

المعهد العالي للتصرف بسوسة
Institut Supérieur de Gestion de Sousse
Sousse Institute of Management

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université de Sousse

Institut Supérieur de Gestion de Sousse

License en Informatique de Gestion (Business Intelligence)

Rapport de Stage de Fin D'Études

Amelioration de recherche et intégration de Recherche Intelligent

Borgi Aaron et Ben Hassine Ghaithallah
3éme LIG

Encadreur de stage : Sghaier Hamza
Référent universitaire : Haddad Ahmed
Année Universitaire : 2023-2024

Remerciements

Nous voudrons remercier tous ceux qui ont participé à mener ce projet. Nous tenons spécialement à remercier :

Monsieur, Ahmed Haddad, pour son encadrement, son soutien, ses conseils qui nous ont été d'une grande utilité pour rédiger, pour l'aide et le support tout au long de ce project, ses conseils ont été d'un grand apport.

Nos remerciements vont aussi à tous les professeurs de l'ISGS, pour leurs générosités et la patience dont ils ont su faire preuve.

Dédicace

A nos parents, qui nous ont aidé à devenir ce que nous sommes aujourd’hui,

A nos amis et à nos proches,

A tous ceux qui nous ont aidé à accomplir ce projet...

Toute notre reconnaissance.

Table des matières

1	Introduction Générale	1
1.1	Étude du projet	3
1.1.1	Introduction	3
1.1.2	Cadre du projet	3
1.2	Présentation de l'entreprise	3
1.2.1	Secteurs d'activité	4
1.3	Etude de l'existant	5
1.3.1	Analyse de l'existant	5
1.3.2	Critique de l'existant	6
1.4	Les Solutions	7
1.5	Méthodologie du développement	8
1.5.1	Introduction	8
1.5.2	Méthode Adoptée : SCRUM	8
1.5.3	Le Langage UML	10
1.6	Conclusion	10
2	Approches Proposées	11
2.1	Introduction	12
2.2	Les solutions possibles	12
2.2.1	Recherche Régulière	12
2.2.2	Utilisaton de base de données Cassandra	12
2.3	Choix d'approche de Recherche Vectorielle	13

TABLE DES MATIÈRES

2.4 Recherche Vectorielle	13
2.5 Elasticsearch	15
2.6 Utilisation d'un modèle Sentence-Transformers	16
2.6.1 Comment le modèle interprète les phrases ?	16
2.6.2 Pourquoi utiliser Mean Pooling plutôt qu'un autre type de pooling ?	20
2.7 Conclusion	21
3 Sprint 0 : Planification du projet	22
3.1 Introduction	23
3.2 Identification des besoins	23
3.2.1 Les besoins fonctionnels	23
3.2.2 Les besoins non fonctionnels	24
3.3 Diagramme de cas d'utilisation globale	25
3.3.1 Introduction	25
3.4 Backlog De Produit	26
3.5 Planification des sprints	27
3.6 La Planification De Release	27
3.7 Architecture du système	28
3.7.1 Architecture "MVC Avec Microservices"	28
3.7.2 Architecture "Clean Architecture"	31
3.8 L'environnement de développement et choix techniques :	33
3.8.1 Introduction	33
3.8.2 L'environnement matériel	33
3.8.3 L'environnement logiciel	34
3.8.4 Logiciel de modélisation UML	41
3.9 Diagramme de déploiement	42
3.10 Conclusion	42

TABLE DES MATIÈRES

4 Étude et réalisation du Sprint 1	43
4.1 Introduction	44
4.2 Backlog du Sprint 1	44
4.3 Spécification fonctionnelle	44
4.3.1 Diagramme de cas d'utilisation générale	44
4.3.2 Description textuelle du CU « Rechercher produit en français » . .	45
4.3.3 Description textuelle du CU « Voir suggestions »	46
4.3.4 Diagramme de séquence détaillée	48
4.4 Architecture de la base de données	50
4.4.1 Diagramme de classes	50
4.4.2 Schéma de la base de données	52
4.4.3 Tables de base de données MySQL	52
4.4.4 Tables de base de données Elasticsearch	53
4.5 Réalisation	55
4.5.1 La création des colonnes des vecteurs	55
4.5.2 Le modèle Sentence-Transformers et encodage des phrases	57
4.5.3 Préparation des données dans Elasticsearch pour recherche vectorielle	62
4.5.4 Elasticsearch et Similarité Cosinus	64
4.6 Conclusion	70
5 Étude et réalisation du Sprint 2	71
5.1 Introduction	73
5.2 Backlog du Sprint 2	73
5.3 Spécification fonctionnelle	73
5.4 Diagramme de cas d'utilisation général	73
5.5 Description textuelle des cas d'utilisations	74
5.5.1 Description textuelle du CU « Rechercher produit en arabe traditionnel »	75

5.5.2 Description textuelle du CU « Rechercher produit en arabe en dialecte tunisien »	76
5.5.3 Description textuelle du CU « Voir suggestions »	77
5.6 Conception	78
5.6.1 Diagramme de séquence détaillé	78
5.7 Réalisation	80
5.7.1 Les premières approches	80
5.7.2 Création de notre propre classe traducteur	82
5.8 Processus complet de recherche vectorielle avec la traduction	93
5.8.1 Répartition détaillée de processus de recherche vectorielle complet	93
5.8.2 Interface de recherche et affichage des suggestions	95
5.9 Conclusion	96
6 Étude et réalisation du Sprint 3	97
6.1 Introduction	98
6.2 Backlog du Sprint 3	98
6.3 Spécification fonctionnelle	98
6.3.1 Diagramme de cas d'utilisation générale	99
6.3.2 Description textuelle des cas d'utilisations	99
6.4 Conception	104
6.4.1 Diagrammes de séquence détaillée	104
6.5 Tableau de bord	107
6.5.1 Les indicateurs de performance	108
6.6 Réalisation	109
6.7 Conclusion	112

Bibliographie

Table des figures

1.1 Logo de l'entreprise d'Axam.	4
1.2 Présentation du processus SCRUM	9
2.1 Présentation du similarité cosinus	14
2.2 Présentation du processus de recherche avec recherche vectorielle	15
2.3 Présentation du processus de tokenisation	17
2.4 Exemple du processus de tokenisation	18
2.5 Présentation du processus de Mean Pooling	19
2.6 Présentation du processus de Max Pooling	20
2.7 Présentation du processus de Min Pooling	21
3.1 Présentation de Diagramme de Cas D'Utilisation globale	25
3.2 L'architecture MVC avec microservices	30
3.3 Échange d'informations entre les éléments MVC	31
3.4 Architecture "Clean Architecture" dans ASP. NET Core	32
3.5 Logo officiel du logiciel Visual Studio	34
3.6 Logo officiel du logiciel Visual Studio Code	35
3.7 Logo officiel du langage de programmation C#	35
3.8 Logo officiel du framework ASP .NET Core	36
3.9 Logo officiel du langage de programmation Python	36
3.10 Logo officiel du framework Jupyter	37
3.11 Logo officiel du framework Flask	37
3.12 Logo officiel de bibliothèque React	38

TABLE DES FIGURES

3.13 Logo officiel du langage Typescript	38
3.14 Logo officiel du Docker	39
3.15 Logo officiel d'Elasticsearch	39
3.16 Logo officiel du Kibana	40
3.17 Logo officiel du logiciel Postman	40
3.18 Logo officiel du Overleaf	40
3.19 Logo officiel du LaTeX	41
3.20 Logo officiel du Visual Paradigm	41
3.21 Présentation du Diagramme de déploiement global	42
 4.1 Diagramme de cas d'utilisation générale du Sprint 1	45
4.2 Diagramme de séquence de cas d'utilisation « Rechercher produits en français »	49
4.3 Diagramme de classes globale	51
4.4 Code d'index de Produit	56
4.5 Code d'importation du modèle Sentence-Transformers	57
4.6 Exemple de processus de Tokenisation	58
4.7 Exemple de Mean Pooling	60
4.8 Code de méthode mean_pooling	61
4.9 Méthode encode_sentence_and_normalise	62
4.10 Encodage des deux colonnes Brève Description et SEO Label Produit . .	63
4.11 les deux nouvelles colonnes « descriptionvecteur » et « labelproduitvec- teur »	63
4.12 Insértion des données dans Elasticsearch	64
4.13 Méthode KnnSearchAsync	65
4.14 Processus de recherche vectorielle Elasticsearch	67
4.15 Encodage de terme de recherche et recherche vectorielle dans Elasticsearch	68
4.16 Recherche à partir de Postman	68

4.17 Interface de recherche de client	69
5.1 Diagramme de cas d'utilisation générale du Sprint 2	74
5.2 Diagramme de séquence des cas d'utilisations « Rechercher produits en arabe Traditionnel » et « Rechercher produits en arabe en dialecte Tunisien »	79
5.3 Code d'initialisation de classe et du dictionnaire	83
5.4 Code de méthode __is_latin	86
5.5 Code de méthode __find_best_matches	87
5.6 Code de méthode translate	91
5.7 Code de endpoint "/encode"	92
5.8 Processus complet de recherche vectorielle avec la traduction	93
5.9 Interface de recherche de client et visiteur	95
5.10 Affichage des suggestions des noms des produits similaires	96
6.1 Diagramme de cas d'utilisation générale de Sprint 3	99
6.3 Diagramme de séquence de CU "Modifier paramètres de recherche" . . .	105
6.2 Diagramme de séquence de CU "Consulter tableau de bord"	106
6.4 Diagramme de séquence de CU "S'authentifier"	107
6.5 Interface pour l'authentification de l'admin	110
6.6 Interface de modification de paramètres de recherche pour l'admin . . .	111
6.7 Interface de Tableau de bord de l'administrateur	112

Liste des tableaux

1.1 Fiche d'information sur Axam	4
1.2 Comparaison des marketplaces Tunisiennes	6

LISTE DES TABLEAUX

3.1 Table des fonctionnalités et scénarios	26
3.2 Sprint Planning Overview	27
3.3 Spécifications des ordinateurs utilisés	33
4.1 Backlog du Sprint 1	44
4.2 Table Client	52
4.3 Table Keyword	52
4.4 Table Tags	53
4.5 Table Recherche	53
4.6 Table Produit	53
5.1 Backlog du Sprint 2	73
6.1 Backlog du Sprint 2	98
6.2 Tableau des KPIs	109

Chapitre **1**

Introduction Générale

Sommaire

1.1 Étude du projet	3
1.1.1 Introduction	3
1.1.2 Cadre du projet	3
1.2 Présentation de l'entreprise	3
1.2.1 Secteurs d'activité	4
1.3 Etude de l'existant	5
1.3.1 Analyse de l'existant	5
1.3.2 Critique de l'existant	6
1.4 Les Solutions	7
1.5 Méthodologie du développement	8
1.5.1 Introduction	8
1.5.2 Méthode Adoptée : SCRUM	8
1.5.3 Le Langage UML	10
1.6 Conclusion	10

L'intelligence Artificielle (IA) a radicalement transformé de nombreux aspects de notre vie moderne dans les dernières années. De nos jours, l'intelligence Artificielle est devenue l'une des plus grandes solutions pour les sociétés de toutes tailles, spécifiquement celles qui sont spécialisées dans l'E-commerce.

Également, le Business Intelligence (BI) joue aussi un rôle très important dans l'analyse, le nettoyage des données des clients et des produits de l'entreprise, et les stocker. Ces étapes résultent dans une méthode de recherche plus intelligente et précise.

De plus, les sites de commerce électronique utilisent également l'IA pour améliorer la recherche et la recommandation de produits. Les algorithmes d'apprentissage automatique analysent le comportement des utilisateurs, les historiques d'achat et les données contextuelles pour personnaliser les résultats de recherche et suggérer des produits pertinents, ce qui améliore l'expérience d'achat et stimule les ventes.

1.1 Étude du projet

1.1.1 Introduction

Dans ce premier chapitre, nous mettrons l'accent sur le cadre du projet. Par conséquent, nous commencerons par présenter l'entreprise d'accueil Axam. Par la suite, nous présenterons en détail le sujet du projet, en introduisant une vue d'ensemble du problème, une étude de l'existant et la solution proposée. Ainsi la présentation de la méthode du travail pour laquelle nous avons opté.

1.1.2 Cadre du projet

Ce projet s'inscrit dans le cadre de projets de fin d' études au sein de l'Institut Supérieur de Gestion de Sousse pour l'obtention du diplôme de licence en informatique de gestion (Business Intelligence). Il a été réalisé au sein de la start-up Axam. Ce travail est destiné à l'entreprise elle même pour l'amélioration de sa méthode de recherche des produits dans sa site-web.

1.2 Présentation de l'entreprise

Notre stage de fin d'études s'est déroulé au sein de l'entreprise « Axam ». C'est un bureau informatique professionnel en développement des sites web, des applications mobiles, et l'E-commerce.

La figure 1.1 représente le logo de Axam.



Figure 1.1 – Logo de l’entreprise d’Axam.

Nom de l’entreprise	Axam
Date de création	2022
Secteurs d’activité	Activités informatique / E-commerce
Siège	Sahline, Monastir
Téléphone	+216 55 220 306
Adresse e-mail	contact@axam.tn

Tableau 1.1 – Fiche d’information sur Axam

Axam a été créé en 2022. La table 1.1 présente une fiche d’information sur cette entreprise.

1.2.1 Secteurs d’activité

Axam est une boite de développement, de services informatiques, et d’E-commerce spécialisée dans :

- la création et développement des applications web.
- la création des applications mobiles (Android et IOS).
- le design (web et mobile)
- la vente des produits sur son site e-commerce.

1.3 Etude de l'existant

Cette première étape de notre projet consistera en une analyse de l'existant, suivie d'une critique de l'existant afin de proposer notre solution comme solution aux problèmes identifiés. Nous baserons notre recherche sur des solutions existantes et opérationnelles des marchés ecommerce existants et cherchons à améliorer ce processus.

1.3.1 Analyse de l'existant

Il est essentiel avant de commencer à réaliser le projet, de bien étudier et analyser les points forts et faibles des solutions existantes et envisager des améliorations. Nous nous concentrerons sur les processus métiers implémentés chez les autres entreprises d'e-commerce, en examinant l'efficacité de ces processus. Cette analyse nous permettra de comprendre comment améliorer les solutions existantes.

Logo	Description	Avantages	Inconvénients
	Jumia est une marketplace complète avec un écosystème de paiement et livraison globale	Processus de recherche généralisé et rapide pour la recherche des produits existants.	Recherche qu'en français, absence des suggestions si le produit n'existe pas.
	Tunisianet est une marketplace Tunisienne des produits informatiques proposant une variété de produits et services aux clients.	Processus de recherche rapide.	Recherche qu'en français, absence des suggestions si le produit n'existe pas, et résultats non précis.
	Wamia est une marketplace Tunisienne complète qui offre des différents produits et services aux clients.	Processus de recherche rapide.	Recherche qu'en français, absence de suggestions si le produit n'existe pas, et résultats non précis.

Tableau 1.2 – Comparaison des marketplaces Tunisiennes

1.3.2 Critique de l'existant

Après une analyse de l'existant nous avons relevé quelques problèmes tels que :

- L'absence de la recherche des produits en utilisant la langue arabe en dialecte tunisien (Derja)
- Vitesse de recherche lente lors de la recherche d'un ou plusieurs produits.
- L'absence de la recherche des produits en utilisant la langue arabe traditionnelle.
- Résultats de recherche non précis la plupart du temps.

1.4 Les Solutions

Pour résoudre les problèmes mentionnés ci-dessus, la société « Axam » nous a proposé de développer et utiliser un modèle Sentence Transformer, en s'appuyant sur la plateforme Elasticsearch pour permettre aux clients de :

- Améliorer la vitesse de recherche lors de la recherche d'un ou plusieurs produits.
- Améliorer la précision des résultats de recherche pour qu'ils correspondent exactement à ce que recherche le client dans les langues mentionnées ci-dessus.
- Pouvoir rechercher un ou plusieurs produits dans le langage française.
- Pouvoir rechercher un ou plusieurs produits dans le langage arabe en dialecte tunisien.
- Pouvoir rechercher un ou plusieurs produits dans le langage arabe traditionnel.

1.5 Méthodologie du développement

1.5.1 Introduction

Toute réalisation du projet doit être précédée d'une méthode de développement et un langage d'analyse et de conception, qui ont pour but de permettre de définir les étapes préliminaires de l'éveloppement d'un projet afin de rendre ce développement plus facile et plus flexible aux besoins et d'éviter tout retard au niveau du délai. En se basant sur ce constat, et pour une organisation adéquate de développement du projet et pour faciliter et accélérer la transformation des besoins des utilisateurs en un système logiciel, nous avons opté pour l'approche SCRUM comme processus de travail et UML comme langage de modélisation.

1.5.2 Méthode Adoptée : SCRUM

a. *Définition*

Le principe de la méthode agile SCRUM est de concentrer l'équipe de développement sur un ensemble de fonctionnalités à réaliser de façon itérative, dans des itérations d'une durée de deux à quatre semaines, appelées des Sprints. Chaque Sprint commence par une estimation suivie d'une planification opérationnelle et se termine par une démonstration de ce qui a été achevé.

b. *Pourquoi SCRUM ?*

Avant, le client ne voyait pas l'évolution du travail et n'était pratiquement pas impliqué pendant l'exécution de son projet. En effet, il ne pouvait pas commencer à faire des tests avant que tout soit presque fini. Par contre en Scrum, le client est de plus en plus impliqué dans le processus où il sera appelé à valider les livrables. À chaque livrable, les fonctionnalités sont en amélioration continue et le client voit régulièrement l'évolution des travaux et peut intervenir pour ajuster ses besoins.

C'est pourquoi, Scrum vise essentiellement à optimiser la prévisibilité d'un projet et à mieux contrôler les risques.

c. Les Artefacts SCRUM :

Les artefacts Scrum sont des éléments du cadre Scrum qui matérialisent le travail à faire ou la valeur à apporter, ainsi que l'avancement du travail réalisé par l'équipe. Il existe trois artefacts tels que décrit dans le guide :

- **Le Backlog Produit**, ou (*Product backlog* en anglais) : est une liste ordonnée et en constante évolution du travail à réaliser afin d'améliorer le produit.
- **Le Backlog Sprint**, ou (*Sprint backlog* en anglais) : Le Sprint backlog est une liste contenant les spécifications techniques pour les tâches devant être accomplis par l'équipe de développement au cours d'une période donnée (sprint).
- **Livraison**, ou (*Delivery* en anglais) : la version du produit livrée aux parties prenantes après chaque sprint.

La Figure 1.2 représente méthodologie SCRUM.

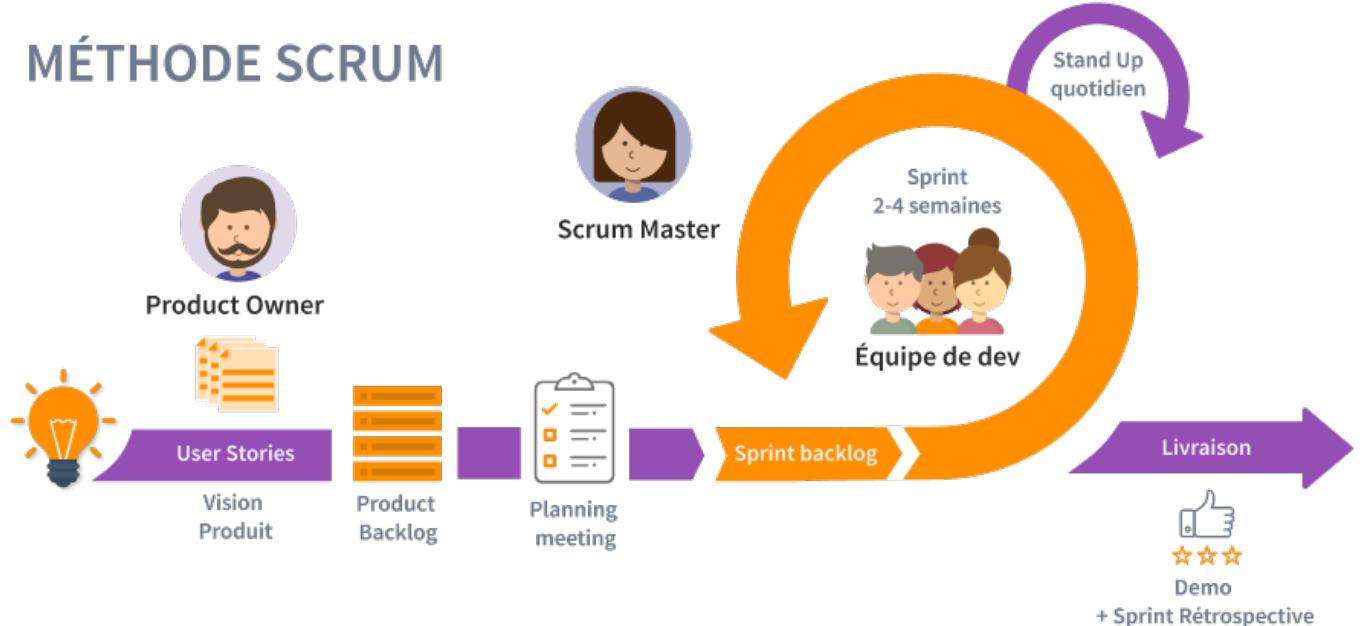


Figure 1.2 – Présentation du processus SCRUM

d. Les rôles de la méthode Scrum :

L'adoption de Scrum requiert la mise en place de 3 rôles spécifiques. Il s'agit du : Product owner, de l'équipe de développement et du Scrum master.

- **Product Owner :** Le product owner (PO) représente le client ou l'utilisateur final. Son rôle est de veiller à ce que le produit soit conforme aux attentes du client que ce soit en terme de qualité ou de valeur ajoutée.
- **Scrum Master :** Il est le leader de l'équipe, il s'assure que le scrum est correctement appliqué et respecté et enlève les obstacles qui peuvent perturber l'avancement des travaux.
- **l'équipe de Développement :** L'équipe de développement est chargée de la mise en œuvre des solutions techniques et de la réalisation des développements requis.

1.5.3 Le Langage UML

Après le choix de la méthodologie de développement, nous avons besoin d'un langage de modélisation unifié pour la modélisation de notre projet. Pour concevoir notre système, nous avons choisi UML (Unified Modeling Language) comme un langage de modélisation qui couvre les différentes vues du projet. Notre choix s'est basé sur les points forts de ce langage notamment sa standardisation et les divers diagrammes qu'il propose.

1.6 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté le cadre général de notre projet en déterminant la problématique et en proposant une solution. Nous avons dévoilé la méthodologie de développement et la méthode de conception qui seront utilisées dans les prochains chapitres de ce rapport et nous avons argumenté notre choix.

Chapitre 2

Approches Proposées

Sommaire

2.1	Introduction	12
2.2	Les solutions possibles	12
2.2.1	Recherche Régulière	12
2.2.2	Utilisaton de base de données Cassandra	12
2.3	Choix d'approche de Recherche Vectorielle	13
2.4	Recherche Vectorielle	13
2.5	Elasticsearch	15
2.6	Utilisation d'un modèle Sentence-Transformers	16
2.6.1	Comment le modèle interprète les phrases?	16
2.6.2	Pourquoi utiliser Mean Pooling plutôt qu'un autre type de pooling?	20
2.7	Conclusion	21

2.1 Introduction

Dans ce chapitre on va explorer les différentes solutions potentielles et les différentes approches qu'on a pris pour améliorer la recherche dans notre projet. Nous aborderons chacune des technologies utilisées en expliquant leurs fonctions principales, leurs utilisations courantes et leurs avantages. Nous discuterons également de l'importance de ces outils dans le domaine de l'analyse du texte et du traitement du langage naturel. En comprenant ces différentes approches, nous serons en mesure d'explorer en détail leurs fonctionnalités spécifiques et leur pertinence pour notre projet de PFE.

2.2 Les solutions possibles

Dans cette section on va explorer les solutions potentielles qu'on peut adopter pour notre projet tel que les différentes techniques de recherches et les bases de données qu'on peut utiliser.

2.2.1 Recherche Régulière

Nous aurions pu utiliser la recherche régulière simplement en faisant correspondre le terme de recherche avec les phrases disponibles dans notre base de données SQL déjà existante via des requêtes SQL beaucoup plus optimisés et rapides. Avec cette approche, il y a moins de travail et complexité, mais des résultats beaucoup moins précis.

