un token es válido, si es operador, o si es término. Al finalizar el proceso de tokenizado se normaliza del listado de tokens aquellos que son términos para brindar así uniformidad a la consulta y consistencia con el estado de la colección.

El método `EsTokenValido(string token)` determina si un token es válido, es decir, si es operador o término.

El método `EsTermino(string token)` determina si un token es término a partir de la definición. Secuencia finita de letras y/o dígitos.

El método `EsOperador(string token)` determina si un token es operador a partir de la definición. Es uno de los símbolos ~ ! ^ *.

El método `Normalizar(string texto, bool esTextoDeArchivo = false)` es importante para el programa por proveer de uniformidad al contenido sobre el que se trabaja. Este método es simple, itera caracter a caracter aplicando las siguientes transformaciones:

1. Convierta mayúsculas a minúsculas.
2. Si la letra tiene tilde se convierte en su variante sin tilde.
3. Si es texto de un archivo convierte todo caracter que no sea letra o dígito en espacios en blanco.

La transformación 1 y 2 proporcionan uniformidad. La transformación 3 se ejecuta solo en archivos, pues de ejecutarse en consultas eliminaría los operadores, así se mantiene solo el contenido fundamental del archivo, aquel expresado por palabras y números.

3.1.13 De la clase Valorador:

El método `Valorar(Documento query, Documento[] documentos, Regla regla)` computa el score para cada documento dado con respecto a la query teniendo en cuenta además los operadores definidos por el usuario. Primero crea un vector a partir de la consulta y luego crea un vector a partir de cada documento. Luego aplica el operador `*` a la consulta. Por cada documento que cumpla con los requisitos de los operadores `!`, `^`, aplicar el operador `~` y calcular la similitud del vector de dicho documento con el vector de la consulta, esta similaridad es el score de dicho documento. Devolver los scores.

Anotaciones de este método:

- Aplicar el operador `*` consiste en que a las componentes del vector de la consulta que corresponden con algún término precedido por `*` multiplicarlas por un valor en función de la cantidad de `*`. La clase `Regla` proporciona una implementación de esta función. `Regla.CalcularShould(int cantidadDeAsteriscos)`. Notemos que al aplicar el operador `*` a la consulta las componentes de dichos términos adquieren un valor mayor y por tanto se vuelven más relevantes.
- Aplicar el operador `!` consiste en ignorar a los documentos que contengan alguno de los términos precedidos por este operador en la consulta, pues no deben contener ninguno.
- Aplicar el operador `^` consiste en ignorar a los documentos que no contengan alguno de los términos precedidos por este operador en la consulta, pues deben aparecer todos.
- Aplicar el operador `~` consiste en por cada pareja de términos relacionados por este operador multiplicar sus componentes en el vector del documento por un valor en función de la cercanía de dichos términos en el documento. De estar muy cercanos adquieren mayor relevancia en comparación con otros términos de la consulta, además aumentan el score general del documento. La clase `Regla.CalcularClose(int cercania)` calcula el valor en función de la cercanía. La cercanía es calculada a partir del método auxiliar `Documento.Cercania(string terminoA, string terminoB)`. Por esta razón es conveniente que este método reciba los documentos y no los vectores de los mismos. Es la clase `Documento` quien se encarga de computar la cercanía porque las funcionalidades y la información necesaria para esta tarea están contenidas dentro de dicha clase. No tiene sentido aplicar el operador de cercanía en el vector de la query, necesariamente los términos son cercanos.

El método `Similaridad(Vector u, Vector v)` encapsula la función para el cálculo de la similitud entre dos vectores. En este caso hace una llamada al método `SimilaridadCoseno(Vector u, Vector v)`.

El método `SimilaridadCoseno(Vector u, Vector v)` calcula la similaridad entre dos vectores a partir de la fórmula establecida en la figura 3 del documento <http://ccdoc-tecnicasrecuperacioninformacion.blogspot.com/2012/12/modelo-vectorial.html>

$$SimCos(d_{(d)}, q) = \frac{\sum_{n=1} (P_{(n,d)} \times P_{(n,q)})}{\sqrt{\sum_{n=1} (P_{(n,d)})^2 \times \sum_{n=1} (P_{(n,q)})^2}} \quad (1)$$

El numerador de esta fórmula representa el producto vectorial del vector documento y el vector consulta, el denominador representa la raíz cuadrada aritmética del producto de la norma del vector documento por la norma del vector consulta. La norma de un vector calculada como el producto vectorial de un vector por sí mismo.

