# **Kaggle Competition Report**

### 一、前言

在拿到這份作業的時候,覺得非常不安,原因是以前很少做過 AI 相關的作業,在修了這門課後也只做了一次作業,而在這之前相當於就只有讀過書上的定義,而沒有實際操作,突然就碰到實戰,著實令人覺得不安但又興奮,興奮地點在於,用 ai 處理數據是我一職以來感興趣的領域,然而一直沒機會,那藉此次作業,我也算是終於初次的入門了這個領域。

## 二、 資料準備

首先我們拿到的三個檔案裏面,我先把資料欄位依據 id 來把 identification 和 emotion 結合,接著透過找資料了解如何取出,json 內的 id 欄位還有 text 欄位,一樣把他依據 id 做合併,例如:

	tweet_id	text	identification	emotion
0	0x376b20	People who post "add me on #Snapchat" must be	train	anticipation
1	0x2d5350	@brianklaas As we see, Trump is dangerous to #	train	sadness
2	0x1cd5b0	Now ISSA is stalking Tasha 📵 📵 😉 <lh></lh>	train	fear
3	0x1d755c	@RISKshow @TheKevinAllison Thx for the BEST TI	train	joy
4	0x2c91a8	Still waiting on those supplies Liscus. <lh></lh>	train	anticipation

接著再根據 identification 欄位把 train test 分開,這就完成了我們的資料準備。

## 三、 資料預處理

首先,要讓 AI 能讀懂我們的標籤,將 8 種 label ——對應到 0~7 號,這就完成了 label 的處理,再來則是對 text 的處理,首先我觀察到了,推文裡面,有許多無意義的詞語可能是#AAJDAD 或者是@HSFJFSKL,再不然還有網址還有各種奇奇怪怪的東西,總而言之大概率不是我們要的 fearture,但這邊值得一提的是,有些文章會希望拿掉 emoji 然而我覺得表情符號應該會是一種表達情感的重要信息,因此我沒有把它去除,除此之外我去除的內容有這些:

刪除完畢之後我們會得到一個乾淨的句子,這邊我還在做了一點處理,詞性還原,畢竟同一個詞可能會被不同型態分散太多權重,不過我認為一個字例如 player playing 代表的意思不同,所以我傾向於照著詞性來還原,而不用較為暴力的 stem,最後大致上像是:

```
def get_text(ans_train):
    texts=ans_train[['text']]
    texts= texts['text'].apply(sentence_remove).tolist()
   datas=[]
   wnl = WordNetLemmatizer()
    for text in tqdm(texts):
        text = "".join([c for c in text.lower() if c not in punctuation]) #去除標點
        tmp = [item for item in text.split(" ") if len(item)>=3 and item!='lh']#去除停用詞
        #詞性還原
        tagged_sent = pos_tag(tmp)
        lemmas_sent = []
        for tag in tagged_sent:
           wordnet_pos = get_wordnet_pos(tag[1]) or wordnet.NOUN
            temp_word=wnl.lemmatize(tag[0], pos=wordnet_pos)
            lemmas sent.append(temp word)
        #print(lemmas_sent)
        tmp=" ".join(lemmas sent)
        datas.append(tmp)
    return datas
```

至此,文本前處理就完成了。

## 四、 特徵選取

把文本處理完後,切成訓練:測試=4:1,然後開始提取詞頻,爾後我選擇使用最高頻率出現~mean/2 出現次數的詞,約莫有 12775 個,這就是我們的feature 數量,然後對他們使用 tfidf 取得詞語權重。

## 万、 模型選擇

#### 1. Regression:

作為我的 baseline 以及我的入門,選擇了這個分類器來做測試,因為它的速度快,邏輯簡單好理解,然而結果也不慎理想,經過約莫 10 次的調整以及改善後,最終只有做到 0.35854,因此我決定放棄這個,轉往下一個目標!

#### 2. SVM:

做為第二種模型,因為時間不構我只嘗試了一次,結果也只有 0. 31701 我覺得實在太差,也可能是我沒有選到適合他的參數,但我就決 定放棄了,因為找到更多的資料,顯示 XGboost 的優秀,因此讓我迫不 及待地想試試看看。

#### 3. XGboost:

作為本次我重點嘗試的模型,一開始我先用最基本的:

經過多次調整 feature 後我得到了 0.4100 是一個大躍進,也讓我感到很興奮,但還不夠。

後來我發現,有許多能夠調整的參數,因此我先去網路上查詢,其他人 得到好結果時調整的參數是多少,再次把它調整,套用了這樣的參數:

```
params_2={'max_depth': 9, 'n_estimators': 1500, 'gamma': 0.009804179085702403, 'colsample_bytree': 0.2297635947368334}
也有些微的提升,最後得到了 0.42 左右,就當我以為這是瓶頸了之
後,突然想到以前 survey 過的 paper 中使用了 optuna 的方式挑整參
數,然而一到 xgboost 開始模型的訓練時間一次就來到了 2hr,因此我
只能設定調整參數的回數為 10 回,然後得到了:
```

然後得到了 0.43 左右的成績,也作為我第一階段嘗試的告一段落,因為同一時間我也嘗試了 bert 但對我的 1650S 來說已經是無法負荷的模型了,所以也原本打算就停在這裡結束。

#### 4. LSTM:

過了幾天之後由於時間有限,我又利用課餘時間,閱讀一些資料後,覺得好像可以使用 neuro network 的方法但又不能用到 bert 等級,所以就找了 LSTM 來嘗試,因為設備問題,所以使用的結構不是很複雜:

```
model.add(Embedding(53592, 100, input_length=X.shape[1]))
model.add(SpatialDropout1D(0.2))
model.add(LSTM(100, dropout=0.2, recurrent_dropout=0.2))
model.add(Dense(8, activation='softmax'))
model.compile(loss='categorical_crossentropy', optimizer='adam', metrics=['accuracy'])
```

然而,就這樣一個簡單的模型,再經過 23hr 只 train 了 2 個 epoch 的情況,就得到了 0.44638 的結果,直接推翻了我前面的結果,令我非常的 訝異,也因此這個成為了我最好的結果,後面還有再次的修改,並且調整 epoch 到 7,則花費了 3 天 train,但無奈時間已經超時,但我還會繼續把它嘗試完。

# 六、後記

在這次的作業中,雖然說很大一部分的知識都需要靠自己來取得,但我覺得這算是研究生的本分,再靠自己找到答案後,心情也是豁然開朗,而且看著分數一步步的上升,喜悅也是不盡言語表達,唯一覺得可惜的是,沒有辦法把bert 實做出來,以及 LSTM 也沒辦法嘗試太多次,也是第一次體會到以前大家說的,跑深度學習,需要的硬體設備要有一定程度的意思,一個模型要 train3 天甚至更多的情況下,deadline 的壓力真的是非常巨大,期望下次的時候我能找到好的設備替代方案。