2.2.2 Utilisaton de base de données Cassandra

Nous aurions pu utiliser une différente base de données SQL plus optimisée et performante comme Cassandra pour l'optimisation de vitesse de recherche et la précision des résultats renvoyés. Avec cette approche la migration des données existantes va être beaucoup plus complexe aussi que l'intégration de cette base de données dans notre

application. Mais les résultats vont être plus précis et rapides, mais il reste la limitation la plus importante, qui est la recherche en arabe avec le dialecte tunisien, et l'arabe traditionnel. Pour cette raison on a décidé de prendre l'approche d'Elasticsearch avec la recherche vectorielle qui sont dans les sections ci-dessous.

2.3 Choix d'approche de Recherche Vectorielle

En raison des défauts des autres solutions que nous avons mentionnées dans la section précédente, nous avons décidé d'opter pour l'approche de recherche vectorielle, que nous expliquerons plus en détail dans la section suivante.

2.4 Recherche Vectorielle

La recherche vectorielle est une approche de la récupération des informations qui prend en charge l'indexation et l'exécution des requêtes sur des représentations numériques du contenu. Étant donné que le contenu est numérique plutôt que texte brut, la correspondance est basée sur des vecteurs qui sont les plus similaires au vecteur de requête, ce qui permet la correspondance entre :

- La ressemblance sémantique ou conceptuelle (« chien » et « canine », conceptuellement similaire mais linguistiquement distincte)
- contenu multilingue (« dog » en anglais et « chien » en français)

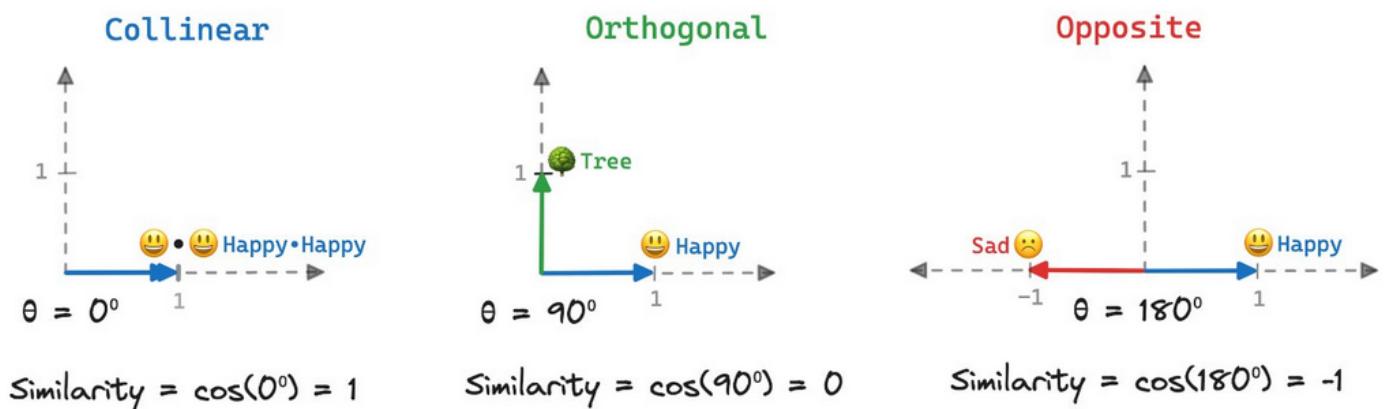
Pour calculer cette similarité il y a plusieurs approches de calcul, la plus significante, précis et populaire c'est la similarité cosinus qui utilise cette formule mathématique :

$$\cos(\theta) = \frac{\mathbf{A} \cdot \mathbf{B}}{\|\mathbf{A}\| \|\mathbf{B}\|} = \frac{\sum_{i=1}^n A_i B_i}{\sqrt{\sum_{i=1}^n A_i^2} \sqrt{\sum_{i=1}^n B_i^2}}$$

Soit A et B deux vecteurs de n'importe quelles dimensions, la similarité cosinus mesure l'angle entre deux vecteurs. Plus l'angle est petit, plus les vecteurs sont similaires, le cosinus de leur angle θ s'obtient en prenant leur produit scalaire divisé par le produit

de leurs normes. La valeur de cette angle est comprise entre $[-1, 1]$, la valeur de -1 indique des vecteurs opposés, la valeur de 0 des vecteurs indépendants (orthogonaux) et la valeur de 1 des vecteurs colinéaires de coefficient positif. Plus que cette valeur s'approche de 1, plus que les deux vecteurs sont similaires.

A Geometric intuition to vector similarity! 🚀



Collinear: The vectors/words are same!

Orthogonal: The vectors/words are totally un-related!

Opposite: The vectors/words are exact opposites!

Figure 2.1 – Présentation du similarité cosinus

Comme la figure 2.2 montre, d'abord le client va saisir son terme de recherche (mot clé) qui est ensuite envoyé à notre contrôleur ASP .NET Core, qui ensuite envoie ce mot ou phrase à notre microservice en Flask qui contient notre modèle Sentence-Transformers(all-mpnet-base-v2) dans notre cas, qui ensuite vérifie si le mot est en français, si c'est le cas, en fait l'encodage de phrase directe, sinon, en la traduit soit en utilisant Google Traduction si la phrase est en arabe traditionnel, soit en utilisant notre dictionnaire propre des mots du dialecte tunisien et après avoir fait l'encodage, enfin, le vecteur est renvoyé au contrôleur, qui l'utilise pour faire la recherche vectorielle dans Elasticsearch, et renvoyer les résultats, qui sont les produits dans notre cas.

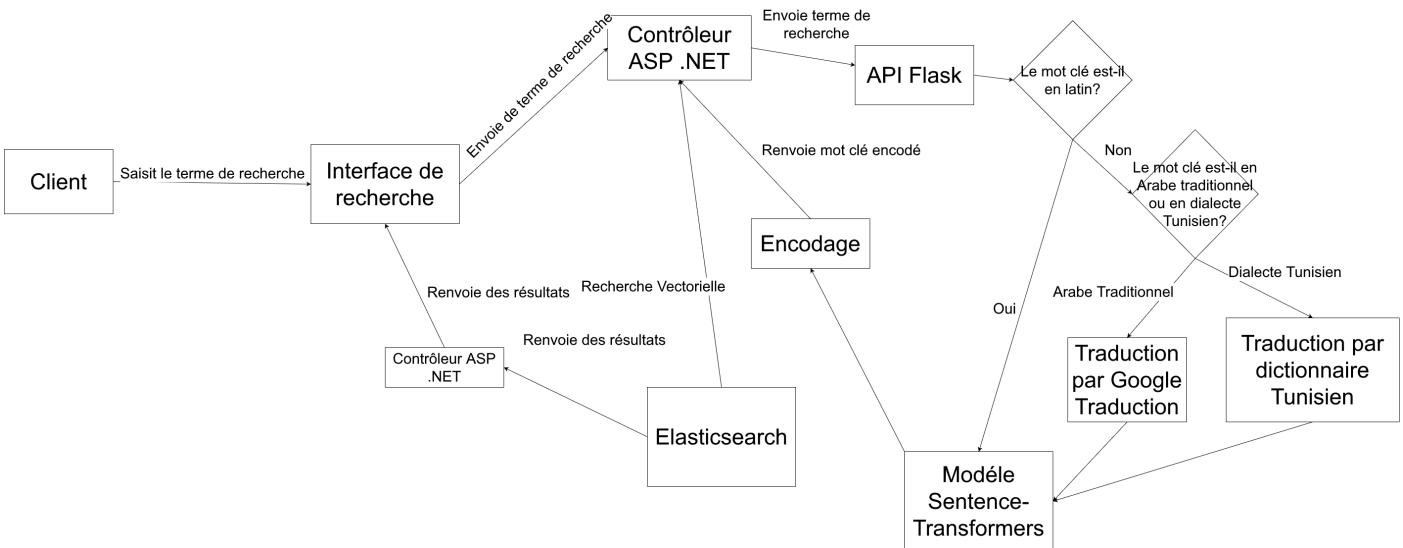


Figure 2.2 – Présentation du processus de recherche avec recherche vectorielle

2.5 Elasticsearch

Elasticsearch est un outil d'analyse de données distribuées open source et hautement évolutif. Il est conçu pour stocker, rechercher, analyser et rechercher de grandes volumes de données de manière rapide et efficace en utilisant des différentes méthodes comme Knn Search. Il utilise une structure de données de type index inversé pour indexer et rechercher rapidement des documents. Il prend en charge une variété de types de données, notamment le texte, les nombres, les dates, et les vecteurs par exemple le type dense vector. Avec tout ça, Elasticsearch facilite et optimise la recherche sémantique(vectorielle) en utilisant des indices inversés qui nous permettent de stocker des données de type dense vector (vecteur), qui sont extrêmement efficaces pour la recherche de texte complet. Au lieu de parcourir chaque document et de vérifier la correspondance avec les termes de la requête, Elasticsearch utilise cet indice inversé pour trouver rapidement les documents contenant les termes de recherche. Cela accélère considérablement le processus de recherche, car l'indice fonctionne comme un système de référence rapide.

2.6 Utilisation d'un modèle Sentence-Transformers

Notre modèle de choix est un modèle appelé « all-mpnet-base-v2 » qui est basé sur le modèle mpnet-base de Microsoft, et puisqu'il est déjà pré-entraînée pour comprendre la langue française, il sert à convertir des phrases et des paragraphes en vecteurs sémantiques de 768 dimensions dans un espace vectoriel, avec une limite des paragraphes de 384 mots au maximum. Il est spécifiquement affiné pour établir des correspondances sémantiques précises entre les phrases en les plaçant dans un espace où la similarité cosinus peut être calculée efficacement pour des tâches comme la recherche séman-tique, et la mesure de la similarité des phrases.

All-Mpnet-Base-V2 ([1])

2.6.1 Comment le modèle interprète les phrases ?

Pour interpréter les phrases, le modèle a besoin d'un « Tokenizer » puisqu'il ne peut pas comprendre le texte, on doit convertir chaque phrase en une représentation numérique. Le processus est appelé la « tokenisation » qui est le processus de conversion d'une séquence de caractères en une séquence de jetons(tokens). En PNL, un jeton(token) représente généralement un mot, mais il peut également représenter des sous-mots, des caractères ou d'autres unités, selon le tokeniseur. Ce processus est nécessaire car notre modèle ne peut pas comprendre le texte brut. Au lieu de cela, il travail avec des représentations numériques de jetons. La figure 2.3 présente le processus de tokenisa-tion.

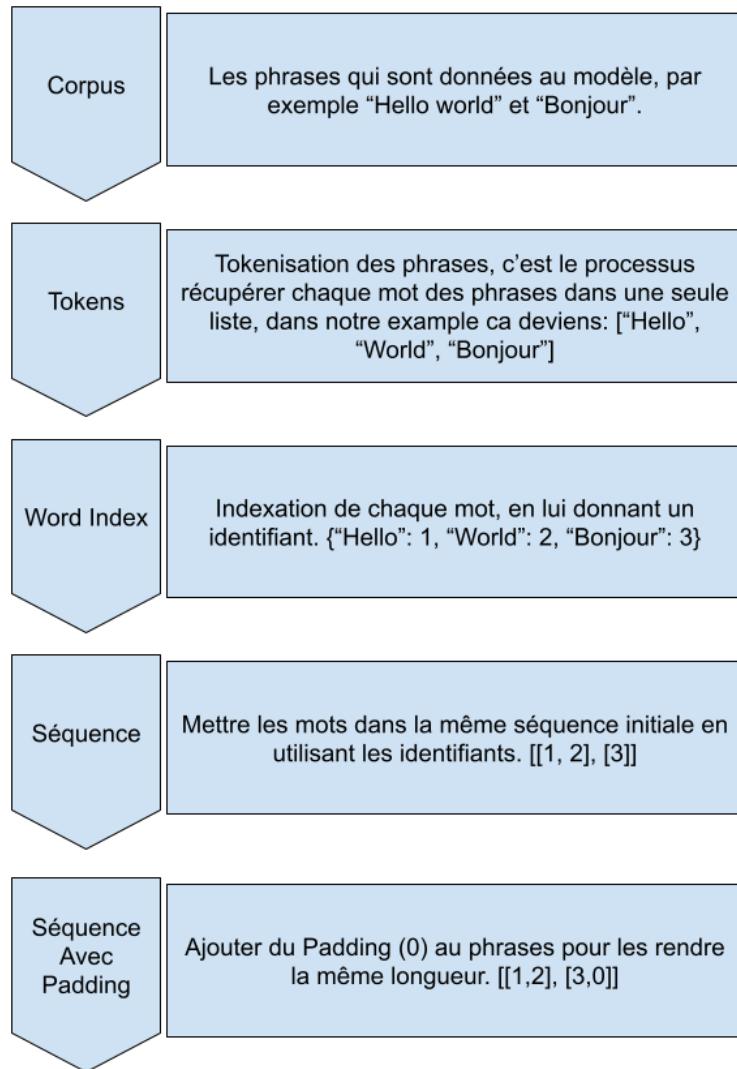


Figure 2.3 – Présentation du processus de tokenisation

La figure 2.4 présente un exemple du processus de tokenisation.

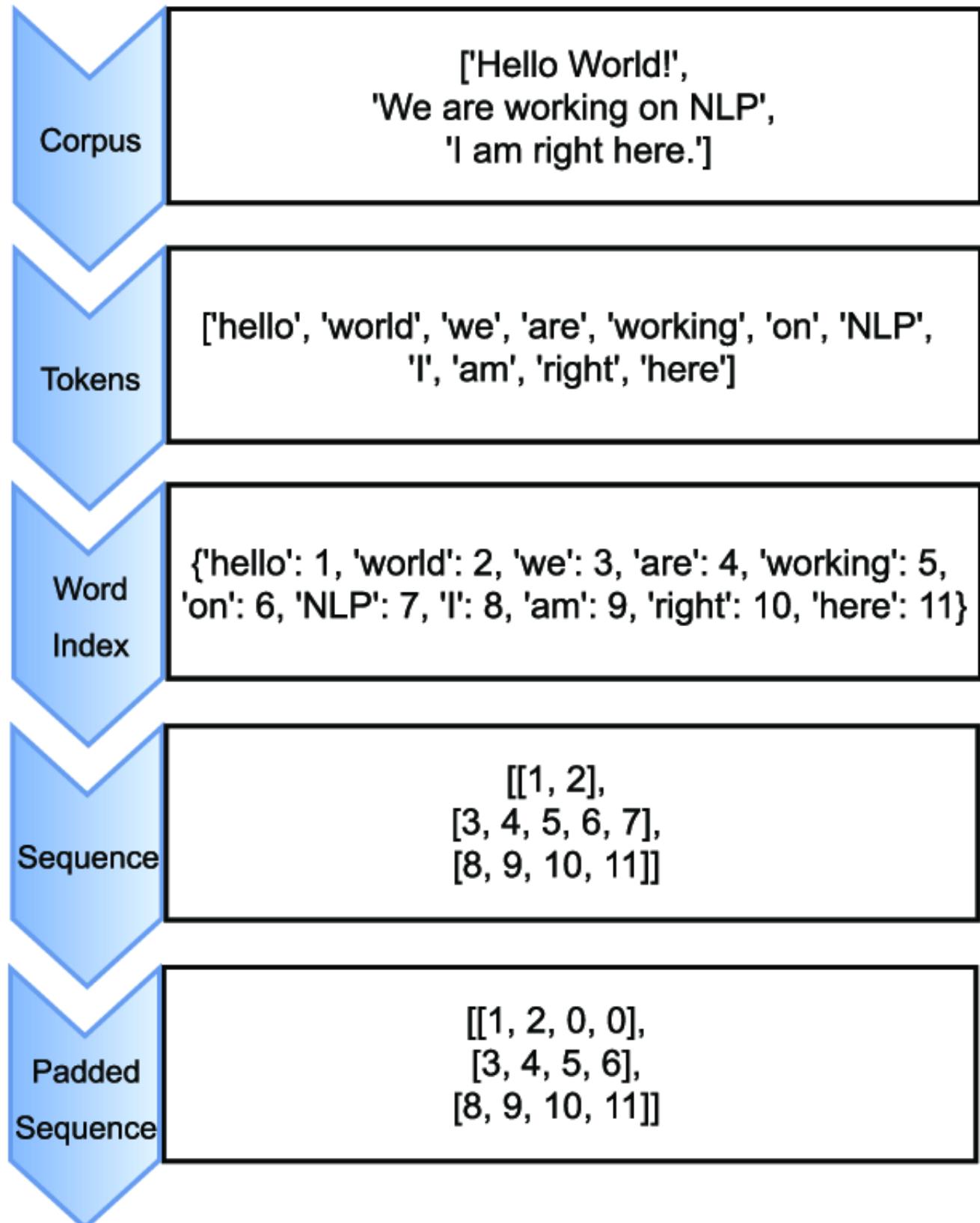


Figure 2.4 – Exemple du processus de tokenisation

a. Padding

Le remplissage(padding) est appliqué pour garantir que toutes les séquences d'un lot ont la même longueur, ce qui est une exigence pour de nombreuses architectures de réseaux neuronaux. Des jetons de remplissage sont ajoutés à la fin de la séquence pour étendre sa longueur jusqu'à un maximum prédéfini, qui est de 384 dans notre cas.

b. Attention Mask (Masque d'attention)

C'est simplement un masque qui fait la différence entre le contenu et les jetons de remplissage.

c. Mean Pooling (Regroupement des moyennes)

C'est un processus qui calcule efficacement la moyenne de la séquence obtenu après le padding tout en ignorant les jetons de remplissage (padding tokens) qui ont une valeur de 0, ce qui donne un seul vecteur d'intégration qui représente la phrase entière. Ce processus ne prend en compte que les jetons sans remplissage dans la phrase, en utilisant un masque d'attention. Le masque d'attention a la même longueur que la séquence de jetons, « 1 » indiquant les jetons sans remplissage et « 0 » pour les jetons de remplissage. Cela garantit que l'incorporation de phrase résultante est calculée uniquement à partir du contenu significatif de la séquence. La figure 2.5 présente ce processus.

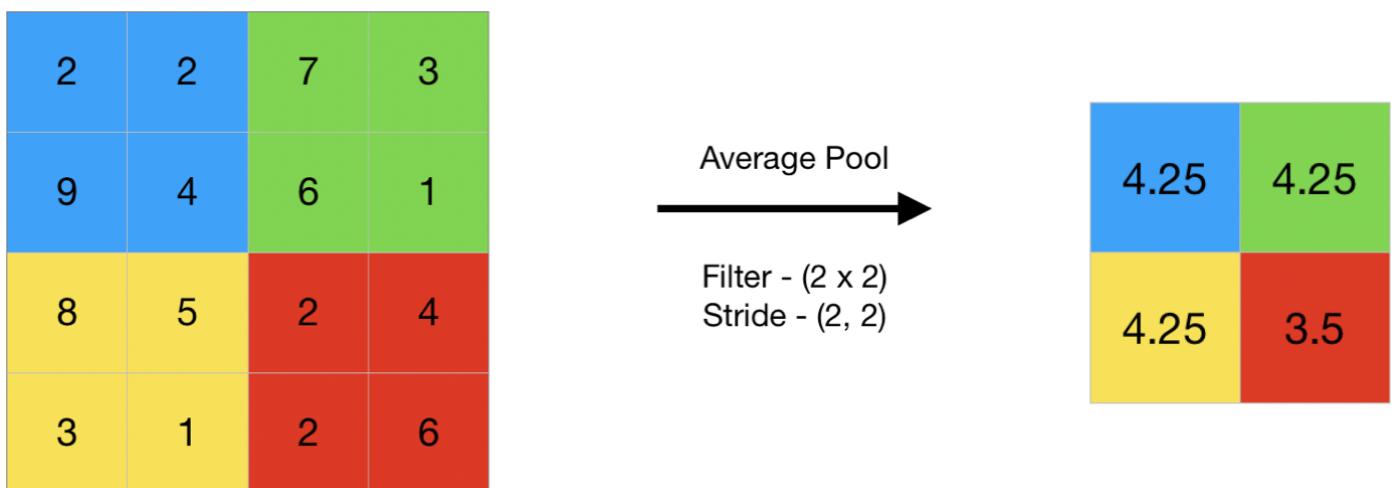


Figure 2.5 – Présentation du processus de Mean Pooling

2.6.2 Pourquoi utiliser Mean Pooling plutôt qu'un autre type de pooling ?

Puisque notre modèle génère un vecteur pour chaque token après les étapes précédentes, le mean pooling consiste à prendre la moyenne de ces vecteurs sur tous les tokens, ce qui résulte en un unique vecteur qui est censé capturer l'essence sémantique de l'ensemble de la phrase, et donner importance à tous les mots de phrase, tous en nous permettant de prendre et interpréter le contexte de toute la phrase. Il existe deux autres types de pooling qu'on a testé sans obtenir de résultats aussi bons :

a. *Max Pooling*

Ce processus consiste à prendre la valeur maximum de ces vecteurs sur tous les tokens au lieu de la moyenne. Le problème avec cette stratégie est qu'elle peut donner plus d'importance à un mot ou phrase plus que les autres et alterner les résultats de manière négative, ce qui entraîne moins de précision. Par exemple, si une personne cherche un « T-shirt bleu », avec le max pooling, le mot « bleu » peut avoir plus d'importance que t-shirt, donc il peut retourner tous les produits bleus, au lieu des t-shirts. La figure 2.6 présente ce processus.

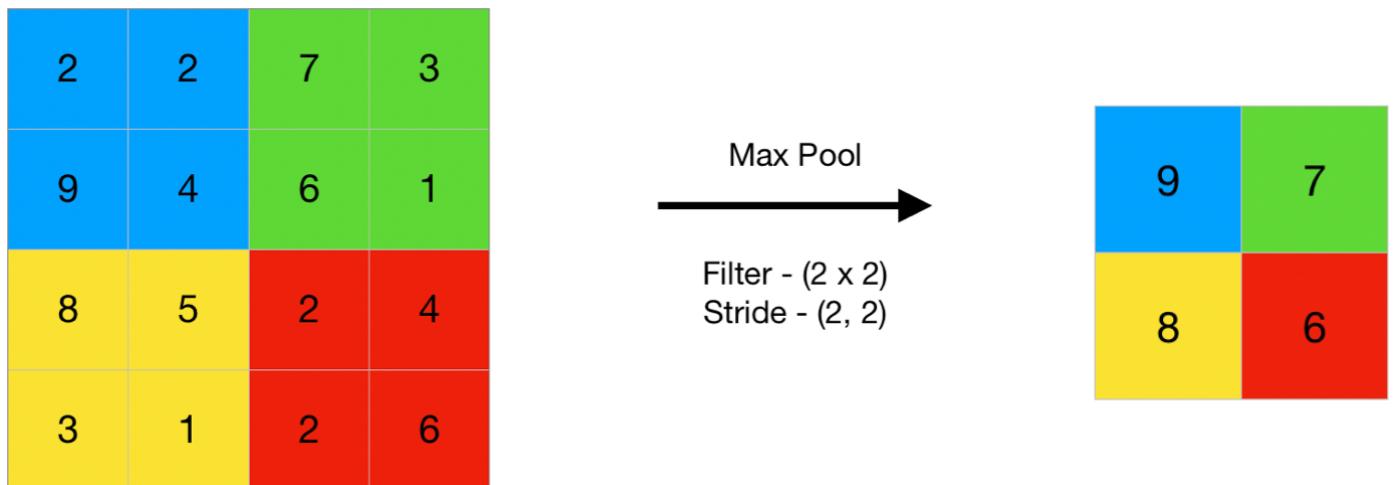


Figure 2.6 – Présentation du processus de Max Pooling

b. Min Pooling

Ce processus consiste à prendre la valeur minimum de ces vecteurs sur tous les tokens au lieu de la moyenne. Le problème avec cette stratégie est qu'elle peut donner moins d'importance à un mot ou phrase clé moins que les autres et alterner les résultats de manière négative, ce qui aussi entraîne moins de précision. Prenant le même exemple précédent, si une personne cherche un « T-shirt bleu », avec le min pooling, le mot « bleu » peut avoir moins d'importance que t-shirt, donc il peut retourner tous les t-shirts sauf les bleus. La figure 2.7 présente ce processus.