La decisión de establecer esta fórmula para el cálculo de la similaridad como valor de score proviene de haber probado distintos enfoques y comparar sus resultados ante diferentes consultas. Este fue el más sobresaliente. Otros enfoques que probé fueron calcular el score de un documento como la suma de los score individuales de cada término de la consulta respecto al documento; también utilizando una fórmula similar a la de arriba pero sin raíz cuadrada en el denominador y sumando en vez de multiplicar.

El método `Pesar(string termino, Documento documento)` es utilizado a la hora de crear los vectores para los documentos y la consulta y establece el valor de la componente asociada al término como el valor tf-idf de ese término en el documento.

El método `Idf(string termino)` devuelve el valor idf del término con respecto a la colección, que es una medida de

cuan común es este termino en la colección. La fórmula para calcularlo se basa en la entrada de Wikipedia de [Tf-Idf](#).

$$idf(t, D) = \log \frac{|D|}{\{d \in D : t \in d\}} \quad (2)$$

El método `Tf(string termino, Documento documento)` devuelve el valor de `tf` del término en el documento que es una medida de cuan frecuente es el término en el documento. Para esto calcula su frecuencia normalizada. Los métodos `FrecuenciaNormalizada(string termino, Documento documento)` y `FrecuenciaBruta(string termino, Documento documento)` proveen la forma de calcular la frecuencia normalizada de un término en el documento a través de la fórmula :

$$tf(t, d) = \frac{f(t, d)}{\max\{f(t, d) : t \in d\}} \quad (3)$$

La frecuencia normalizada evita una predisposición hacia documentos largos.

Hay que notar que en el cálculo de la frecuencia normalizada el denominador en el caso de mi programa es la frecuencia del término del documento de mayor frecuencia y que no es stop word. De esto se encarga la propiedad `Documento.MostFrequentCount`.

3.1.14 De la clase **Vector**:

El miembro `_vector` representa el contenido del vector como un diccionario donde las llaves son los términos y los valores son el valor `tf-idf` del termino. Puede decirse que cada par `{llave,valor}` es una componente del vector, y que si para término dado, el no aparece en el vector es porque el valor de su componente es cero, esta es una definición a conveniencia para hacer más eficaz la implementación.

El constructor `r.Vector(Documento documento)` crea un vector a partir de un documento asociando a cada término único del documento con su valor `tf-idf` en el documento, para esto se auxilia del método `Valorador.Pesar(string termino, Documento documento)`

Los constructores `Vector(Vector other)` y `Vector(Dictionary<string,double> otherVectorContent)` crean un vector a partir de otro vector.

El indizador de la clase `Vector` recibe como parámetro un término y devuelve el valor de `tf-idf` asociado a ese término, devuelve 0 si el término no aparece, de esta manera se hacen cómodas las operaciones de multiplicar vectores como veremos adelante.

La propiedad `Dimension` devuelve la cantidad de términos diferentes que componen el vector. Aunque realmente la dimensión del vector es la cantidad de términos diferentes que componen la colección.

La propiedad `Terminos` devuelve una copia de los términos que forman el vector.

La propiedad `Contenido` devuelve una copia del miembro `_vector`.

El operador sobrecargado `*(Vector u, Vector v)` implementa el producto punto entre dos vectores. Este producto es un escalar y se calcula como la suma de los productos de las componentes de los vectores. Hay que notar que para efectuar este producto se recorren los distintos términos que componen alguno de los vectores, el de menor cantidad para mayor eficacia, y se suma el producto de los valores de ambos vectores asociados a este termino. Si un termino aparece en un vector y en el otro no entonces en el que no aparece toma valor 0 por lo que al multiplicar no aporta nada a la suma, que es lo deseado.

El operador sobrecargado `+(Vector u, Vector v)` implementa la suma de vectores, que es la suma componente a componente.

El método `AplicarOperador(string index, double value)` es un método auxiliar que permite modificar el valor de una componente del vector, la asociada al termino `index`. A este valor se le multiplica por `value`. De esta forma se consigue aplicar los operadores `*` y `~` a términos específicos.

El método `ToString()` se sobreescribe para fines de depuración.