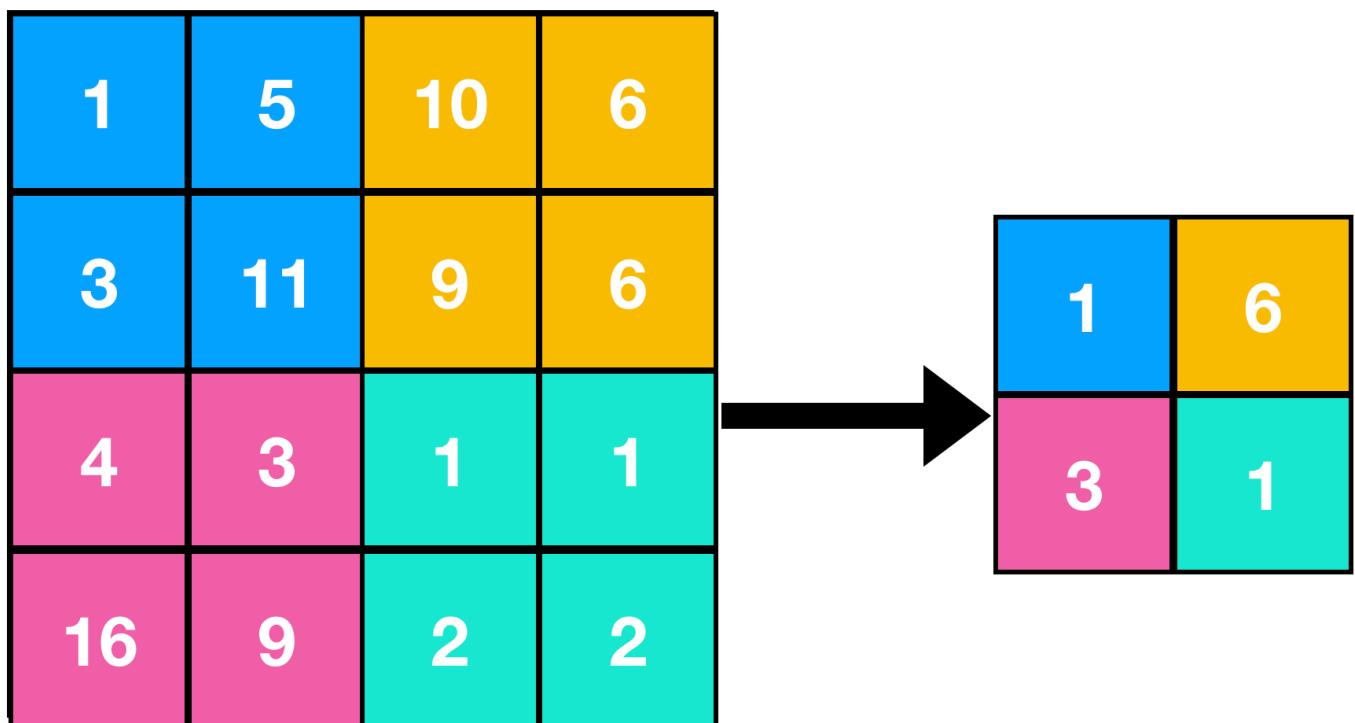


Figure 2.7 – Présentation du processus de Min Pooling

2.7 Conclusion

Dans ce chapitre on a présenté et expliqué les approches qu'on a décidé de prendre ainsi que les technologies qu'on a utilisé et leur importances, pertinence et les bénéfices qu'elles apportent à notre projet tels que la Recherche Vectorielle, l'Elasticsearch et le modèle sentence-transformers.

Chapitre 3

Sprint 0 : Planification du projet

Sommaire

3.1	Introduction	23
3.2	Identification des besoins	23
3.2.1	Les besoins fonctionnels	23
3.2.2	Les besoins non fonctionnels	24
3.3	Diagramme de cas d'utilisation globale	25
3.3.1	Introduction	25
3.4	Backlog De Produit	26
3.5	Planification des sprints	27
3.6	La Planification De Release	27
3.7	Architecture du système	28
3.7.1	Architecture "MVC Avec Microservices"	28
3.7.2	Architecture "Clean Architecture"	31
3.8	L'environnement de développement et choix techniques :	33
3.8.1	Introduction	33
3.8.2	L'environnement matériel	33
3.8.3	L'environnement logiciel	34

3.8.4 Logiciel de modélisation UML	41
3.9 Diagramme de déploiement	42
3.10 Conclusion	42

3.1 Introduction

Dans ce chapitre, on va présenter la première phase de la méthode SCRUM, qui est le Sprint 0, qui commence par l'identification des besoins. Par la suite, nous faisons une analyse globale de notre projet en identifiant les acteurs et ensuite le diagramme de cas d'utilisation globale. De plus, nous planifions le reste des sprints de notre projet. Puis, on va présenter l'architecture du système pour laquelle nous avons opté. Et enfin, on va présenter les outils de développement utilisés pour réaliser ce projet.

3.2 Identification des besoins

3.2.1 Les besoins fonctionnels

Les besoins fonctionnels sont les fonctionnalités que le système doit livrer aux utilisateurs. L'outil n'est considéré comme opérationnel que si sa disponibilité fonctionnelle est garantie. Dans le cas du notre système, ces besoins se concentrent sur :

- **Vitesse de recherche :** Améliorer les vitesses de recherche au maximum afin de renvoyer des résultats précis au client.
- **Recherche en Français :** Permettre au client de rechercher les produits dans le langage française.
- **Recherche en arabe tunisienne :** Permettre au client de rechercher les produits dans le langage arabe tunisienne.
- **Recherche en arabe traditionnel :** Permettre au client de rechercher les produits dans le langage arabe classique.
- **Suggestion des produits :** Si le produit recherché par le client n'existe pas, le système tentera de suggérer des produits similaires en prenant le contexte du terme de recherche.

3.2.2 Les besoins non fonctionnels

Les exigences non fonctionnels décrivent les objectifs liés aux performances du système et d'autres aspects cruciaux du système qui ne sont pas directement liés à ses fonctionnalités spécifiques. Ils définissent les critères de qualité que le système doit respecter pour répondre aux attentes des utilisateurs. Notre système doit répondre aux exigences non fonctionnelles suivantes :

- **La Fiabilité :** L'application doit être fonctionnelle sans détection des erreurs afin de satisfaire les besoins du client.
- **La Sécurité :** Vu que l'application contient des données confidentielles, tout accès aux produits doit être protégés par un privilège d'accès.
- **La Disponibilité :** Les services offerts par notre application sont disponibles pendant les 24 heures et durant toute la semaine.
- **La Performance :** L'application doit être rapide et robuste (Vitesse de réponse rapide et précision des résultats lors de recherche des produits dans les langues différentes).

3.3 Diagramme de cas d'utilisation globale

3.3.1 Introduction

Dans cette partie, on va présenter les besoins de notre système de façon formelle à l'aide du diagramme de cas d'utilisation du langage de modélisation UML. D'abord nous identifions les acteurs qui interagissent avec notre système, qui sont :

Le Visiteur : C'est la personne qui va accéder à notre système pour rechercher le(s) produit(s) dans notre système.

Le Client : C'est aussi la personne qui va accéder à notre système pour rechercher le(s) produit(s) de ses besoins.

L'Admin : C'est la personne qui va accéder à notre système pour rechercher le(s) produit(s) dans notre système et modifier les paramètres de sa recherche.

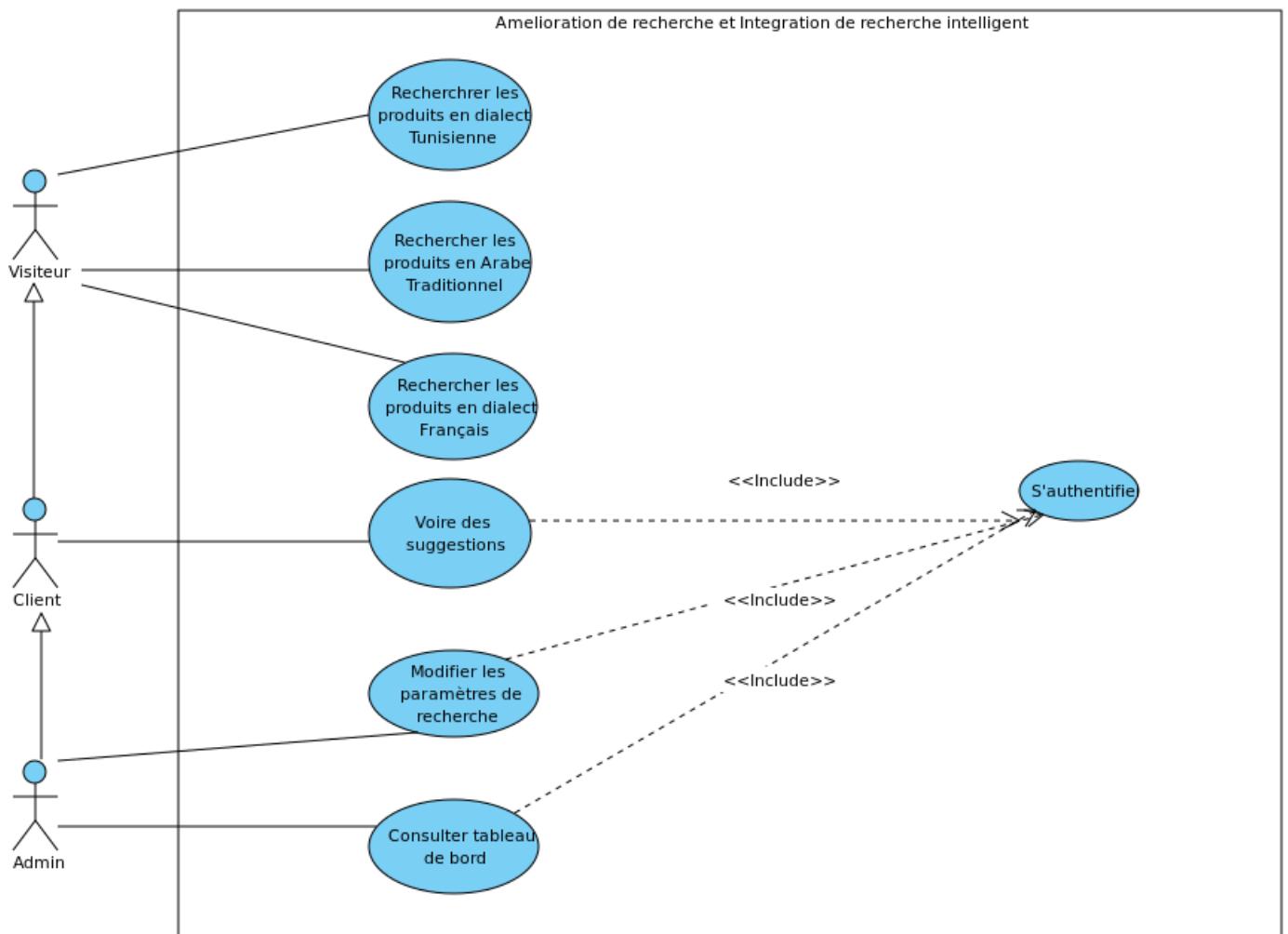


Figure 3.1 – Présentation de Diagramme de Cas D’Utilisation globale

3.4 Backlog De Produit

Le backlog de produit est une liste de fonctionnalités à réaliser. Ces fonctionnalités sont exprimées sous formes de besoins et sont priorisées par le Product Owner ce qui permet d'établir un ordre de réalisation à respecter.

Notre backlog est composé de trois colonnes :

ID : C'est l'identifiant du scénario

Fonctionnalité : Permet de mieux ordonner les scénarios.

Scénario : Comporte la description des scénarios suivant la forme « En tant que ...

Je veux »

ID	Fonctionnalité	Scénario
1	Recherche en arabe en dialecte tunisien	En tant qu'un client, visiteur, je veux rechercher un ou plusieurs produits dans la langue tunisienne.
2	Recherche en arabe traditionnel	En tant qu'un client, visiteur, je veux rechercher un ou plusieurs produits en arabe traditionnel.
3	Recherche en français	En tant qu'un client, visiteur, je veux rechercher un ou plusieurs produits en français.
4	Suggestion des produits	En tant qu'un client, visiteur, si le produit exacte que je cherche n'existe pas, je veux voir des suggestions des produits similaires.
5	Modifier paramètres de recherche	En tant qu'un administrateur, je veux modifier mes paramètres de recherche des produits.
6	Consulter tableau de bord	En tant qu'un administrateur, je veux m'authentifier et accéder à mon tableau de bord.

Tableau 3.1 – Table des fonctionnalités et scénarios.

3.5 Planification des sprints

Une fois que le Product Backlog a été établi, la réunion de planification peut être tenue. Le but de cette réunion est de préparer le plan du travail. Le résultat de cette réunion est le choix des durées des Sprints. Le tableau 3.2 détaille la planification des Sprints :

Sprint	CU à réaliser
1	Rechercher des produits en français
1	Voir suggestions
2	Rechercher des produits en arabe traditionnel
2	Rechercher des produits en arabe en dialecte tunisien
2	Voir suggestions
3	Modifier paramètres de recherche
3	Consulter tableau de bord

Tableau 3.2 – Sprint Planning Overview

3.6 La Planification De Release

Une fois que le Product Owner a fini de construire le Product Backlog, l'équipe SCRUM et l'environnement technique du projet est bien mis en œuvre, et tous les membres du projet ont planifiés le sprint ensemble aussi que les fonctionnalités à développer pour chaque Sprint, la durée de la prévision de chaque sprint est estimée à quatre semaines.

3.7 Architecture du système

Il est indispensable à la conception de tout système informatique de choisir le modèle d'architecture adéquat et pourra assurer le bon fonctionnement, une meilleure performance, ainsi que la scalabilité, la fiabilité est très importante, la productivité du développement.

C'est pour cette raison, qu'on a opté pour l'architecture MVC avec des microservices (Modèle, Vue, Contrôleur, Modèle IA, et Elasticsearch) comme l'architecture globale du projet, et le modèle « Clean Architecture », dans le backend, qui seront très pratiques pour gérer les interactions entre les différents composants de notre application. Nous décrirons ces architectures dans les prochaines sections.

3.7.1 Architecture "MVC Avec Microservices"

Le modèle MVC permet de bien organiser son code source. Il va nous aider à savoir quels fichiers créer, mais surtout à définir leur rôle. Le but de MVC est justement de séparer la logique du code en trois parties que l'on retrouve dans des fichiers distincts.

Modèle

Cette partie gère ce qu'on appelle la logique métier de notre site. Elle comprend notamment la gestion des données qui sont stockées, et aussi le code qui prend des décisions autour de ces données. Son objectif est de fournir une interface d'action la plus simple possible au contrôleur. On y trouve donc entre autres des algorithmes complexes et des requêtes SQL, et Elasticsearch dans notre cas.

Vue

Cette partie se concentre sur l'affichage. Elle ne fait presque aucun calcul et se contente de récupérer des variables pour savoir ce qu'elle doit afficher. On y trouve essentiellement du code HTML mais aussi quelques boucles et conditions Javascript très simples,

pour afficher par exemple une liste de messages. Il est développé avec React et Typescript.

Contrôleur

Cette partie gère les échanges avec l'utilisateur. C'est en quelque sorte l'intermédiaire entre l'utilisateur, le modèle et la vue. Le contrôleur va recevoir des requêtes de l'utilisateur. Pour chacune, il va demander au modèle d'effectuer certaines actions (demander les produits en fonction d'un mot-clé de recherche) et de lui renvoyer les résultats (la liste des produits). Puis il va adapter ce résultat et le donner à la vue. Enfin, il va renvoyer la nouvelle page HTML, générée par la vue, à l'utilisateur. Il est implémenté avec ASP .NET Core et C# et utilise des requêtes SQL et Elasticsearch pour manipuler les données.

Modèle IA

Notre modèle IA a une et une seule responsabilité, qui est de faire l'encodage de la requête de l'utilisateur qui est envoyé au contrôleur et retourner le résultat encodé.

Elasticsearch

Elasticsearch agit comme notre base de données de recherche de vecteurs qui contient notre index de produits contenant 2 colonnes de vecteurs recherchables à l'aide du vecteur codé renvoyé par le modèle AI.

La figure 3.2 schématise le rôle de chacun de ces éléments.

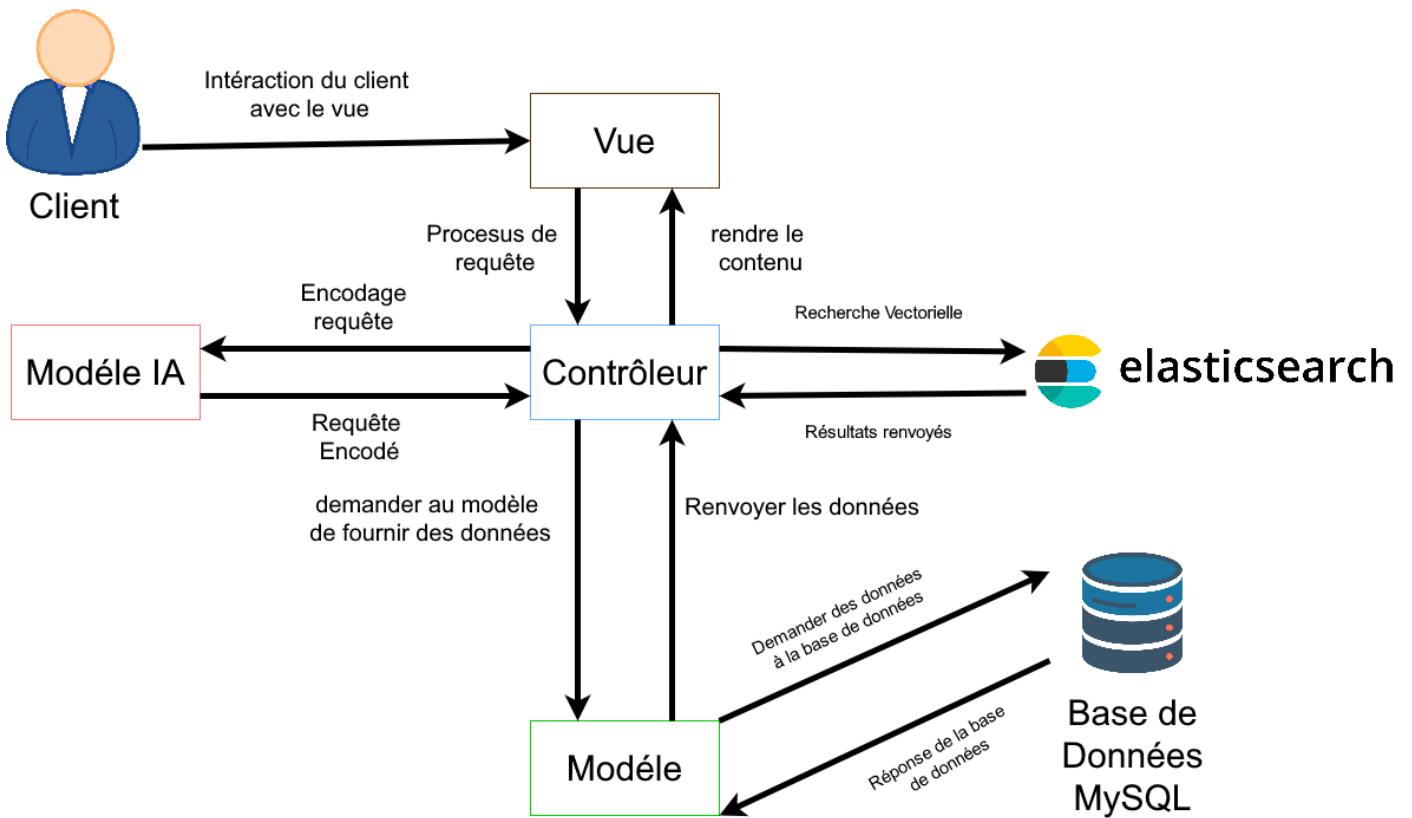


Figure 3.2 – L'architecture MVC avec microservices

Il est important de bien comprendre comment ces éléments s'agencent et communiquent entre eux. La figure 3.3 montre cette communication.

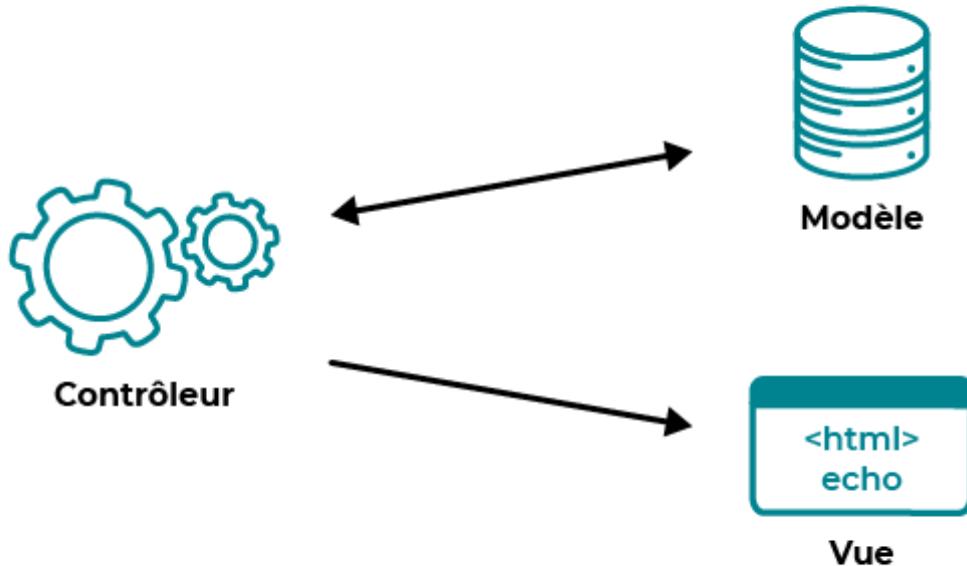


Figure 3.3 – Échange d’informations entre les éléments MVC

3.7.2 Architecture "Clean Architecture"

"Clean Architecture" est un modèle architectural introduit par Robert C. Martin, également connu sous le nom d'Oncle Bob. Il favorise une séparation claire des préoccupations en divisant l'application en couches concentriques, chaque couche ayant ses responsabilités et ses dépendances. Le principe fondamental derrière l'architecture propre est la règle de dépendance, qui stipule que les dépendances doivent toujours pointer vers l'intérieur vers les couches les plus stables et abstraites, plutôt que vers l'extérieur vers des couches plus concrètes et volatiles.

Cette architecture se compose généralement des couches suivantes :

- **La couche Présentation :** Cette couche est responsable de la gestion des interactions des utilisateurs et de la fourniture des données à l'interface utilisateur. Dans notre contexte d'une API Web .NET Core, cette couche comprend les contrôleurs et autres composants qui gèrent les requêtes et les réponses HTTP.
- **La couche Application :** La couche Application contient la logique métier et les cas d'utilisation

de l'application. Il agit comme intermédiaire entre la couche présentation et la couche domaine. Cette couche est indépendante de tout problème spécifique d'interface utilisateur ou d'infrastructure.

- **La couche Domain :** La couche Domain représente le noyau de l'application, encapsulant les règles métier, les entités, les interfaces (Orienté Objet) des repositories des bases de données et la logique spécifique au domaine. Il doit être indépendant de la technologie et ne contient aucune dépendance vis-à-vis de frameworks ou de bibliothèques externes.
- **La couche Infrastructure :** La couche infrastructure traite des problèmes externes tels que les bases de données, les services externes et les frameworks. Elle contient des implémentations d'interfaces définies dans la couche application et interagit avec des ressources externes.

La figure Figure 3.4 représente les couches de « Clean Architecture »

Clean Architecture .NET Core

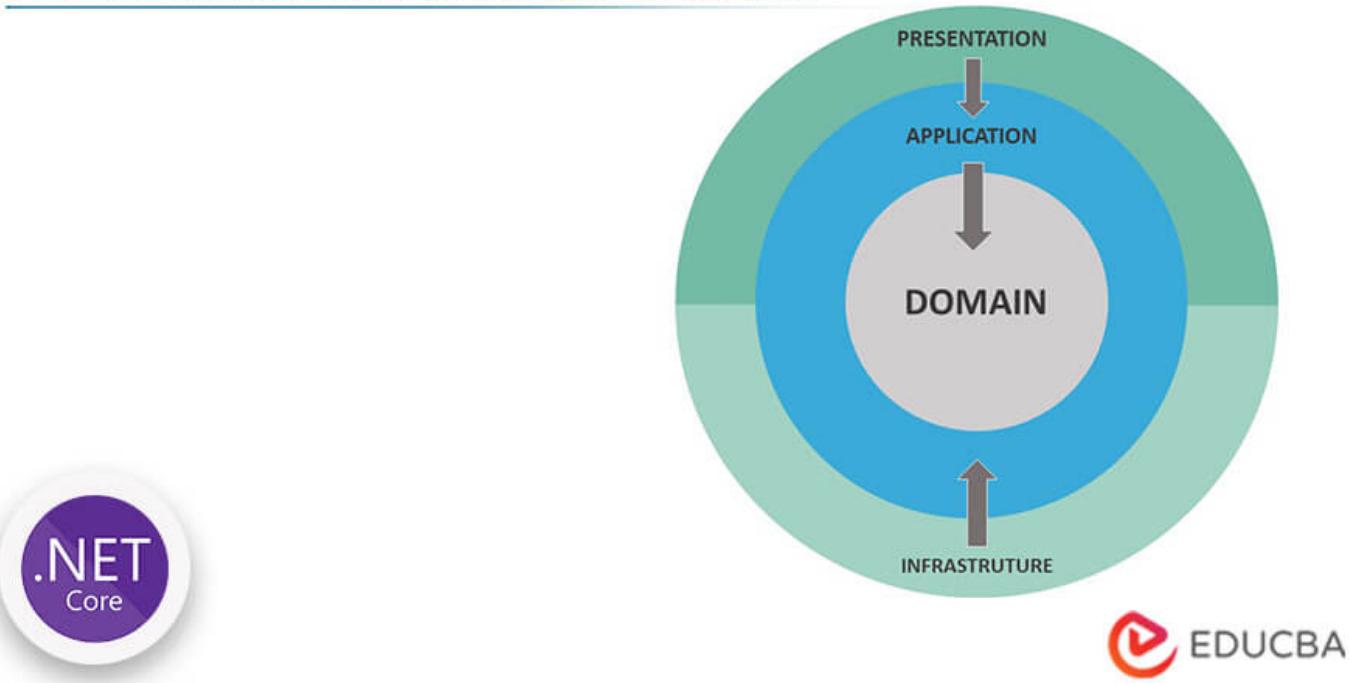


Figure 3.4 – Architecture "Clean Architecture" dans ASP. NET Core

Les avantages de l'utilisation de « Clean Architecture » :

- **Vitesse d'implémentation :** La mise en œuvre immédiate vous permet d'implémenter cette architecture avec n'importe quel langage de programmation.
- **Les couches de Domain et Application comme noyau du système :** Les couches Domain et Application sont toujours au centre de la conception et sont connues comme le cœur du système, c'est pourquoi le cœur du système ne dépend pas de systèmes externes.

- **Indépendance des systèmes externes :** Cette architecture permet de changer de système externe sans affecter le cœur du système.
- **Testabilité améliorée du code :** Dans un environnement qui dépend hautement des tests(unitaires et d'intégration), vous pouvez tester votre code rapidement et facilement.
- **Création de produits scalables, robustes et de hautes qualité :** Vous pouvez vitement créer un système bien performant, organisé, testable, scalable, et robuste.

3.8 L'environnement de développement et choix techniques :

3.8.1 Introduction

Le développement de notre projet nécessite un ordinateur avec des spécifications puissantes pour plusieurs raisons telles que le développement de C# dans Visual Studio, le lancement des containers Docker, le lancement et le stockage de données dans Elasticsearch, l'importation et l'utilisation de notre modèle Sentence-Transformers, et surtout l'exécution de la recherche vectorielle. C'est pour cette raison que nous disposons d'ordinateurs avec les spécifications mentionnées dans la section de l'environnement matériel ci-dessous.

ECE Hardware Prereq ([2])

3.8.2 L'environnement matériel

Dans la table 3.3 nous mentionnons les spécifications des ordinateurs utilisés pour le développement de notre application :

Processeur	Mémoire	Disque dur	Système d'exploitation
11th Gen Intel Core i7 @ 2.304GHz	32Go	1.5To SSD	Windows 11-64bits
9th Gen Intel Core i7 @ 1.8GHz	32Go	1To SSD 1To HDD	Windows 10-64bits

Tableau 3.3 – Spécifications des ordinateurs utilisés

3.8.3 L'environnement logiciel

Visual Studio

Visual Studio est un environnement de développement intégré (IDE) créé par Microsoft. Il est principalement utilisé pour le développement de logiciels, notamment pour les langages de programmation tels que C#, C++. Pour C# il offre beaucoup d'outils qui aident et accélèrent et améliorent l'expérience de développement comme une complétion automatique intelligente, création des classes/interfaces intelligente et un débogage puissant pour détecter et résoudre les erreurs. La figure 3.5 présente le logo de Visual Studio.

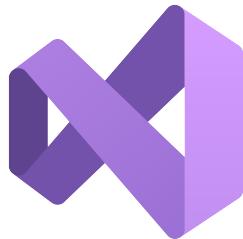


Figure 3.5 – Logo officiel du logiciel Visual Studio

Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) est un éditeur du code source gratuit et open source développé par Microsoft connu par sa légèreté, rapidité et personnalisation à travers les extensions qu'il fournit pour une diversité des langages de programmation. Il fournit beaucoup de choses qu'un IDE fait comme la coloration syntaxique, la complétion automatique, le déboggage, et la gestion de versions intégré. La figure 3.6 présente le logo de Visual Studio Code.

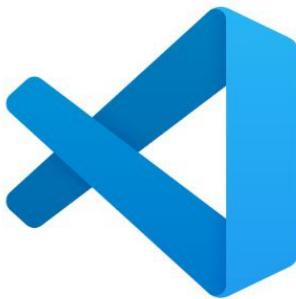


Figure 3.6 – Logo officiel du logiciel Visual Studio Code

C#

C# (prononcé "C sharp") est un langage de programmation de haut niveau, orienté objet, développé par Microsoft dans le cadre de sa plateforme .NET. Lancé en 2000, C# a été conçu pour être simple, moderne, sûr et évolutif. C# est utilisé pour le développement d'une variété d'applications, notamment des applications backend et des REST API web avec ASP .NET Core. La figure 3.7 présente le logo de C#.

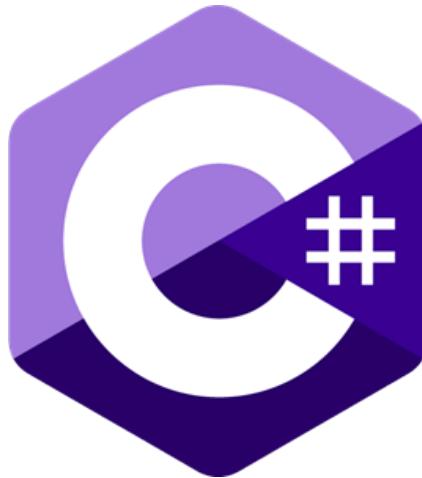


Figure 3.7 – Logo officiel du langage de programmation C#

ASP .NET Core

ASP.NET Core est un framework open source développé par Microsoft pour la création d'applications web modernes. Il constitue la prochaine évolution de la plateforme ASP.NET, offrant une architecture modulaire, légère et hautement performante. Il

offre une large flexibilité et une modularité au développeurs, il prend en charge principalement le développement des APIs web RESTful qui peuvent être déployé sur Windows, Linux et MacOS. Il offre une variété de fonctionnalités comme le traitement asynchrone des requêtes, le middleware et le pipeline de requêtes personnalisable. la figure 3.8 présente le logo de ASP .NET Core.

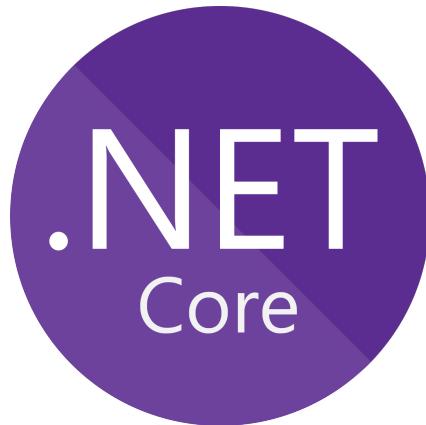


Figure 3.8 – Logo officiel du framework ASP .NET Core

Python

Python est un langage de programmation interprété, de haut niveau, polyvalent puisqu'il est utilisé dans plusieurs domaines notamment l'analyse de données et le machine learning (avec des bibliothèques telles que NumPy, Pandas, et PyTorch). La figure 3.9 présente le logo de Python.

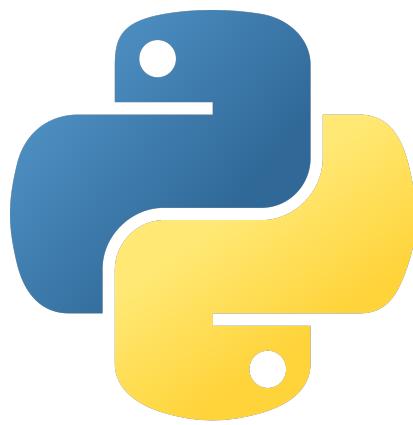


Figure 3.9 – Logo officiel du langage de programmation Python

Jupyter Notebook

Jupyter Notebook est une application web open source qui permet de créer et de partager des documents interactifs contenant du code qui sont composés des cellules de code qui peuvent être exécuté individuellement, et facilement partagé à travers de différents sites comme Kaggle, Google Collab. La figure 3.10 présente le logo de Jupyter.



Figure 3.10 – Logo officiel du framework Jupyter

Flask

Flask est un framework Python très minimalistique pour développer des REST APIs en Python. Il est très facile de configurer et de faire fonctionner une API. Et pour cette raison, nous l'avons utilisé pour exposer un point de terminaison d'API REST unique afin d'exposer notre modèle Sentence-Transformers. La figure 3.11 présente le logo de Flask.



Figure 3.11 – Logo officiel du framework Flask

React

React est un framework Javascript gratuit et open-source développé et maintenu par Méta (anciennement sous le nom Facebook) en 2013 utilisé principalement pour le

développement des interfaces utilisateurs web complexes à travers des "components", ou composants en français. La figure 3.12 présente le logo de React.

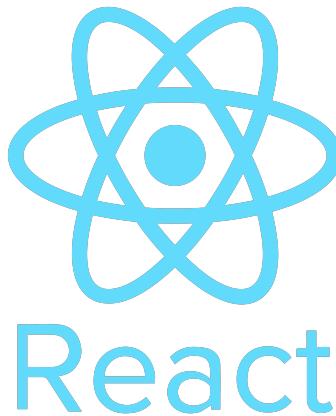


Figure 3.12 – Logo officiel de bibliothèque React

TypeScript

TypeScript est un langage de programmation gratuit et open-source développé et maintenu par Microsoft principalement pour améliorer l'expérience de développement pour les développeurs Javascript en fournissant des types statiques, des erreurs directement dans l'éditeur de code, et support total pour la programmation Orientée Objet. La figure 3.13 présente le logo de TypeScript.



Figure 3.13 – Logo officiel du langage TypeScript

Docker

Docker est une plateforme open source qui permet de développer, déployer et exécuter des applications de manière efficace en utilisant des conteneurs logiciels. Les

conteneurs sont des unités d'exécution légères et autonomes qui encapsulent une application et tous ses composants, y compris les bibliothèques, la version de langages de programmation utilisée(s), les ports exposés... la figure 3.14 présente le logo de Docker.



Figure 3.14 – Logo officiel du Docker

Elasticsearch

Elasticsearch est un outil d'analyse de données distribuées open source et hautement évolutif. Il est conçu pour stocker, rechercher et analyser et rechercher de grandes volumes de données de manière rapide et efficace en utilisant de différentes méthodes comme Knn Search. Il utilise une structure de données de type index inversé pour indexer et rechercher rapidement des documents. Il prend en charge une variété de types de données, notamment le texte, les nombres, les dates, et les vecteurs par exemple le type dense vector. La figure 3.15 présente le logo d'Elasticsearch.



Figure 3.15 – Logo officiel d'Elasticsearch

Kibana

Kibana est un logiciel de visualisation de données liées à Elasticsearch. Il permet de visualiser et manipuler les indexes stockées dans Elasticsearch ainsi que l'analyse des données de grandes volumes. La figure 3.16 présente le logo de Kibana.



Figure 3.16 – Logo officiel du Kibana

Postman

Postman est une plateforme API qui permet de construire, tester et utiliser des APIs en simplifiant et organisant les étapes nécessaires comme la création des workspaces, qui permet aux utilisateurs de regrouper plusieurs endpoints API dans un workspace aussi que le support de différents types de "body". La figure 3.17 présente le logo de Postman



Figure 3.17 – Logo officiel du logiciel Postman

Overleaf

Overleaf est une plateforme en ligne permettant un éditeur de texte pour LaTeX sans aucun téléchargement de logiciel, aussi connue comme un SaaS (Software as a Service). Il permet l'écriture collaborative des documents comme celui-ci. La figure 3.18 présente le logo d'Overleaf.



Figure 3.18 – Logo officiel du Overleaf

LaTeX

LaTeX utilise des commandes de texte pour indiquer comment le document doit être structuré et formaté, plutôt que se concentrer sur la présentation visuelle. Le document est ensuite compilé en un fichier de format PDF en appliquant les règles typographiques et la mise en page appuyée. La figure 3.19 présente le logo de LaTeX



Figure 3.19 – Logo officiel du LaTeX

3.8.4 Logiciel de modélisation UML

Visual Paradigm

Visual Paradigm est un outil de conception de diagrammes UML. Il est capable de prendre en charge de nombreux diagrammes commerciaux et techniques comme UML et BPMN. Cette plateforme possède une interface graphique simplifiant la manipulation de ces fonctionnalités comme (Drag & Drop). La figure 3.20 présente le logo de Visual Paradigm.



Figure 3.20 – Logo officiel du Visual Paradigm

3.9 Diagramme de déploiement

Un diagramme de déploiement est une représentation visuelle de la configuration matérielle et logicielle d'une application, ainsi que des connexions entre les différents composants. Il permet de comprendre comment les différents éléments de l'application sont déployés et interagissent les uns avec les autres. La figure 3.21 présente le diagramme de déploiement de notre application. On peut observer que notre serveur d'application est connecté à un serveur web Kestrel de .NET, aussi que deux bases de données, Elasticsearch, et MySQL, et qu'on a deux services API, ASP .NET Core et Flask qui contient notre modèle Sentence-Transformers.

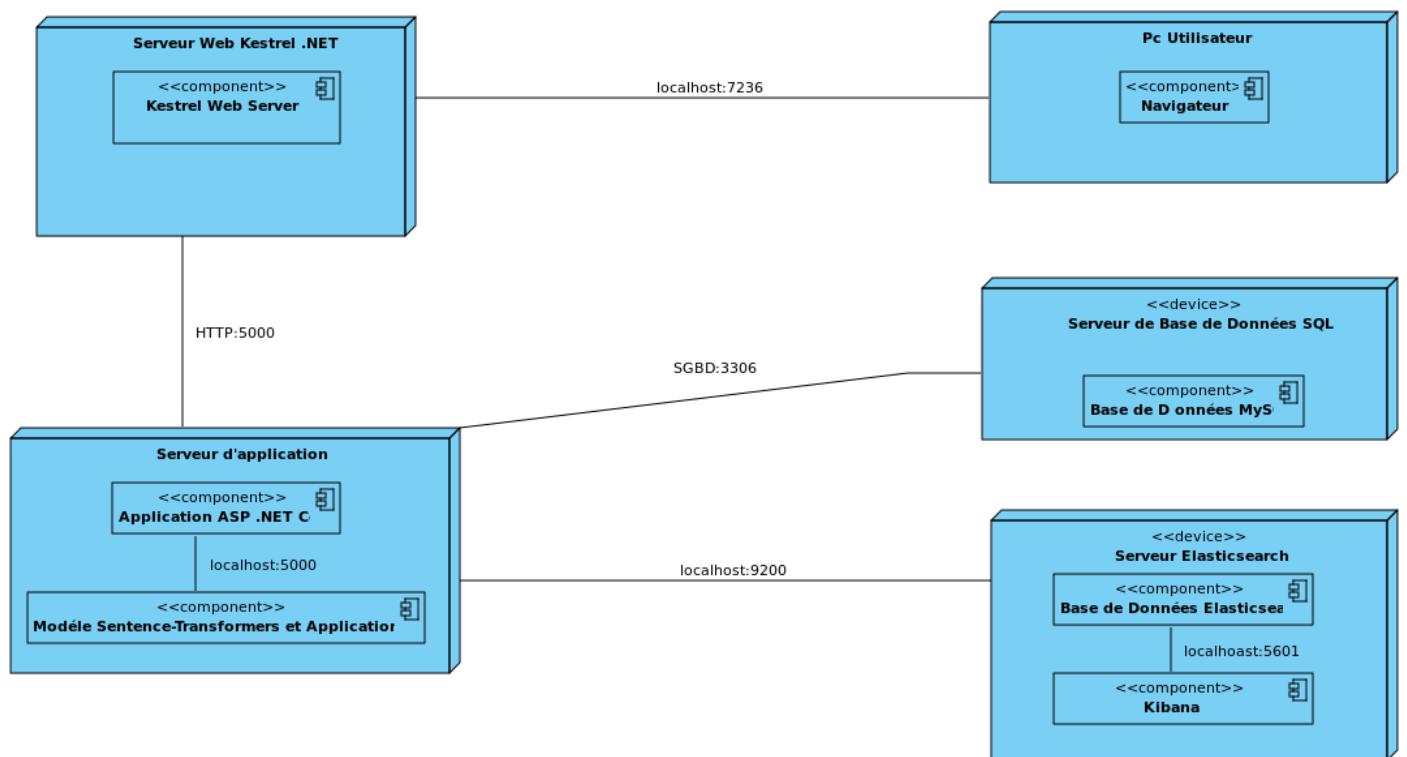


Figure 3.21 – Présentation du Diagramme de déploiement global

3.10 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons préparé notre plan de travail. Nous avons capturé les besoins fonctionnels et non fonctionnels de notre application et nous avons fixé nos choix techniques. Dans le chapitre qui suit nous allons présenter le premier sprint.

Étude et réalisation du Sprint 1

Sommaire

4.1	Introduction	44
4.2	Backlog du Sprint 1	44
4.3	Spécification fonctionnelle	44
4.3.1	Diagramme de cas d'utilisation générale	44
4.3.2	Description textuelle du CU « Rechercher produit en français »	45
4.3.3	Description textuelle du CU « Voir suggestions »	46
4.3.4	Diagramme de séquence détaillée	48
4.4	Architecture de la base de données	50
4.4.1	Diagramme de classes	50
4.4.2	Schéma de la base de données	52
4.4.3	Tables de base de données MySQL	52
4.4.4	Tables de base de données Elasticsearch	53
4.5	Réalisation	55
4.5.1	La création des colonnes des vecteurs	55
4.5.2	Le modèle Sentence-Transformers et encodage des phrases	57
4.5.3	Préparation des données dans Elasticsearch pour recherche vectorielle	62

4.5.4 Elasticsearch et Similarité Cosinus	64
4.6 Conclusion	70

4.1 Introduction

Après avoir examiné l'étude technique de notre projet d'amélioration de recherche et intégration de recherche intelligente, nous entamons maintenant le Sprint 1, qui ce concentrera sur la création d'un système de recherche des produits dans la langue Française.

4.2 Backlog du Sprint 1

Le backlog de notre premier Sprint est présenté dans le tableau 4.1.

ID	Scénario	Priorité	Complexité
1	En tant qu'un client, visiteur, je veux saisir mon terme de recherche en français pour chercher le(s) produit(s)	1	10
2	En tant qu'un client, visiteur, si le produit exacte que je cherche n'existe pas, je veux voir des suggestions de produits similaires.	2	8

Tableau 4.1 – Backlog du Sprint 1

4.3 Spécification fonctionnelle

Dans cette partie, on va expliquer les différentes fonctionnalités du Sprint 1 à travers le diagramme de cas d'utilisation. Puis on va exposer les différents scénarios de notre cas d'utilisation à travers des descriptions textuelles.

4.3.1 Diagramme de cas d'utilisation générale

La figure 4.1 illustre le diagramme de cas d'utilisation générale de notre premier sprint, qui est la recherche en français.

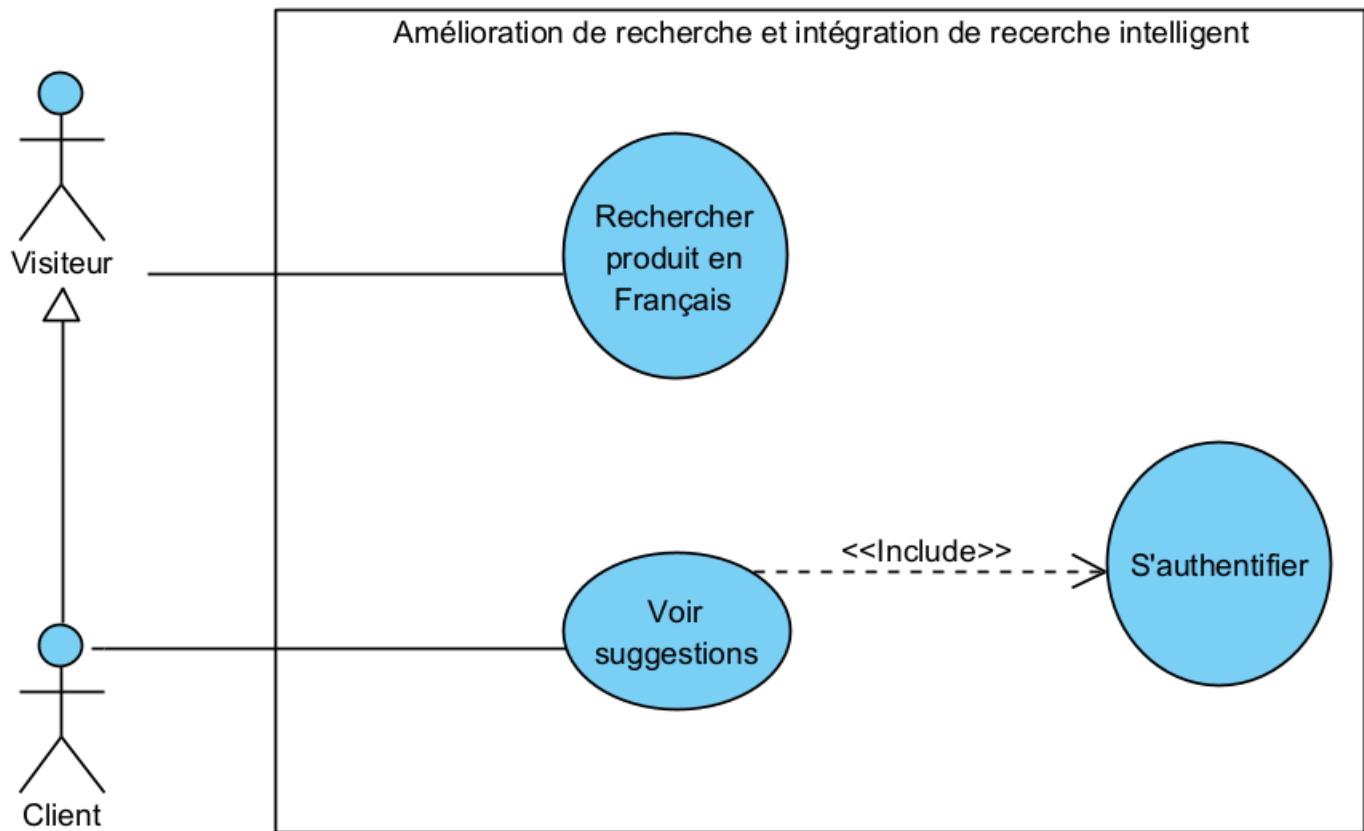


Figure 4.1 – Diagramme de cas d'utilisation générale du Sprint 1

4.3.2 Description textuelle du CU « Rechercher produit en français »

Titre : Rechercher produit en français

Résumé : Le client saisit son terme de recherche (en français), en cliquant sur la boutton pour rechercher le(s) produit(s) qu'il veut chercher.

Acteur Principal : Client, Visiteur

Précondition :

1. Le client (ou le visiteur) est sur la page de recherche
2. Le client (ou le visiteur) a saisi son terme de recherche
3. Le client (ou le visiteur) a cliqué sur "Rechercher"

Postcondition : Le(s) produit(s) que le client cherche est renvoyé, s'il n'existe pas,

le système renvoie des produits similaires comme suggestion.

Scénario de base :

1. Le client saisit son terme de recherche.
2. Le client clique sur le boutton "Rechercher"
3. Le système prend ce terme de recherche, et performe les étapes nécessaires pour la convertir en vecteur.
4. Le système compare ce vecteur contre les vecteurs dans Elasticsearch.
5. Le système renvoie les produits.

Scénario alternatifs :

1. Le terme de recherche est vide :
 - (a) Le système affiche un message d'erreur informant le client que le terme de recherche est requis.
 - (b) Retour à l'étape 1 du scénario de base.
2. Le(s) produit(s) que le client cherche n'existe pas.
 - (a) Le système essaie de renvoyer les produits les plus similaires comme des suggestions.
 - (b) Retour à l'étape 1 du scénario de base.

4.3.3 Description textuelle du CU « Voir suggestions »

Titre : Voir suggestions

Résumé : Après que le client a cherché un produit, le système essaie de lui suggérer des produits similaires.

Acteur Principal : Client

Précondition :

1. Le client est authentifié.
2. Le client a déjà cherché un produit.

Postcondition : Le(s) produit(s) que le client cherche est renvoyé, et le système renvoie des produits similaires comme suggestions.

Scénario de base :

1. Le client cherche un produit.
2. Le système cherche le produit.
3. Le système renvoie les produits ainsi que des suggestions des produits similaires.

Scénario alternatifs :

1. Le(s) produit(s) que le client cherche n'existe pas.
 - (a) Le système essaie de renvoyer les produits les plus similaires comme des suggestions.
 - (b) Retour à l'étape 1 du scénario de base.

4.3.4 Diagramme de séquence détaillée

En adoptant l'architecture MVC dans le chapitre précédent, nous avons choisi de suivre ce modèle pour simplifier la création des diagrammes de séquence. Cette section présentera le diagramme de séquence de cas d'utilisation « Rechercher produits en français » qui est présenté dans la figure 4.2.

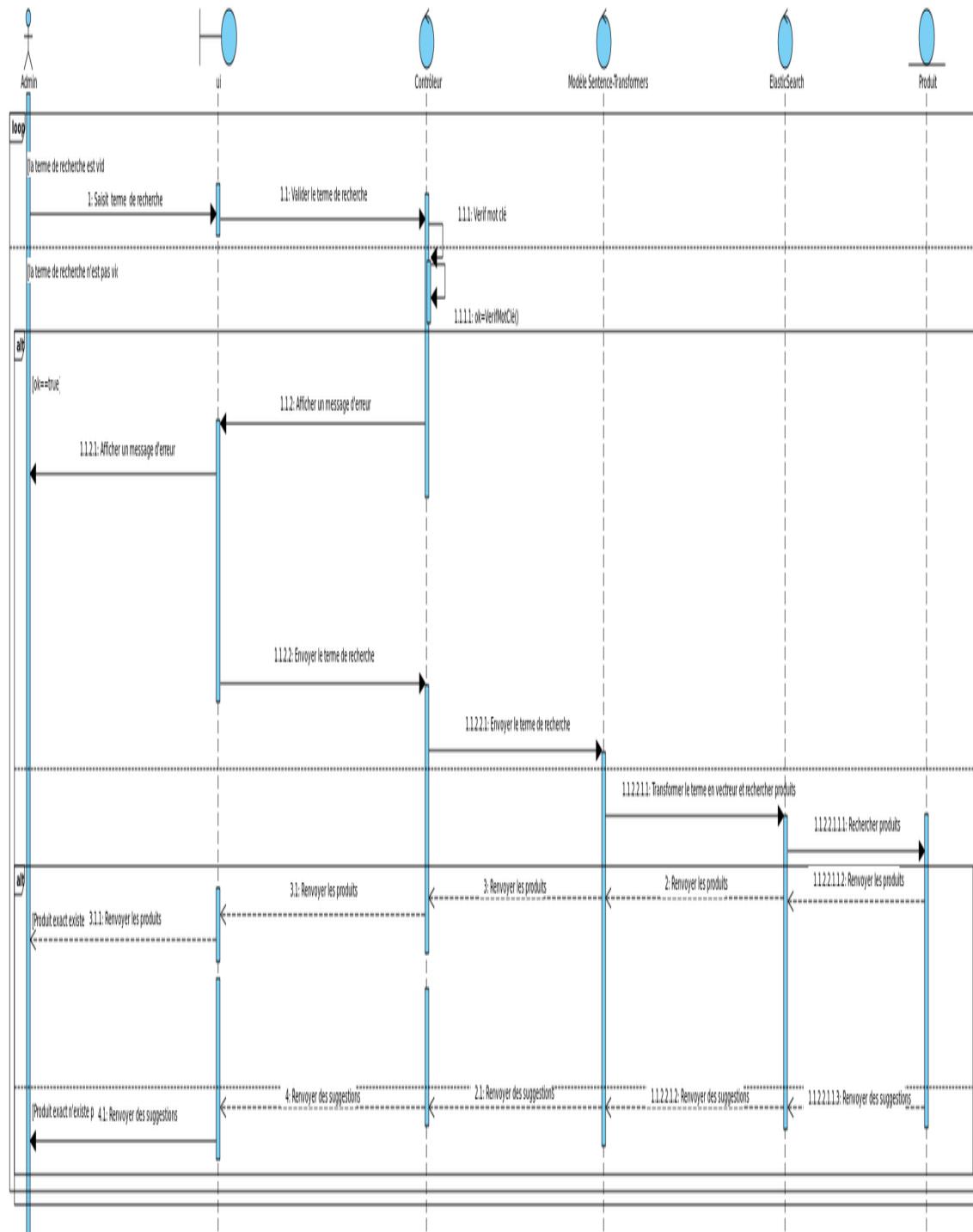


Figure 4.2 – Diagramme de séquence de cas d'utilisation « Rechercher produits en français »

4.4 Architecture de la base de données

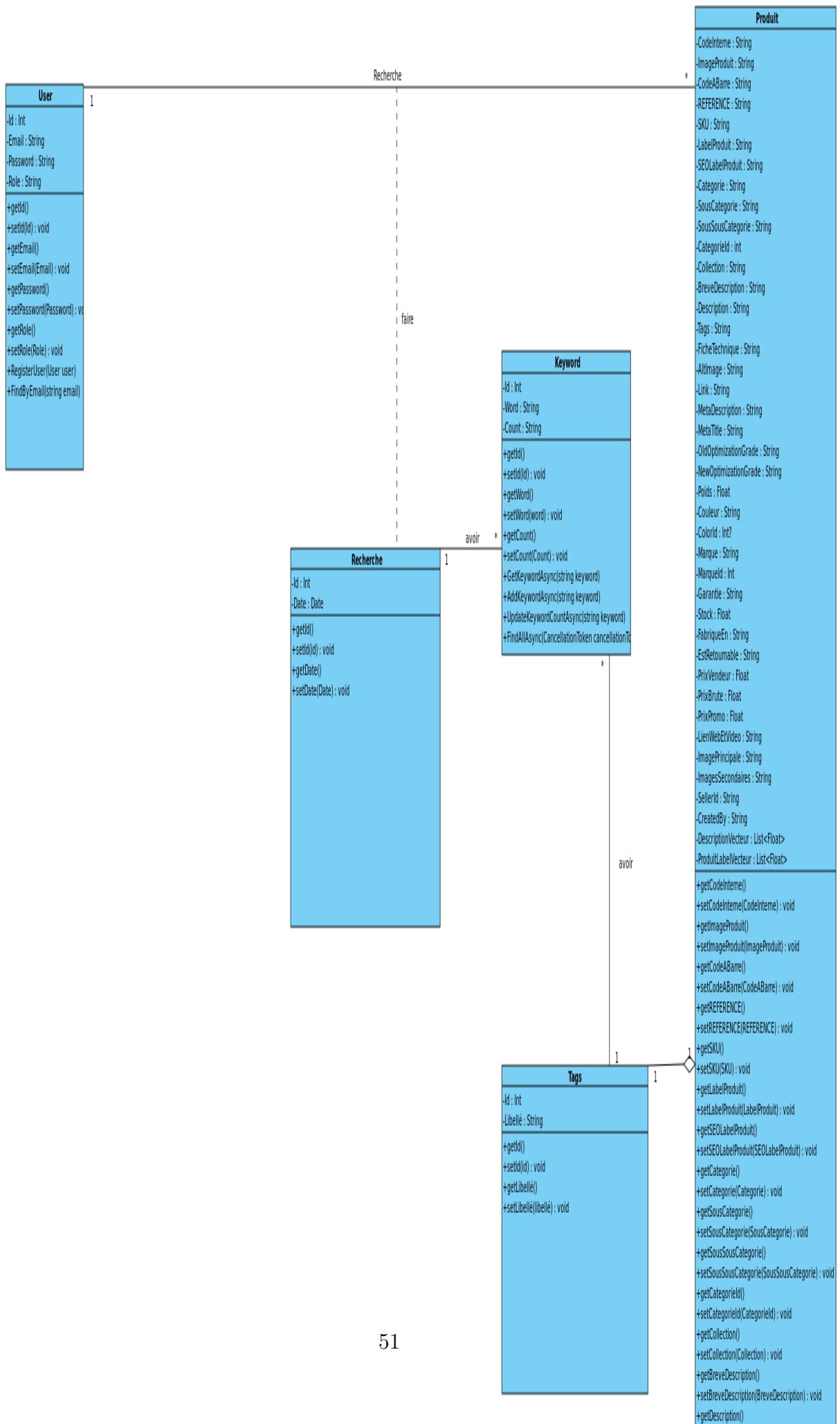
Dans le cadre de notre projet, l'intégration d'Elasticsearch et MySQL génère un ensemble de tables indispensables pour garantir son fonctionnement interne. Cependant, nous avons décidé de mettre l'accent uniquement sur les tables spécifiques à notre projet durant la conception.

4.4.1 Diagramme de classes

Les diagrammes de classes sont l'un des types de diagrammes UML les plus utiles, car ils décrivent clairement la structure d'un système particulier en modélisant ses classes, ses attributs, ses opérations et les relations entre ses objets. *Diagramme de classes* ([3]).

La figure 4.3 montre la conception UML diagramme de classe général de notre projet.

CHAPITRE 4. ÉTUDE ET RÉALISATION DU SPRINT 1



4.4.2 Schéma de la base de données

Suite à l'exploration du modèle conceptuel de la base de données pour le premier sprint, nous allons maintenant décrire sa transposition en modèle logique, illustré par les tables dans les sections suivantes.

4.4.3 Tables de base de données MySQL

Champs	Type	Contrainte
id	Auto-incrément	Clé primaire
email	String	Non nul
password	String	Non nul
role	String	Non nul

Tableau 4.2 – Table Client

Champs	Type	Contrainte
id	Auto-incrément	Clé primaire
word	String	Non nul
count	Int	Non nul
recherche_id	Int	Clé étrangère

Tableau 4.3 – Table Keyword

Champs	Type	Contrainte
id	Auto-incrément	Clé primaire
title	String	Non null
product_id	Int	Unique,
Clé étrangère		

Tableau 4.4 – Table Tags

Champs	Type	Contrainte
id	Auto-incrément	Clé primaire
date	DateTime	Non null

Tableau 4.5 – Table Recherche

4.4.4 Tables de base de données Elasticsearch

Tableau 4.6 – Table Produit

Champs	Type	Contrainte
code interne	keyword	
image produit	keyword	
code a barre	keyword	
REFERENCE	keyword	
SKU	keyword	
label produit	text	
SEO label produit	text	
categorie	keyword	
sous-categorie	keyword	

Tableau 4.6 – Suivie de la page précédente

Champs	Type	Contrainte
sous-sous-categorie	keyword	
categorie_id	integer	
collection	text	
Brève description	text	
Description	text	
Tags	text	
fiche technique	text	
alt image(71 caracteres)	text	
link	keyword	
meta-description	text	
meta title	text	
old_optimization grade	keyword	
new_optimization grade	keyword	
Poids	float	
Couleur	keyword	
color_id	integer	
Marque	keyword	
marque_id	integer	
garantie	keyword	
Stock	float	
fabriqué en	keyword	
est retournable	keyword	
Prix vendeur	float	
Prix brute	float	

Tableau 4.6 – Suivie de la page précédente

Champs	Type	Contrainte
Prix Promo	float	
lien (web et video)	keyword	
lien	keyword	
image principale	keyword	
images secondaires	keyword	
seller-id	keyword	
Created by	text	
LabelProduitVecteur	dense_vector	dims : 768, index : true, similarity : cosine
DescriptionVecteur	dense_vector	dims : 768, index : true, similarity : cosine

4.5 Réalisation

Cette partie est consacrée à la présentation de l’interface de recherche pour le client et à approfondir les détails de fonctionnement de recherche et Elasticsearch.

4.5.1 La création des colonnes des vecteurs

D’abord on a commencé par la création de notre index (table) de produit pour Elasticsearch et insérer les données là. La figure 4.4 montre le code nécessaire pour créer cet index.

```
1 index_mapping = {  
2     "properties": {  
3         """  
4             ...  
5                 Le reste des colonnes qui sont dans  
6                     la section de schéma de base de données  
7             """  
8             "LabelProduitVecteur": {  
9                 "type": "dense_vector",  
10                "dims": 768,  
11                "index": True,  
12                "similarity": "cosine",  
13            },  
14            "DescriptionVecteur": {  
15                "type": "dense_vector",  
16                "dims": 768,  
17                "index": True,  
18                "similarity": "cosine",  
19            },  
20        }  
21    }  
22}
```

Figure 4.4 – Code d’index de Produit

On commence par la création d'un objet « index_mapping » qui contient un objet « propriétés » contenant toutes les colonnes de l'index dans Elasticsearch, le reste des colonnes sont les mêmes dans le tableau 4.6. Concentrons-nous sur les 2 dernières colonnes, qui sont les plus importantes, les vecteurs que nous allons utiliser pour notre recherche. Les deux colonnes sont de type dense_vector, indiquant qu'elles sont des vecteurs, la contrainte « dims » qui a une valeur de 768, indique que ces vecteurs sont à 768 dimensions, « index » qui a la valeur True, indique qu'ils sont indexables, c'est à dire qu'on peut utiliser cette colonne pour effectuer une comparaison du similarité, qui est de type « cosine » qui indique que Elasticsearch va effectuer une similarité cosinus, qu'on va expliquer avec plus de détails dans les sections suivantes.

4.5.2 Le modèle Sentence-Transformers et encodage des phrases

Comme on a mentionné, le modèle Sentence-Transformers qu'on va utiliser est « all-mpnet-base-v2 », qu'on l'importe de cette façon :

```
1 class AllMpnetBaseV2:
2     def __init__(self) -> None:
3         self.tokenizer = AutoTokenizer.from_pretrained(
4             "sentence-transformers/all-mpnet-base-v2"
5         )
6         self.model = AutoModel.from_pretrained(
7             "sentence-transformers/all-mpnet-base-v2"
8         )
```

Figure 4.5 – Code d'importation du modèle Sentence-Transformers

On utilise AutoTokenizer pour importer le Tokeniser du modèle, aussi qu'AutoModel pour importer le modèle. Le modèle a besoin d'un « Tokenizer » puisqu'il ne peut pas comprendre du texte, on doit convertir chaque phrase en une représentation numérique. Le processus est appelé la « tokenisation » qui est le processus de conversion d'une séquence de caractères en une séquence de jetons(tokens), ce token représente généralement un mot, il y'a aussi des tokens comme le token « CLS » qui est le « Classify Token », il est mis au début, pour marquer que c'est une phrase, et le token « PAD », qui es utilisé quand il y a plusieurs phrases à tokeniser, et pour ça, il a besoin de rendre toutes les phrases de même longueur. Le token « CLS » a un identifiant de 101, et « PAD » a un identifiant de 0. La figure 4.6 illustre un exemple simple de Tokenisation.

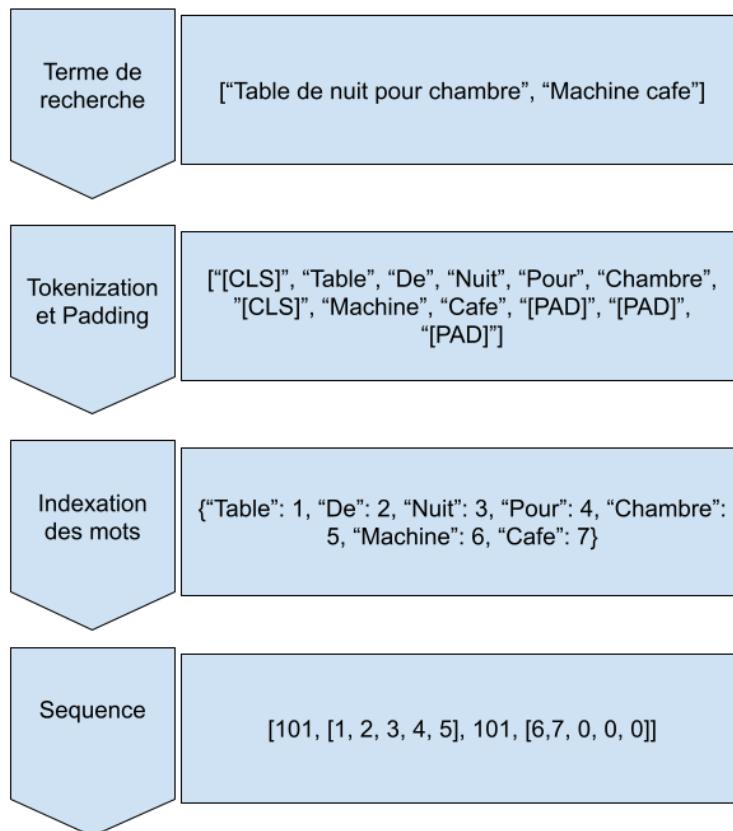


Figure 4.6 – Exemple de processus de Tokenisation

4.5.2.1 Comment le modèle encode une phrase ?

On a créé une méthode appelée "encode_sentence_and_normalise" pour faire l'encodage en faisant les étapes mentionnée dans la partie précédente en ajoutant une autre étape qui est très importante, qui est le Mean Pooling.

D'abord, on utilise le tokeniser pour effectuer la tokenisation et le padding sur la phrase, on a effectué « truncation » à True au cas où la phrase dépasse la limite des mots par phrase pour notre modèle qui est 368 mots, il va seulement prendre les 368 premiers mots si la phrase dépasse la limite. Ensuite, on utilise la méthode « no_grad » de Pytorch, pour désactiver les « Gradients » et passer les séquences tokenisées au modèle pour faire l'encodage.

4.5.2.2 Que'est ce qu'un « Gradient » ?

Un gradient consiste à mettre à jour les poids de chaque neurone de la dernière couche vers la première. Il vise à corriger les erreurs selon l'importance de la contribution de chaque élément à celles-ci. Mais dans notre cas, on désactive les calculs des « gradients » pour un nombre de raisons importantes qui sont citées dans *no_grad* ([4]), tels que :

1. **Contrôle du calcul du gradient :** Dans notre cas, le modèle est utilisé pour l'inférence, c'est-à-dire pour générer des vecteurs pour une phrase d'entrée donnée. Puisqu'il n'est pas nécessaire de calculer les gradients pendant l'inférence, l'utilisation de `torch.no_grad()` évite une consommation inutile de mémoire et une surcharge de calcul en désactivant le suivi des gradients.
2. **Optimisation de la mémoire :** Lors de l'inférence, il n'est pas nécessaire de calculer les gradients car les paramètres du modèle ne sont pas mis à jour. En désactivant le calcul du gradient, nous économisons de la mémoire qui serait autrement utilisée pour stocker les informations sur le dégradé. Cela peut être particulièrement important pour les grands modèles ou lorsqu'il s'agit de longues séquences.
3. **Optimisation de la vitesse :** La désactivation du calcul du gradient accélère également le processus, car le framework n'a pas besoin d'effectuer les calculs supplémentaires requis pour le suivi du gradient.

Après avoir faire l'encodage de phrase, le modèle nous donne un output qui consiste de plusieurs vecteurs qui représentent chaque mot de la phrase. De coup, on a plusieurs

vecteurs, c'est à dire chaque mot est isolé, donc on a besoin d'une méthode pour regrouper ces mots, et prendre le contexte de toute la phrase, c'est là qu'intervient la méthode de « Mean Pooling ».

4.5.2.3 Le Mean Pooling

Le Mean Pooling est un processus qui calcule efficacement la moyenne de la séquence obtenue après le padding et la tokenisation tout en ignorant les jetons de remplissage (padding tokens) qui ont une valeur de 0, ce qui donne un seul vecteur qui représente la phrase entière. La figure 4.7 illustre un exemple.

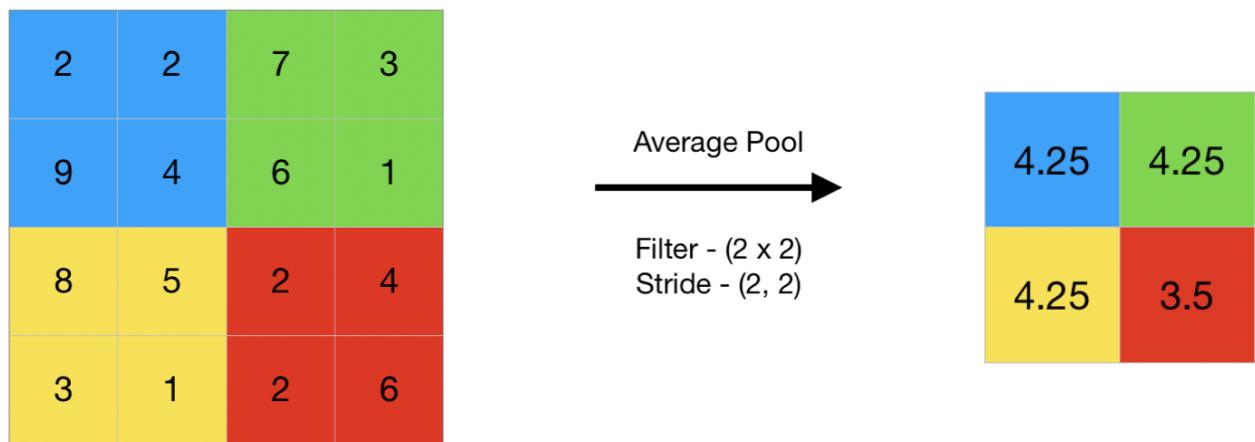


Figure 4.7 – Exemple de Mean Pooling

Nous prenons la moyenne de chaque vecteur et on le met dans un seul vecteur. La figure 4.8 présente le code nécessaire pour cette méthode.

```

1 def __mean_pooling(
2     self, model_output: torch.Tensor, attention_mask
3 ) -> torch.Tensor:
4     # Le premier élément de l'output du modèle contient toutes les vecteurs de tokens
5     token_embeddings = model_output[0]
6
7     input_mask_expanded = (
8         attention_mask.unsqueeze(-1).expand(token_embeddings.size()).float()
9     )
10
11    return torch.sum(token_embeddings * input_mask_expanded, 1) / torch.clamp(
12        input_mask_expanded.sum(1), min=1e-9
13    )

```

Figure 4.8 – Code de méthode mean_pooling

Cette méthode consiste de trois étapes, qui sont :

- 1. L'extraction des vecteurs des tokens** : `token_embeddings = model_output[0]` : cette ligne récupère les vecteurs de tokens à partir de l'output du modèle. Généralement, pour les modèles de Sentence-Transformers, le premier élément de la sortie (`model_output[0]`) contient les intégrations de tous les tokens de la séquence d'entrée.

- 2. Extension du masque d'attention** : `input_mask_expanded = attention_mask.unsqueeze(-1).expand(token_embeddings.size()).float()` : Cette ligne traite le `attention_mask`. Le masque d'attention est simplement un masque qui fait la différence entre le contenu et les jetons de remplissage.

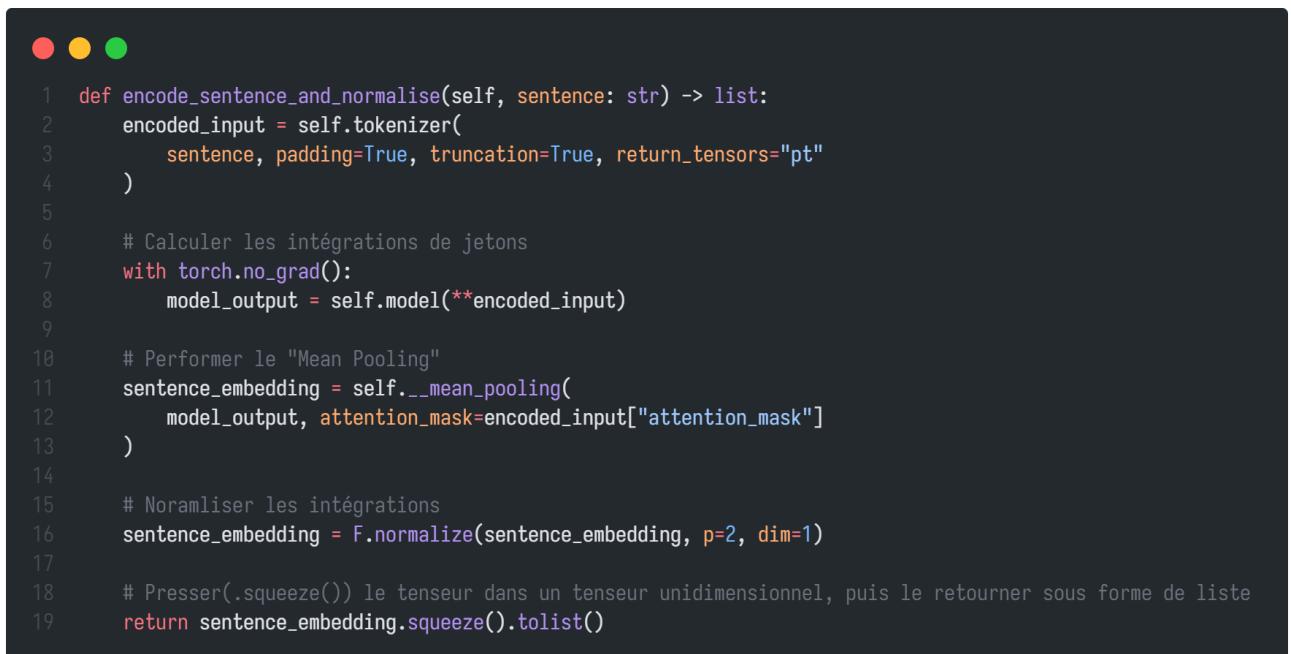
- `unsqueeze(-1)` ajoute une dimension supplémentaire à la fin du `attention_mask`, le rendant compatible en dimensions avec `token_embeddings` lorsque nous appliquons `expand()`.
- `expand(token_embeddings.size())` ajuste le masque pour qu'il corresponde aux dimensions de `token_embeddings`, répétant efficacement le masque pour chaque dimension vecteur.
- `.float()` convertit le masque en float, facilitant les opérations mathématiques ultérieures avec `token_embeddings`.

- 3. Application du masque et calcul de Mean Pooling** :

- `torch.sum(token_embeddings * input_mask_expanded, 1)` : ceci calcule la somme des vecteurs dans la dimension de séquence (dimension 1), mais uniquement pour les vecteurs correspondant aux jetons de données réelles (pas de `padding(0)`), comme indiqué par `input_mask_expanded`.

- `torch.clamp(input_mask_expanded.sum(1), min=1e-9)` : La somme des vecteurs est ensuite divisée par la somme de `input_mask_expanded` le long de la dimension de séquence, ce qui donne le nombre de tokens sans padding. `torch.clamp` garantit que nous ne divisons pas par zéro en définissant une valeur minimale (`1e-9`), empêchant ainsi les erreurs de division par zéro.

Après l'étape de Mean Pooling, on obtient un vecteur qui représente la phrase, que l'on ensuite normalise avec la fonction `normalize` de Pytorch. La figure 4.9 illustre la méthode complète pour l'encodage d'une phrase.



```

1 def encode_sentence_and_normalise(self, sentence: str) -> list:
2     encoded_input = self.tokenizer(
3         sentence, padding=True, truncation=True, return_tensors="pt"
4     )
5
6     # Calculer les intégrations de jetons
7     with torch.no_grad():
8         model_output = self.model(**encoded_input)
9
10    # Performer le "Mean Pooling"
11    sentence_embedding = self.__mean_pooling(
12        model_output, attention_mask=encoded_input["attention_mask"]
13    )
14
15    # Normaliser les intégrations
16    sentence_embedding = F.normalize(sentence_embedding, p=2, dim=1)
17
18    # Presser(.squeeze()) le tenseur dans un tenseur unidimensionnel, puis le retourner sous forme de liste
19    return sentence_embedding.squeeze().tolist()

```

Figure 4.9 – Méthode `encode_sentence_and_normalise`

4.5.3 Préparation des données dans Elasticsearch pour recherche vectorielle

Pour effectuer notre méthode de recherche qui est la recherche vectorielle, il faut d'abord ajouter les vecteurs avec lesquels nous voulons comparer, et les ajouter dans notre base de données qui est Elasticsearch. Pour effectuer ça, on va utiliser la méthode qu'on a créée « `encode_sentence_and_normalise` » pour générer les vecteurs, mais d'abord, on doit créer une instance de notre modèle, on a appelé cette classe

AllMpnetBaseV2. Dans notre cas on veut utiliser les colonnes « Brève Description » et « SEO Label Produit », donc on va faire l'encodage pour chaque ligne dans deux nouvelles colonnes « DescriptionVecteur » et « LabelProduitVecteur ».

La figure 4.10 montre le code pour cette étape.

```
1 model = AllMpnetBaseV2()
2 df[ "LabelProduitVecteur" ] = df[ "SEO label produit" ].apply( lambda x: model.encode_sentence_and_normalise( x ) )
3 df[ "DescriptionVecteur" ] = df[ "Brève description" ].apply( lambda x: model.encode_sentence_and_normalise( x ) )
```

Figure 4.10 – Encodage des deux colonnes Brève Description et SEO Label Produit

Le résultat de cette étape c'est qu'on obtient 2 nouvelles colonnes, « DescriptionVecteur » et « LabelProduitVecteur » qui sont montrées dans la figure 4.11.

LabelProduitVecteur	DescriptionVecteur
[-0.01078800205141306, -0.06222750246524811, -...]	[0.05318637937307358, -0.03993595764040947, -0...]

Figure 4.11 – les deux nouvelles colonnes « descriptionvecteur » et « labelproduitvecteur »

L'étape suivante consiste de faire une connexion à Elasticsearch, et insérer les données des produits. D'abord on établit une connexion à notre cluster Elasticsearch qu'on a lancé à partir de Docker, en créant une instance de class Elasticsearch et spécifiant le host, et le basic auth qui consiste de nom utilisateur et mot de passe généré par Kibana. Ensuite, nous créons notre index Elasticsearch en spécifiant notre index_mapping

qu'on a mentionné au début de ce chapitre à travers la méthode « es.indices.create » qui prend deux paramètres, le nom de l'index et son mapping. Enfin, nous convertissons notre CSV en object Python à travers la méthode « to_dict » et nous insérons chaque ligne dans Elasticsearch à travers la méthode « index », qui prend trois paramètres « index », « document » et « id ».

La figure 4.12 montre le code nécessaire pour cette étape.

```

● ● ●

1 from elasticsearch import Elasticsearch
2 from index_mapping import index_mapping
3
4 es = Elasticsearch(hosts=["http://localhost:9200/"], basic_auth=("elastic", "123456789"))
5
6 es.indices.create(index="axam_products", mappings=index_mapping)
7
8 record_list = df.to_dict("records")
9
10
11 for record in record_list:
12     record['seller-id'] = str(record['seller-id'])
13     record['code a barre'] = str(record['code a barre'])
14     record['images secondaires'] = str(record['images secondaires'])
15     record['old_optimization grade'] = str(record['old_optimization grade'])
16     record['new_optimization grade'] = str(record['new_optimization grade'])
17     try:
18         es.index(index="axam_products", document=record, id=record["code interne"])
19     except Exception as e:
20         print(e)

```

Figure 4.12 – Insértion des données dans Elasticsearch

4.5.4 Elasticsearch et Similarité Cosinus

Après avoir préparé notre données dans Elasticsearch, on ajoute les colonnes des vecteurs qu'on va comparer contre, on peut maintenant performer la recherche vectorielle en utilisant Elasticsearch.

Quand un client saisi son terme de recherche à travers notre interface, il est envoyé à notre API ASP .NET Core, qui ensuite l'envoie à notre API Flask qui contient notre

modèle Sentence-Transformers, pour effectuer les étapes nécessaires pour l'encodage de phrase en vecteur, et ensuite le renvoyer au contrôleur pour l'utiliser dans un Elasticsearch query knn, pour ça on a créé la méthode « KnnSearchAsync », qui est montré dans la figure 4.13.



```

1 private async Task<ISearchResponse<T>> KnnSearchAsync<T>(List<float> queryVector, KnnSearchRequest knnSearchRequest) where T : class
2 {
3     var query = new
4     {
5         knn = new[]
6         {
7             new
8             {
9                 field = "LabelProduitVecteur",
10                query_vector = queryVector,
11                k = knnSearchRequest.TopResProdLabel,
12                num_candidates = knnSearchRequest.NumCandidatesProdLabel,
13            },
14            new
15            {
16                field = "DescriptionVecteur",
17                query_vector = queryVector,
18                k = knnSearchRequest.TopResDesc,
19                num_candidates = knnSearchRequest.NumCandidatesDesc,
20            },
21        },
22    };
23
24     var response = await _elasticClient.LowLevel.SearchAsync<SearchResponse<T>>(IndexName, PostData.Serializable(query));
25
26     return response;
27 }

```

Figure 4.13 – Méthode KnnSearchAsync

Cette méthode prend 2 paramètres qui sont :

- **queryVector** : Qui est une liste des réels représentant le vecteur encodé.
- **knnSearchRequest** : Qui est une classe qui prend 4 attributs utilisé dans note query knn :
 1. **TopResProdLabel** : Un entier représentant le nombre des meilleurs résultats par recherche vectorielle de « LabelProduit », valeur par défaut : 5.
 2. **TopResDesc** : Un entier représentant le nombre des meilleurs résultats par recherche vectorielle de « Description », valeur par défaut : 5.
 3. **NumCandidatesDesc** : Un entier représentant le nombre total des produits que nous souhaitons rechercher par la description, valeur par défaut : 20.
 4. **NumCandidatesProdLabel** : Un entier représentant le nombre total des produits que nous souhaitons rechercher par le label produit, valeur par défaut : 10.

Cette recherche trouve les principales correspondances vectorielles globales $k = 25$

pour le vecteur « LabelProduit » et la valeur globale $k = 25$ aussi pour le vecteur « Description ». Ces valeurs principales sont ensuite combinées avec les correspondances de la requête de correspondance et les 10 premiers documents sont renvoyés si $k > 10$, sinon le nombre de résultats renvoyés sont calculé comme ça :

$$kTopResProdLabel + kTopResDescription$$

$$\text{Si } kTopResProdLabel < 10 \text{ Et } kTopResDescription < 10$$

Les multiples entrées knn et les correspondances de requêtes sont combinées via une disjonction, comme si vous preniez un booléen ou entre elles. Les k premiers résultats vectoriels représentent les voisins globaux les plus proches sur toutes les partitions d'index. La notation d'un document avec les améliorations configurées ci-dessus serait comme le suivant, notons :

- \mathbf{q} comme vecteur de requête.
- $\mathbf{v}_{\text{label}}$ and \mathbf{v}_{desc} comme vecteurs de document dans les champs “LabelProduitVecteur” et “DescriptionVecteur”, respectivement.
- $\text{score}_{\text{label}}$ and $\text{score}_{\text{desc}}$ comme les scores basés sur ces vecteurs.

En utilisant la similarité cosinus, le score de chaque composant peut être calculé comme suit :

$$\begin{aligned} \text{score}_{\text{label}}(\mathbf{q}, \mathbf{v}_{\text{label}}) &= \frac{\mathbf{q} \cdot \mathbf{v}_{\text{label}}}{\|\mathbf{q}\| \|\mathbf{v}_{\text{label}}\|} = \frac{\sum_{i=1}^n q_i v_{\text{label},i}}{\sqrt{\sum_{i=1}^n q_i^2} \sqrt{\sum_{i=1}^n v_{\text{label},i}^2}} \\ \text{score}_{\text{desc}}(\mathbf{q}, \mathbf{v}_{\text{desc}}) &= \frac{\mathbf{q} \cdot \mathbf{v}_{\text{desc}}}{\|\mathbf{q}\| \|\mathbf{v}_{\text{desc}}\|} = \frac{\sum_{i=1}^n q_i v_{\text{desc},i}}{\sqrt{\sum_{i=1}^n q_i^2} \sqrt{\sum_{i=1}^n v_{\text{desc},i}^2}} \end{aligned}$$

$$\text{Score Combinée} = \alpha \cdot \text{score}_{\text{label}} + \beta \cdot \text{score}_{\text{desc}}$$

Ici :

- \cdot représente le produit scalaire.
- $\|\mathbf{q}\|$ and $\|\mathbf{v}\|$ désignent les normes (grandeurs) des vecteurs, qui sont calculés comme la racine carrée de la somme des composantes au carré des vecteurs.

- α and β sont des pondérations qui pourraient être utilisées pour équilibrer l'importance des scores des deux domaines (en supposant une importance égale, les deux pourraient être fixées à 0,5 par défaut, ou ajustées en fonction de besoins spécifiques).

La figure 4.14 illustre le processus complet de recherche.

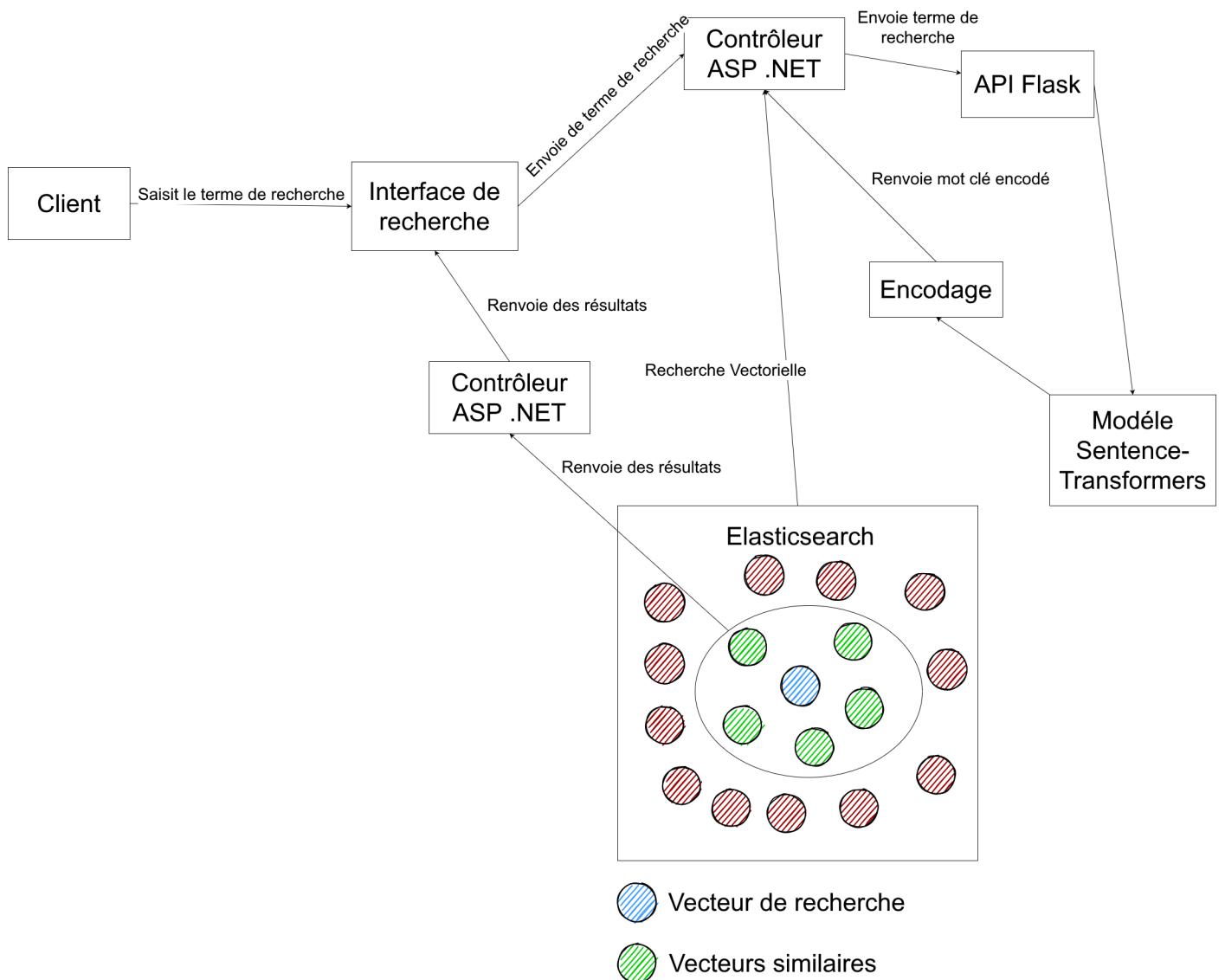
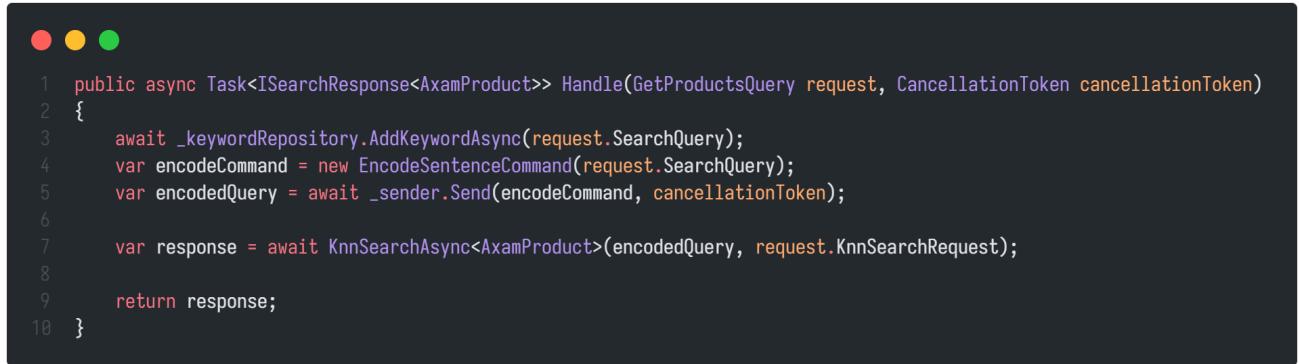


Figure 4.14 – Processus de recherche vectorielle Elasticsearch

L'implementation de ce processus se produit dans la fonction suivante :



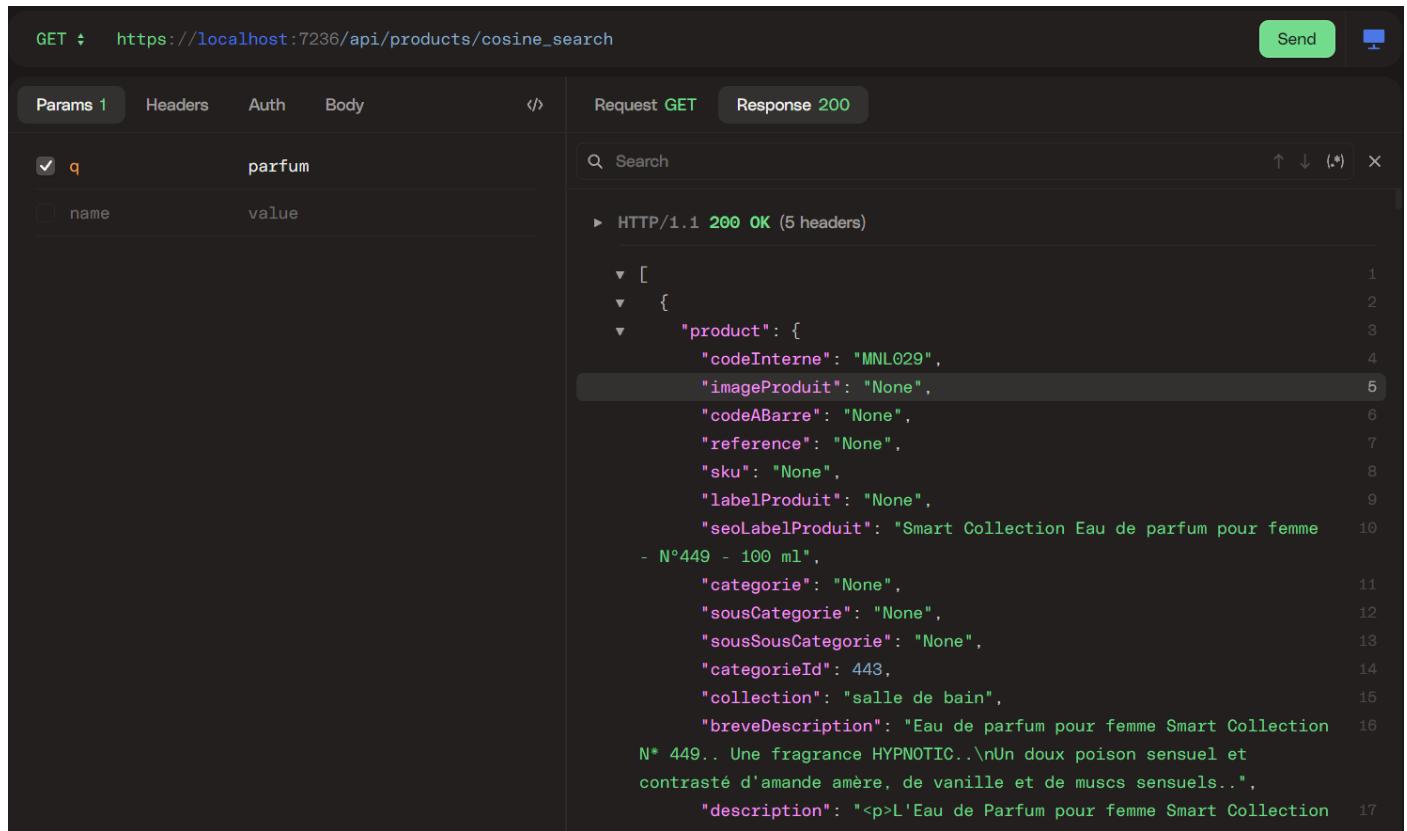
```

1 public async Task<ISearchResponse<AxamProduct>> Handle(GetProductsQuery request, CancellationToken cancellationToken)
2 {
3     await _keywordRepository.AddKeywordAsync(request.SearchQuery);
4     var encodeCommand = new EncodeSentenceCommand(request.SearchQuery);
5     var encodedQuery = await _sender.Send(encodeCommand, cancellationToken);
6
7     var response = await KnnSearchAsync<AxamProduct>(encodedQuery, request.KnnSearchRequest);
8
9     return response;
10 }

```

Figure 4.15 – Encodage de terme de recherche et recherche vectorielle dans Elasticsearch

La figure 4.16 illustre la recherche des produits à partir de Postman.



GET https://localhost:7236/api/products/cosine_search

Params 1 Headers Auth Body

Request GET Response 200

Params

<input checked="" type="checkbox"/> q	parfum
<input type="checkbox"/> name	value

Response

HTTP/1.1 200 OK (5 headers)

```

[{"product": {
        "codeInterne": "MNL029",
        "imageProduit": "None",
        "codeABarre": "None",
        "reference": "None",
        "sku": "None",
        "labelProduit": "None",
        "seoLabelProduit": "Smart Collection Eau de parfum pour femme",
        "N\u00b0449 - 100 ml",
        "categorie": "None",
        "sousCategorie": "None",
        "sousSousCategorie": "None",
        "categorieId": 443,
        "collection": "salle de bain",
        "breveDescription": "Eau de parfum pour femme Smart Collection N\u00b0 449.. Une fragrance HYPNOTIC..\nUn doux poison sensuel et contrast\u00e9 d'amande am\u00e8re, de vanille et de muscs sensuels..",
        "description": "<p>L'Eau de Parfum pour femme Smart Collection"
    }}
]

```

Figure 4.16 – Recherche à partir de Postman

La figure 4.17 illustre l'interface de recherche de client, où il a cherché pour « lambaa taa tawla » qui se traduit en « lampe de table », avec des produits renvoyés ainsi que des suggestions des produits potentiellement similaires.

Bonjour! vous pouvez cherchez les produits ci-dessous

Iamba taa tawla

Rechercher

Produits cherché

Lampe de table Soeren -Blanc-brillant

Lucide TYCHO - Lampe de table - 2xG9 - Noir

Lampe de table LED en métal noire

Lampe de table Eglo OLMERO Nickel mat

TRIOS 3en1 shampoing, après shampoing VIF

Suggestions

CHAISE DE CAMPING pliante avec portegobelet et sac lilas

MELAG Hamac extérieur en Toile avec bâton en Bois

Deo Roll'on pour hommes VIF 50ml

MM Exclusiv Chaise Pliante Orange

© 2024 Axam. All rights reserved.

Figure 4.17 – Interface de recherche de client

4.6 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons couvert toutes les étapes nécessaires pour performer la recherche vectorielle dans notre projet, en commençant par la création de la fonction d'encodage « encode_sentence_and_normalise » à l'aide de notre modèle et de son tokeniser, ensuite la préparation de nos données pour ensuite insérez-les dans Elasticsearch pour avoir la capacité de recherche vectorielle. Enfin nous préparons notre contrôleur ASP .NET Core pour atteindre l'endpoint « /encode » afin d'encoder le mot-clé de recherche saisi par l'utilisateur, et l'utiliser dans une query knn à l'aide de la méthode « KnnSearchAsync » pour performer une query Elasticsearch knn pour renvoyer des produits et des suggestions. Grâce à ces étapes, le travail pour le reste des sprints a été rendu beaucoup plus facile et évolutif.

Chapitre 5

Étude et réalisation du Sprint 2

Sommaire

5.1	Introduction	73
5.2	Backlog du Sprint 2	73
5.3	Spécification fonctionnelle	73
5.4	Diagramme de cas d'utilisation général	73
5.5	Description textuelle des cas d'utilisations	74
5.5.1	Description textuelle du CU « Rechercher produit en arabe traditionnel »	75
5.5.2	Description textuelle du CU « Rechercher produit en arabe en dialecte tunisien »	76
5.5.3	Description textuelle du CU « Voir suggestions »	77
5.6	Conception	78
5.6.1	Diagramme de séquence détaillé	78
5.7	Réalisation	80
5.7.1	Les premières approches	80
5.7.2	Création de notre propre classe traducteur	82
5.8	Processus complet de recherche vectorielle avec la traduction	93

5.8.1 Répartition détaillée de processus de recherche vectorielle complet	93
5.8.2 Interface de recherche et affichage des suggestions	95
5.9 Conclusion	96

5.1 Introduction

Après avoir terminé le Sprint 1 du chapitre 4 qui traitait la recherche des produits dans la langue française, nous entamons maintenant le Sprint 2 qui va aborder la recherche en arabe en dialecte tunisien, et ensuite l'arabe traditionnel.

5.2 Backlog du Sprint 2

ID	Scénario	Priorité	Complexité
1	En tant qu'un client, visiteur, je veux saisir mon terme de recherche en arabe en dialecte tunisien pour chercher le(s) produit(s)	1	7
2	En tant qu'un client, visiteur, je veux saisir mon terme de recherche en arabe traditionnel pour chercher le(s) produit(s)	2	6
3	En tant qu'un client, visiteur, je veux voir des produits similaires comme des suggestions.	3	6

Tableau 5.1 – Backlog du Sprint 2

5.3 Spécification fonctionnelle

Dans cette partie, on va expliquer les différentes fonctionnalités du Sprint 2 à travers le diagramme de cas d'utilisation. Puis on va exposer les différents scénarios de notre cas d'utilisation à travers des descriptions textuelles.

5.4 Diagramme de cas d'utilisation général

La figure 5.1 illustre le diagramme de cas d'utilisation générale de notre deuxième sprint, qui est la recherche en arabe traditionnelle et arabe en dialecte tunisien.

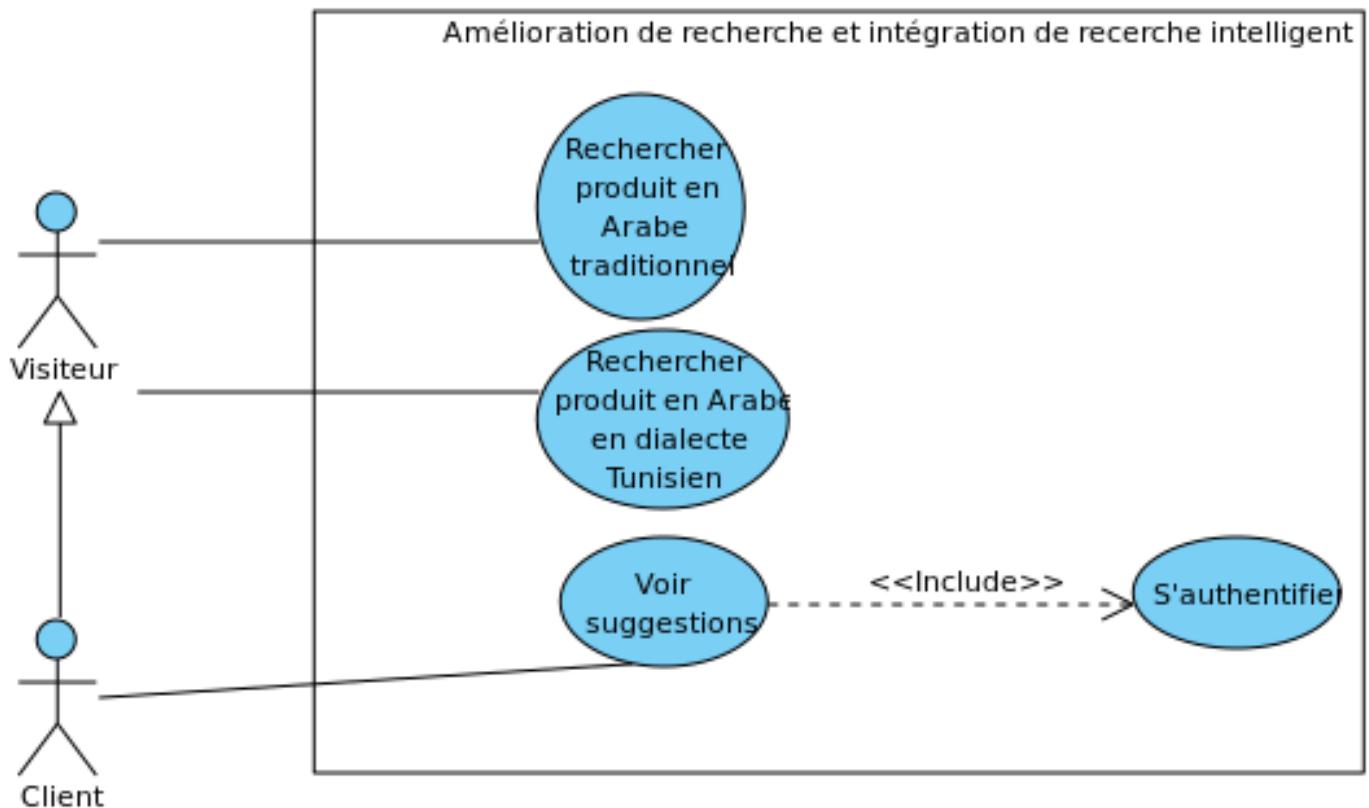


Figure 5.1 – Diagramme de cas d'utilisation générale du Sprint 2

5.5 Description textuelle des cas d'utilisations

Une fois les divers cas d'utilisation présentés, nous examinerons de plus près certains d'entre eux en fournissant la description textuelle de certains d'entre eux.

5.5.1 Description textuelle du CU « Rechercher produit en arabe traditionnel »

Titre : Rechercher produit en arabe traditionnel

Résumé : Le client saisit son terme de recherche en arabe traditionnel, en cliquant sur le bouton pour rechercher le(s) produit(s) qu'il veut chercher.

Acteur Principal : Client

Précondition :

1. Le client (ou le visiteur) est sur la page de recherche
2. Le client (ou le visiteur) a saisi son terme de recherche en arabe traditionnel
3. Le client (ou le visiteur) a cliqué sur "Rechercher"

Postcondition : Le(s) produit(s) que le client (ou le visiteur) cherche est renvoyé, s'il n'existe pas, le système renvoie des produits similaires comme suggestion.

Scénario de base :

1. Le client saisit son terme de recherche.
2. Le client clique sur le bouton "Rechercher"
3. Le système prend le terme de recherche, en vérifiant que c'est en arabe traditionnel, et le traduit en français.
4. Le système prend ce terme de recherche, et performe les étapes nécessaires pour la convertir en vecteur.
5. Le système compare ce vecteur contre les vecteurs dans Elasticsearch.
6. Le système renvoie les produits.

Scénario alternatifs :

1. Le terme de recherche est vide :
 - (a) Le système affiche un message d'erreur informant le client que le terme de recherche est requis.
 - (b) Retour à l'étape 1 du scénario de base.
2. Le terme de recherche n'est pas en arabe traditionnel :
 - (a) Le système suppose que le terme recherché est en français.
 - (b) Passer à la 4ème étape des scénarios de base.
3. Le(s) produit(s) que le client cherche n'existe pas.
 - (a) Le système essaie de renvoyer les produits les plus similaires comme des suggestions.
 - (b) Retour à l'étape 1 du scénario de base.

5.5.2 Description textuelle du CU « Rechercher produit en arabe en dialecte tunisien »

Titre : Rechercher produit en arabe en dialecte tunisien

Résumé : Le client (ou le visiteur) saisit son terme de recherche en arabe en dialecte tunisien, en cliquant sur le bouton pour rechercher le(s) produit(s) qu'il veut chercher.

Acteur Principal : Client

Précondition :

1. Le client (ou le visiteur) est sur la page de recherche
2. Le client (ou le visiteur) a saisi son terme de recherche en arabe en dialecte tunisien
3. Le client (ou le visiteur) a cliqué sur "Rechercher"

Postcondition : Le(s) produit(s) que le client cherche est renvoyé, s'il n'existe pas, le système renvoie des produits similaires comme suggestion.

Scénario de base :

1. Le client saisit son terme de recherche en arabe en dialecte tunisien.
2. Le client clique sur la boutton "Rechercher"
3. Le système prend le terme de recherche, en vérifiant que c'est en arabe en dialecte Tunisien, et le traduit en Français.
4. Le système prend ce terme de recherche, et performe les étapes nécessaires pour la convertir en vecteur.
5. Le système compare ce vecteur contre les vecteurs dans Elasticsearch.
6. Le système renvoie les produits.

Scénario alternatifs :

1. Le terme de recherche est vide :
 - (a) Le système affiche un message d'erreur informant le client que le terme de recherche est requis.
 - (b) Retour à l'étape 1 du scénario de base.
2. Le terme de recherche n'est pas en arabe en dialecte tunisien :
 - (a) Le système suppose que le terme recherché est en français.
 - (b) Passer à la 4ème étape des scénarios de base.
3. Le(s) produit(s) que le client cherche n'existe pas.
 - (a) Le système essaie de renvoyer les produits les plus similaires comme des suggestions.
 - (b) Retour à l'étape 1 du scénario de base.

5.5.3 Description textuelle du CU « Voir suggestions »

Titre : Voir suggestions

Résumé : Après la recherche du produit, le système essaie de suggérer au client des

produits similaires.

Acteur Principal : Client

Précondition :

1. Le client est authentifié.
2. Le client a déjà cherché un produit.

Postcondition : Le(s) produit(s) que le client cherche est renvoyé, et le système renvoie des produits similaires comme suggestions.

Scénario de base :

1. Le client cherche un produit.
2. Le système cherche le produit.
3. Le système renvoie les produits ainsi que des suggestions des produits similaires.

Scénario alternatifs :

1. Le(s) produit(s) que le client cherche n'existe pas.
 - (a) Le système essaie de renvoyer les produits les plus similaires comme des suggestions.
 - (b) Retour à l'étape 1 du scénario de base.

5.6 Conception

Dans cette partie, nous allons présenter le diagramme de séquence correspondant à notre diagramme de cas d'utilisation précédemment présenté dans les descriptions textuelles pour le deuxième Sprint.

5.6.1 Diagramme de séquence détaillé

Nous avons regroupé les deux cas d'utilisation « Rechercher produits en arabe traditionnel » et « Rechercher produits en arabe en dialecte tunisien » dans un seul diagramme de séquence présenté dans la figure 5.2.

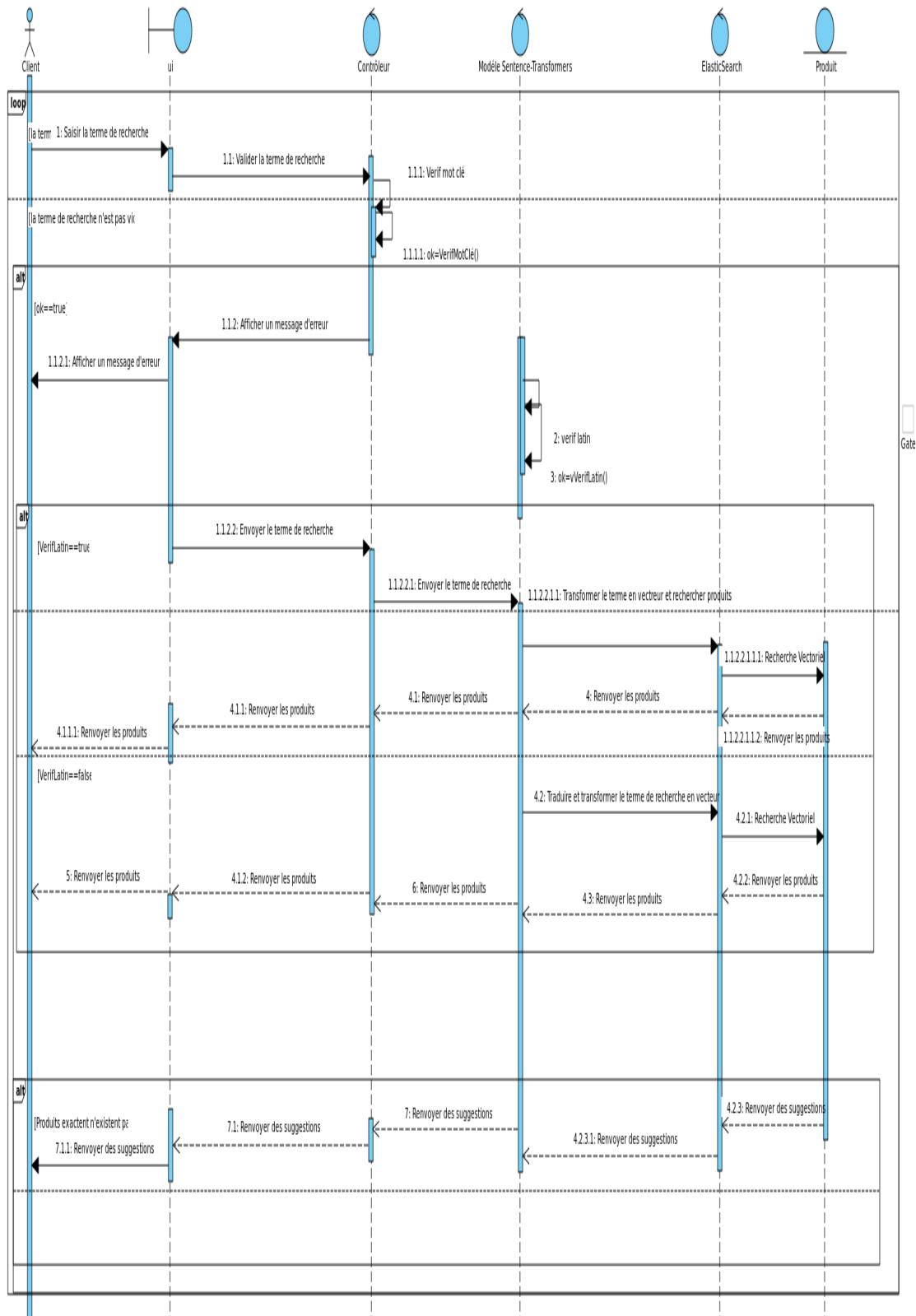


Figure 5.2 – Diagramme de séquence des cas d'utilisations « Rechercher produits en arabe Traditionnel » et « Rechercher produits en arabe en dialecte Tunisien »

5.7 Réalisation

Cette partie est consacrée à la présentation des étapes nécessaires pour réaliser le travail nécessaire pour satisfaire nos cas d'utilisations, qui consiste à permettre le client ou le visiteur à rechercher nos produits en arabe traditionnel et arabe en dialecte tunisien tout en améliorant l'expérience de recherche en utilisant la traduction et la recherche vectorielle via Elasticsearch.

5.7.1 Les premières approches

Puisque notre modèle actuel n'est formé que sur les langues latines, nous avons eu l'idée de l'entraîner à la fois sur l'arabe tunisien et l'arabe traditionnel, mais un certain nombre de limitations nous empêchaient de le faire :

1. Absence totale de jeux de données sur la langue arabe en dialecte tunisien.
2. Absence totale de jeux de données sur la langue arabe traditionnelle.
3. Le processus de l'entraînement nécessite une machine beaucoup plus puissante et une période de temps très longue afin de traiter correctement les 2 langues que nous avons citées.

Nous avons également testé avec le « Fine-Tuning » pour entraîner notre modèle, nous définissons ce processus comme suit :

Le « Fine-Tuning » consiste à prendre un modèle d'apprentissage automatique pré-entraîné et à le former davantage sur un ensemble de données plus petit et ciblé. L'objectif du réglage fin est de conserver les capacités d'origine d'un modèle pré-entraîné tout en l'adaptant à des cas d'utilisation plus spécialisés.

What is fine-tuning in machine learning and AI? ([5])

Mais ce processus nécessite un ensemble de données beaucoup plus volumineux que celui que nous avons préparé et prend trop de temps, nous avons donc décidé d'adopter l'approche mentionnée ci-dessous.

5.7.2 Création de notre propre classe traducteur

Avec les limitations de l'approche « Fine-Tuning » que nous avons mentionnée précédemment, nous avons décidé de créer notre propre traducteur qui va :

1. Vérifier si le terme de recherche est en arabe traditionnel, et le traduire en français à partir de l'API Google Traduction.
2. Vérifier si le terme de recherche est en arabe en dialecte Tunisien à partir de notre propre dictionnaire des mots tunisiens et leur équivalent en Français, s'il n'y a pas d'équivalent exacte, il essaie de trouver l'équivalent en calculant un pourcentage, et s'il n'y a pas d'équivalent même après avoir calculé le pourcentage, le mot reste tel qu'il est en supposant qu'il soit en Français

5.7.2.1 La création du dictionnaire

D'abord, nous commençons par préparer notre classe, que nous avons nommée « TunisianTranslator » et initialiser un attribut privé, qui est notre dictionnaire. La figure 5.3 montre le code nécessaire pour cette étape.



```
1  class TunisianTranslator:
2      __translation_dict = {
3          "tawla": "table",
4          "korsi": "chaise",
5          "telifoun": "telephone",
6          "mtaa": "de",
7          "kartabla": "cartable",
8          "9raya": "scolarite",
9          "9aleya": "poêle",
10         "mekina": "machine",
11         "9ahwa": "cafe",
12         "5obz": "pain",
13         # ... reste des mots
```

Figure 5.3 – Code d’initialisation de classe et du dictionnaire

Ensuite, nous continuons en définissant notre première méthode dans la classe qui est une méthode privée nommée `__is_latin`. Cette méthode est conçue pour vérifier si une chaîne donnée « s » contient uniquement des caractères des blocs Unicode Basic Latin et Latin-1 Supplement, elle renvoie True si tous les caractères de la chaîne « s » se trouvent dans la plage Unicode U+0000 à U+00FF, ce qui correspond aux blocs Basic Latin et Latin-1 Supplement. Si un caractère se situe en dehors de cette plage, la méthode renvoie False.

5.7.2.2 Analyse des expressions régulières

L’expression régulière utilisée dans notre méthode est :

$$[\backslash u0000 - \backslash u00FF]$$

- [...] : Spécifie une classe de caractères, correspondant à n'importe quel caractère unique inclus entre parenthèses.
- ^ : Entre parenthèses de classe de caractères, cela annule la classe, donc elle correspond à n'importe quel caractère *non* répertorié entre parenthèses.
- \u0000-\u00FF : Définit une plage de caractères Unicode de $U + 0000$ à $U + 00FF$, qui comprend à la fois les blocs Basic Latin et Latin-1 Supplement.

Le Latin-1 Supplement est défini comme suit :

Le bloc Latin-1 Supplement fait partie de la norme Unicode, couvrant la plage de U + 0080 jusqu'à U + 00FF. Il complète le bloc Basic Latin (ASCII), qui couvre de U + 0000 jusqu'à U + 007F. Ce bloc comprend des caractères supplémentaires utilisés dans diverses langues occidentales, comprenant des lettres accentuées, des signes de ponctuation, des symboles monétaires et d'autres symboles typographiques, représentant la moitié supérieure du codage de caractères ISO/IEC 8859-1.

Latin-1 Supplement ([6])

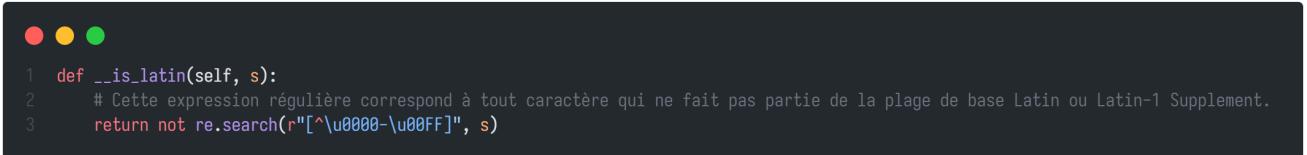
5.7.2.3 Logique de méthode

La méthode `re.search(r"\u0000-\u00FF", s)` recherche dans la chaîne `s`, recherchant tout caractère en dehors de plage $U+0000$ jusqu'à $U+00FF$:

- Si un tel caractère est trouvé, `re.search` renvoie un objet de correspondance, qui est évalué à `True`.
- Si aucun caractère de ce type n'est trouvé (c'est-à-dire que tous les caractères sont dans la plage spécifiée), il renvoie `None`, qui est évalué à `False`.

L'utilisation de l'opérateur `not` inverse le résultat de `re.search`. Ainsi, la méthode renvoie `False` si des caractères se trouvent en dehors de la plage Unicode spécifiée, et `True` si tous les caractères s'y trouvent.

La figure 5.4 illustre le code nécessaire pour cette méthode.



```
1 def __is_latin(self, s):
2     # Cette expression régulière correspond à tout caractère qui ne fait pas partie de la plage de base Latin ou Latin-1 Supplement.
3     return not re.search(r"[\u0000-\u00FF]", s)
```

Figure 5.4 – Code de méthode `__is_latin`

Cette méthode étant terminée, nous passons maintenant à notre deuxième méthode, qui est une méthode privée appelée `__find_best_match` pour vérifier le mot correspondant le plus proche dans notre dictionnaire tunisien. Pour avoir cette fonctionnalité, on va utiliser la bibliothéque `difflib` du langage de programmation Python, qui fournit des aides pour calculer les différences entre les séquences, y compris des outils pour trouver des séquences correspondant étroitement à une séquence d'entrée donnée.

5.7.2.4 Répartition des fonctionnalités

Pour trouver cet mot correspondant, on va utiliser la méthode `get_closest_matches` qui prends 4 paramètres :

1. `tunisian_text`: La chaîne de caractères pour laquelle des correspondances proches sont recherchées.
2. `self.__translation_dict.keys()`: La séquence à laquelle le tunisian_text est comparé. Ici, ce sont les clés du notre dictionnaire tunisien `__translation_dict`.
3. `n=1`: Ce paramètre spécifie le nombre de correspondances proches à renvoyer. Le réglage `n=1` signifie que la fonction renverra au plus une

correspondance la plus proche.

4. **cutoff=0.7**: C'est le seuil de similarité. Les correspondances avec un score de similarité inférieur à 0,7 (où 1,0 correspond à une correspondance exacte et 0 à une absence de similarité) ne sont pas incluses. Une valeur de 0,7 implique que la fonction prendra en compte les correspondances qui sont similaires à au moins 70 % de tunisian_text.

5.7.2.5 Renvoie du résultat

La fonction sauvegarde les résultats de `get_close_matches` dans la variable `matches`, elle vérifie ensuite si des correspondances ont été trouvées. Si `matches` contient des éléments, `matches[0]` (la meilleure correspondance due à `n=1`) est renvoyée. Si `matches` est vide, ce qui indique qu'aucune correspondance suffisamment proche n'a été trouvée, la méthode renvoie None.

La figure 5.5 illustre le code nécessaire pour cette méthode.

```
● ● ●
1 from difflib import get_close_matches
2
3 def __find_best_match(self, tunisian_text):
4     matches = get_close_matches(
5         tunisian_text, self.__translation_dict.keys(), n=1, cutoff=0.7
6     )
7     return matches[0] if matches else None
```

Figure 5.5 – Code de méthode `__find_best_matches`

Une fois les 2 méthodes précédentes sont terminées, nous pouvons maintenant passer à notre méthode la plus importante, qui utilisera ces méthodes pour gérer la logique de traduction et renverra le terme de recherche traduit. La méthode est appelée **translate**, et sa visibilité est publique.

5.7.2.6 Aperçu de la méthode

But : Traduire du texte du tunisien ou du texte en arabe traditionnel (non latin) vers le français,, en utilisant à la fois des services de traduction automatisée et un dictionnaire de traduction prédéfini.

Input : **text** : Une chaîne de caractères contenant le texte à traduire.

Output : Le texte traduit en français, ou un message d'erreur si la traduction échoue.

5.7.2.7 Répartition détaillée

1. Initialisation des variables :

- **mots = []** : Initialise une liste vide qui contiendra plus tard des mots individuels du texte saisi.

2. Vérifiez les caractères non latins :

- On utilise la méthode **__is_latin** pour vérifier si le texte est en latin ou non. Si cette méthode renvoie **False**, nous utilisons Google Traduction pour traduire ce texte en français, sinon, nous vérifions si le texte est en Tunisien en vérifiant s'il y'a une correspondance dans notre dictionnaire.

3. Utilisation de Google Traduction

- Création de l'instance de l'objet **Translator** importé de la bibliothèque **googletrans**.
- La méthode essaie de traduire le texte en Français (`dest="fr"`). En cas de succès, le texte du résultat traduit remplace le texte original.

4. Traduction en utilisation de notre dictionnaire

- Nous initialisons une liste vide pour stocker les mots traduits (`translated_words = []`).
- Ensuite, nous performons une itération sur les mots de terme de recherche.

- Recherche de la meilleure correspondance : pour chaque mot, il appelle self.___find___best___match(word) pour trouver la clé correspondante la plus proche dans le dictionnaire de traduction ___translation_dict.
- Si une correspondance est trouvée (la clé n'est pas None), la méthode ajoute la valeur correspondante de ___translation_dict à translated_words.
- Si aucune correspondance n'est trouvée, le mot original est ajouté à translated_words car elle suppose que le mot n'a pas besoin de traduction ou qu'aucune traduction appropriée n'existe dans le dictionnaire, supposons qu'elle est en français.

5. Construction de la phrase traduite finale en joignant la liste translated_words en une seule chaîne avec des mots séparés par des espaces (" .join(translated_words)) et renvoie cette chaîne comme phrase traduite finale.

La figure 5.6 illustre le code nécessaire pour créer cette méthode.



```

1  def translate(self, text):
2      words = []
3      # Vérifiez si le texte n'est pas latin et essayez de le traduire si nécessaire
4      if not self._is_latin(text):
5          try:
6              translator = Translator()
7              text = translator.translate(text, dest="fr").text
8          except Exception as e:
9              print(f"Translation failed: {e}")
10             return "Translation error"
11
12     words = text.split()
13
14     translated_words = []
15
16     for word in words:
17         key = self._find_best_match(word)
18         if key:
19             translated_words.append(self._translation_dict[key])
20         else:
21             translated_words.append(word)
22
23     return " ".join(translated_words)

```

Figure 5.6 – Code de méthode translate

Enfin, nous devons exposer une endpoint Flask "/encode" comme une endpoint de microservice publique pour regrouper toutes les fonctionnalités qui sont les suivants :

1. Extraire le terme de recherche de la requête.
2. Essayez de le traduire en français si nécessaire.
3. Utiliser la méthode encode_sentence_and_normalise de notre modèle Sentence-Transformers pour faire l'encodage du terme de recherche en

vecteur.

4. Renvoyer ce vecteur au contrôleur ASP .NET Core sous forme JSON.

La figure 5.7 illustre le code complet du endpoint "/encode".

```
● ● ●  
1 from flask import Flask, request, jsonify  
2 from flask_cors import cross_origin  
3 from model import model  
4 from translator import translator  
5  
6 app = Flask(__name__)  
7  
8  
9 @app.route("/encode", methods=["POST"])  
10 @cross_origin()  
11 def encode():  
12     data = request.json  
13     sentence = data.get("sentence")  
14     translated_sentence = translator.translate(sentence)  
15     encoded_sentence = model.encode_sentence_and_normalise(translated_sentence)  
16     return jsonify({"query_vector": encoded_sentence})
```

Figure 5.7 – Code de endpoint "/encode"

5.8 Processus complet de recherche vectorielle avec la traduction

La figure 5.8 illustre le processus complet de recherche vectorielle avec la traduction.

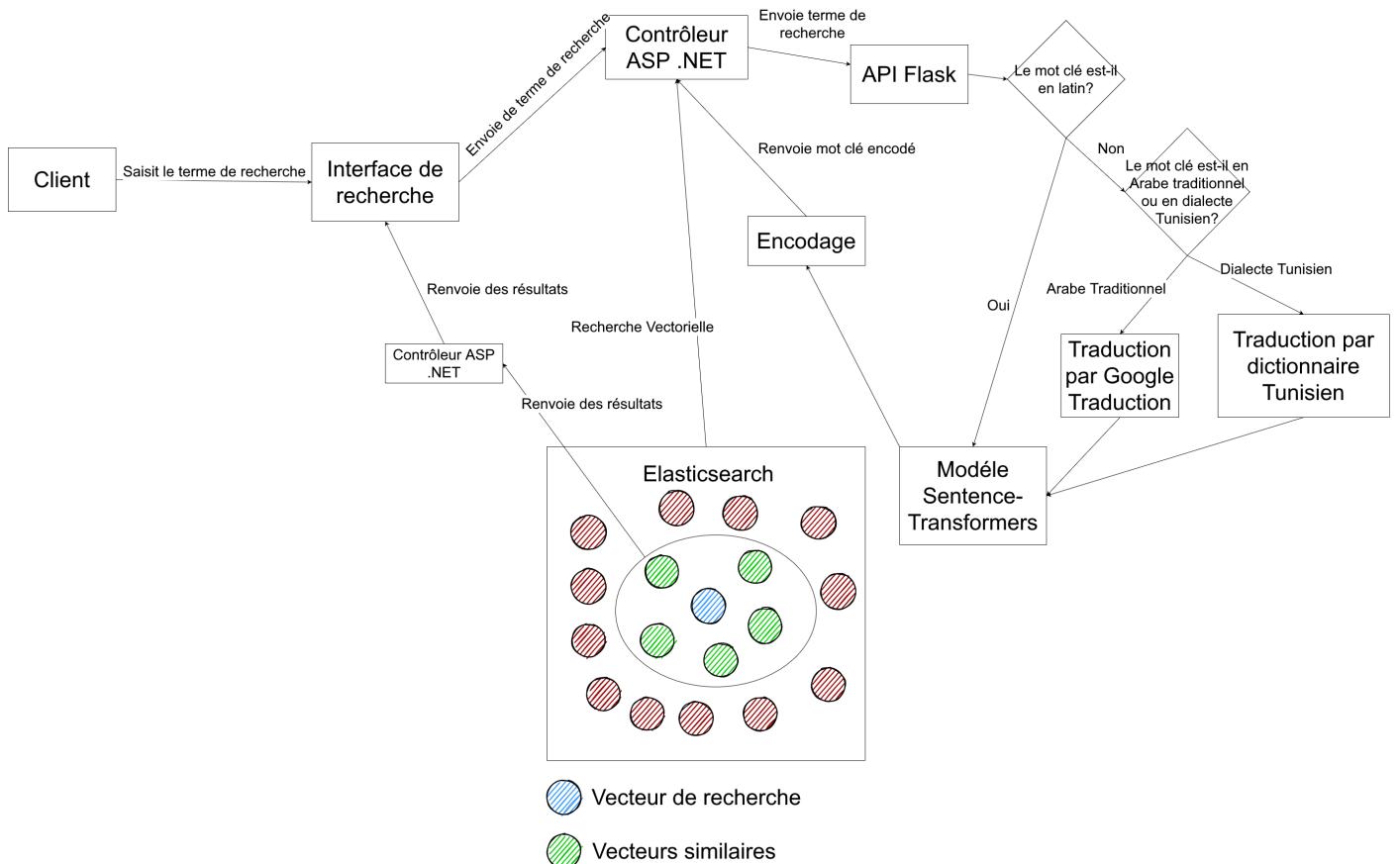


Figure 5.8 – Processus complet de recherche vectorielle avec la traduction

5.8.1 Répartition détaillée de processus de recherche vectorielle complet

1. **Intéraction du client:** Le client saisit son terme de recherche à travers l'interface de recherche.
2. **Contrôleur ASP.NET :** Contrôleur ASP.NET : le terme de recherche est envoyé du client à un contrôleur backend implémenté dans ASP.NET,

qui transmet ensuite le terme de recherche à une API Flask.

- 3. Analyse des mots clés:** l'API Flask détermine si le terme de recherche est en latin. Si tel est le cas, le processus passe directement à l'encodage du terme en utilisant notre modèle Sentence-Transformers pour qu'il soit adapté à la recherche vectorielle dans Elasticsearch. Si le terme n'est pas en latin, il vérifie s'il est en arabe traditionnel ou en dialecte tunisien, sinon, il suppose qu'il est en français.
- 4. Traduction selon la langue détectée:** Les termes arabes traditionnels sont traduits à l'aide des services de traduction Google. Les termes du dialecte tunisien sont traduits à l'aide de notre dictionnaire tunisien.
- 5. Encodage :** Les termes traduits sont éventuellement codés à l'aide de notre modèle Sentence-Transformers.
- 6. Recherche vectorielle dans Elasticsearch:** Les vecteurs codés sont utilisés pour interroger Elasticsearch, qui recherche des vecteurs (documents) similaires stockés dans son index, qui sont notre produits dans notre cas.
- 7. Récupération des résultats:** Les résultats de la recherche sont récupérés et renvoyés via le contrôleur ASP.NET au client, complétant ainsi le processus de recherche.

5.8.2 Interface de recherche et affichage des suggestions

Cette section est consacrée pour la réalisation de l'interface de recherche pour le client et le visiteur ainsi que l'affichage des suggestions des produits similaires à son terme de recherche.

La figure 5.9 illustre l'interface de recherche, dans ce cas un visiteur a cherché pour parfum en arabe traditionnel, et les résultats sont renvoyés, ainsi que des suggestions en bas de la page qui sont dans la figure 5.10.

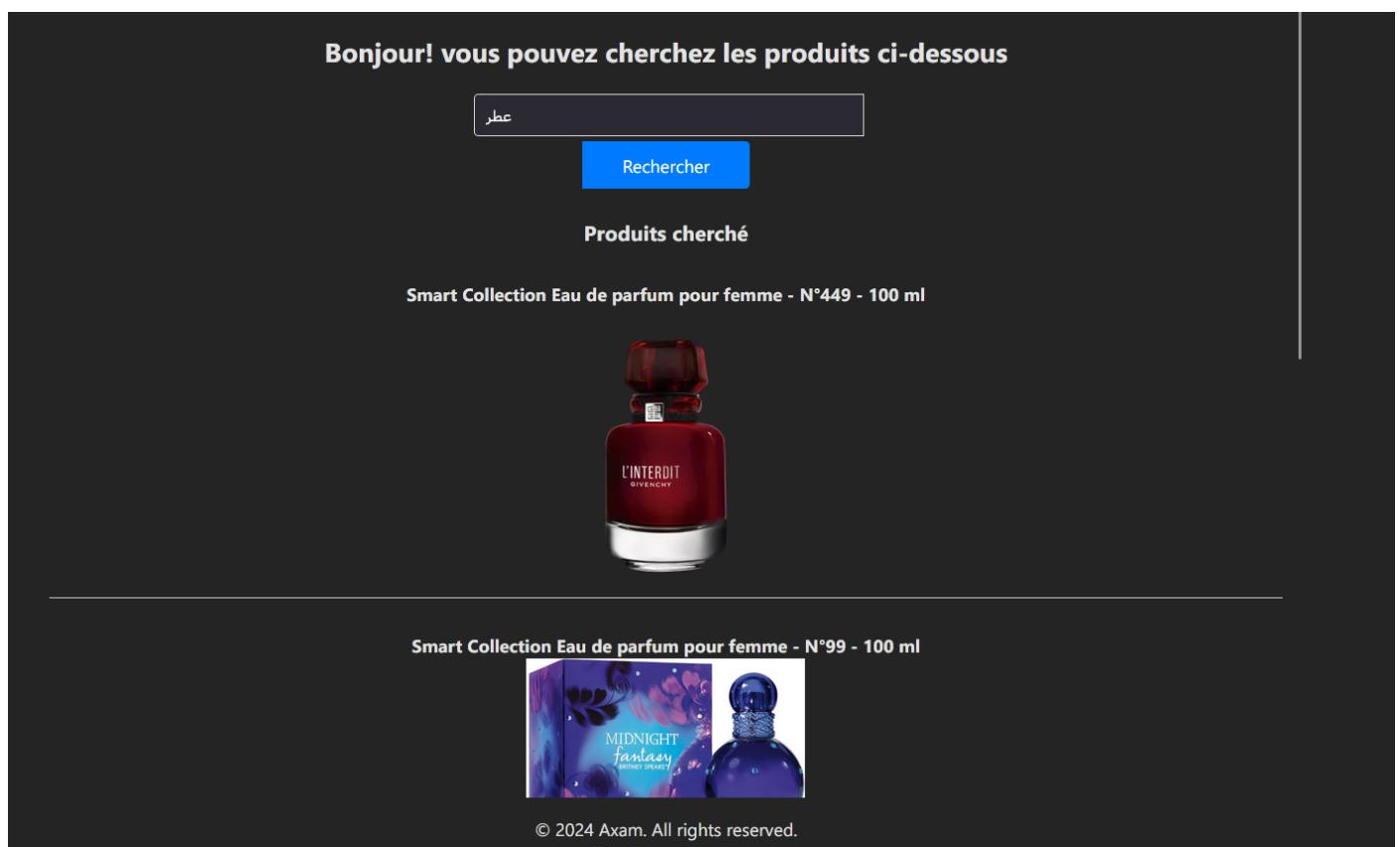


Figure 5.9 – Interface de recherche de client et visiteur

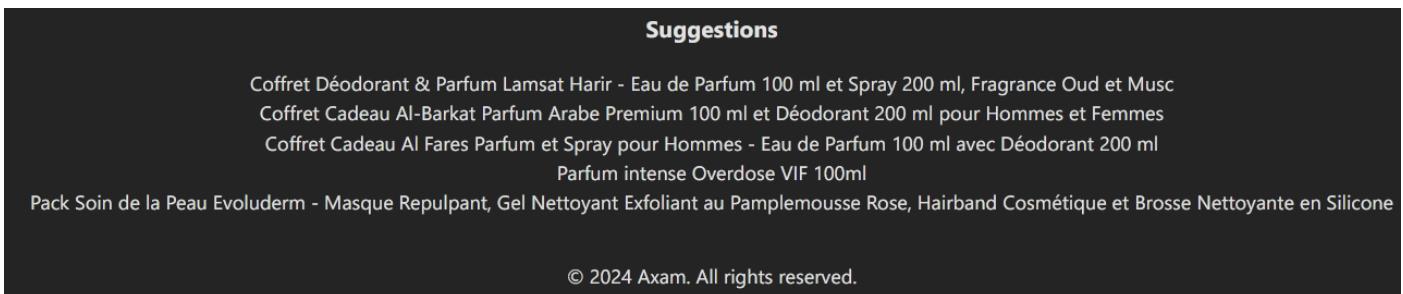


Figure 5.10 – Affichage des suggestions des noms des produits similaires

5.9 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons couvert toutes les étapes nécessaires pour permettre au client à rechercher nos produits en arabe traditionnel et en dialecte tunisien à travers le processus de traduction et traitement du mot clé qu'il cherche en utilisant les divers techniques, fonctions et bibliothèque mentionné tout au long de notre chapitre.

Étude et réalisation du Sprint 3

Sommaire

6.1 Introduction	98
6.2 Backlog du Sprint 3	98
6.3 Spécification fonctionnelle	98
6.3.1 Diagramme de cas d'utilisation générale	99
6.3.2 Description textuelle des cas d'utilisations	99
6.4 Conception	104
6.4.1 Diagrammes de séquence détaillée	104
6.5 Tableau de bord	107
6.5.1 Les indicateurs de performance	108
6.6 Réalisation	109
6.7 Conclusion	112

6.1 Introduction

Après avoir terminé le Sprint 2 du chapitre 5 qui traitait la recherche des produits dans la langue arabe traditionnel et en dialecte tunisien, nous entamons maintenant le Sprint 2 qui va aborder le dashboard de l'admin qui lui permettra de modifier ces paramètres de recherche.

6.2 Backlog du Sprint 3

ID	Scénario	Priorité	Complexité
1	En tant qu'un admin, je veux modifier mes paramètres de recherche, pour chercher le(s) produit(s)	2	7
2	En tant qu'un admin, je veux consulter le tableau de bord des produits avec le meilleur score de similarité.	1	10

Tableau 6.1 – Backlog du Sprint 2

6.3 Spécification fonctionnelle

Au cours de cette partie, nous mettrons en avant les différentes fonctionnalités du Sprint 3 à travers le diagramme de cas d'utilisation. Par la suite, nous détaillerons quelques scénarios de cas d'utilisation grâce à des descriptions textuelles.

6.3.1 Diagramme de cas d'utilisation générale

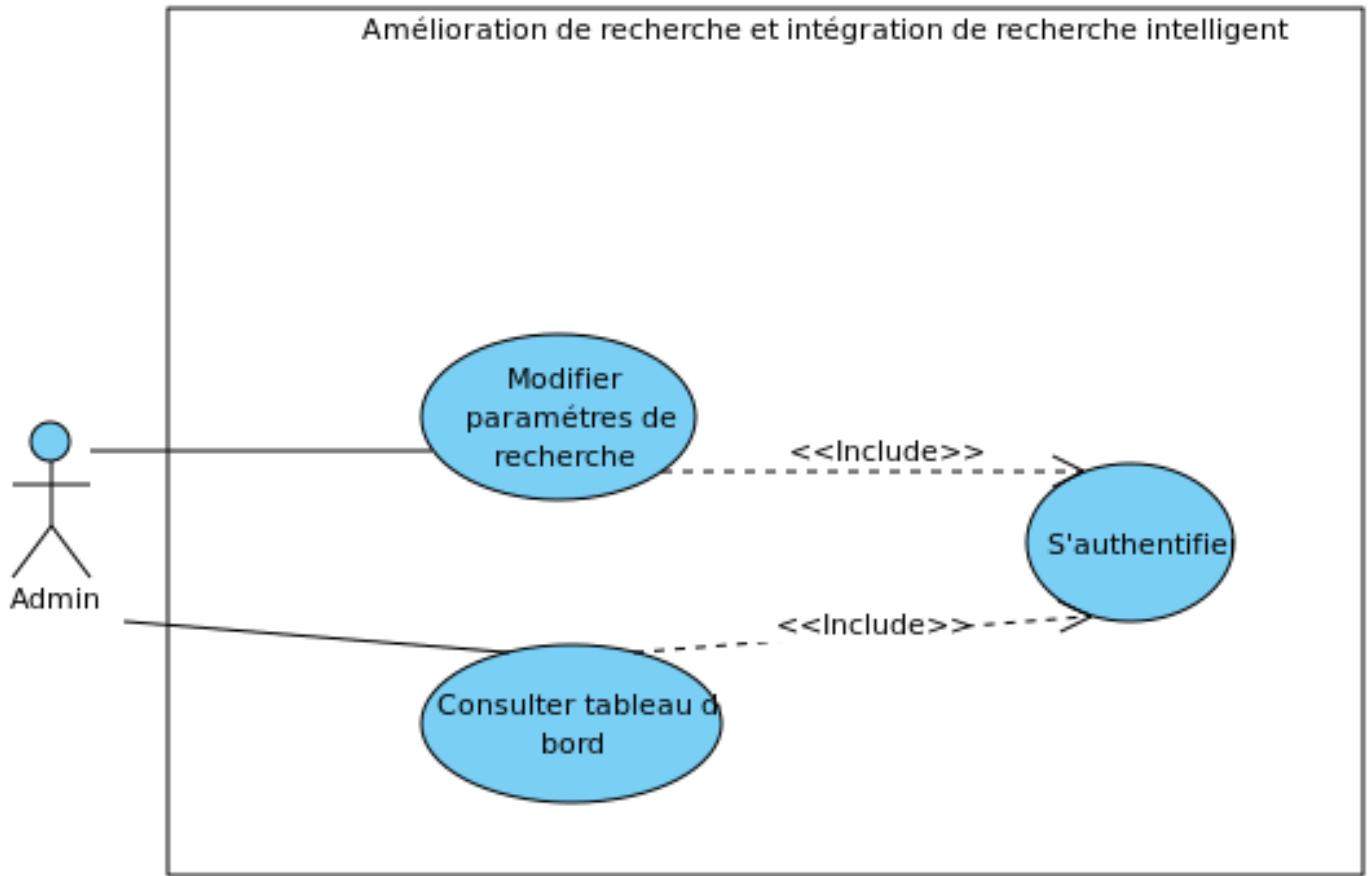


Figure 6.1 – Diagramme de cas d'utilisation générale de Sprint 3

6.3.2 Description textuelle des cas d'utilisations

Suite à l'exposition des cas d'utilisations, nous approfondirons leurs descriptions textuelles.

6.3.2.1 Description textuelle du CU "Modifier paramètres de recherche"

Titre : Modifier paramètres de recherche

Résumé : L'admin saisit son terme de recherche en arabe traditionnel, dialecte tunisien ou en français, aussi que modifier un ou plusieurs paramètres de recherche, en cliquant sur le bouton pour rechercher le(s) produit(s) qu'il

veut chercher.

Acteur Principal : Admin

Précondition :

1. L'admin est sur la page de recherche de l'admin, et il est authentifié.
2. L'admin a saisi son terme de recherche en l'un des trois langages mentionnés.
3. L'admin a modifié l'un des quatres paramètres de recherche (TopResProdLabel, TopResDesc, NumCandidatesProdLabel, NumCandidatesDesc).
4. L'admin a cliqué sur "Rechercher"

Postcondition : Le(s) produit(s) que l'admin cherche est renvoyé, s'il n'existe pas, le système renvoie des produits similaires comme suggestions.

Scénario de base :

1. L'admin saisit son terme de recherche.
2. L'admin modifie l'un des quatres paramètres de recherche (TopResProdLabel, TopResDesc, NumCandidatesProdLabel, NumCandidatesDesc).
3. L'admin clique sur le bouton "Rechercher"
4. Le système prend le terme de recherche, en vérifiant que c'est valide.
5. Le système prend ce terme de recherche, et performe les étapes nécessaires pour la convertir en vecteur.
6. Le système compare ce vecteur contre les vecteurs dans Elasticsearch en utilisant les paramètres de recherche que l'admin a saisi.
7. Le système renvoie les produits.

Scénario alternatifs :

1. Le terme de recherche est vide :

(a) Le système affiche un message d'erreur informant le client que le terme de recherche est requis.

(b) Retour à l'étape 1 du scénario de base.

2. Le terme de recherche n'est pas valide :

(a) Le système suppose que le terme recherché est en français.

(b) Passer à la 6ème étape des scénarios de base.

3. L'admin n'a pas modifié l'un des quatre paramètres de recherche :

(a) Le système utilise les valeurs par défauts pour la recherche :

- NumCandidatesProdLabel : 25
- NumCandidatesDesc : 25
- TopResProdLabel : 10
- TopResDesc : 20

(b) Passer à la 6ème étape des scénarios de base.

4. Le(s) produit(s) que l'admin cherche n'existe pas.

(a) Le système essaie de renvoyer les produits les plus similaires comme des suggestions.

(b) Retour à l'étape 1 du scénario de base.

6.3.2.2 Description textuelle du CU "Consulter tableau de bord"

Titre : Consulter tableau de bord des produits

Résumé : L'admin consulte le tableau de bord pour visualiser les produits renvoyés avec le meilleur score de similarité.

Acteur Principal : Admin

Précondition :

1. L'admin est sur la page de recherche de l'admin, et il est authentifié.
2. L'admin a saisi son terme de recherche en l'un des trois langages mentionnés.
3. L'admin a modifié l'un des quatres paramètres de recherche (TopResProdLabel, TopResDesc, NumCandidatesProdLabel, NumCandidatesDesc).
4. L'admin a cliqué sur "Rechercher"

Postcondition : Le(s) produit(s) que l'admin cherche est renvoyé, avec leurs scores et visualisation.

Scénario de base :

1. L'admin accède à son tableau de bord
2. L'admin saisit son terme de recherche.
3. L'admin modifie l'un des quatres paramètres de recherche (TopResProdLabel, TopResDesc, NumCandidatesProdLabel, NumCandidatesDesc).
4. L'admin clique sur le bouton "Rechercher"
5. Le système prend le terme de recherche, en vérifiant que c'est valide.

6. Le système prend ce terme de recherche, et performe les étapes nécessaires pour la convertir en vecteur.
7. Le système compare ce vecteur contre les vecteurs dans Elasticsearch en utilisant les paramètres de recherche que l'admin a saisi.
8. Le système renvoie les produits avec les scores et les visualise.

6.4 Conception

Au cours de cette section, nous examinerons les diagrammes de séquence en relation avec les descriptions textuelles des cas d'utilisation précédemment exposés correspondant au troisième sprint.

6.4.1 Diagrammes de séquence détaillée

Dans cette partie, nous aborderons les diagrammes de séquence pour les cas d'utilisation suivants :

- Modifier paramètres de recherche
- Consulter tableau de bord
- S'authentifier

6.4.1.2 Diagramme de séquence "Modifier paramètres de recherche"

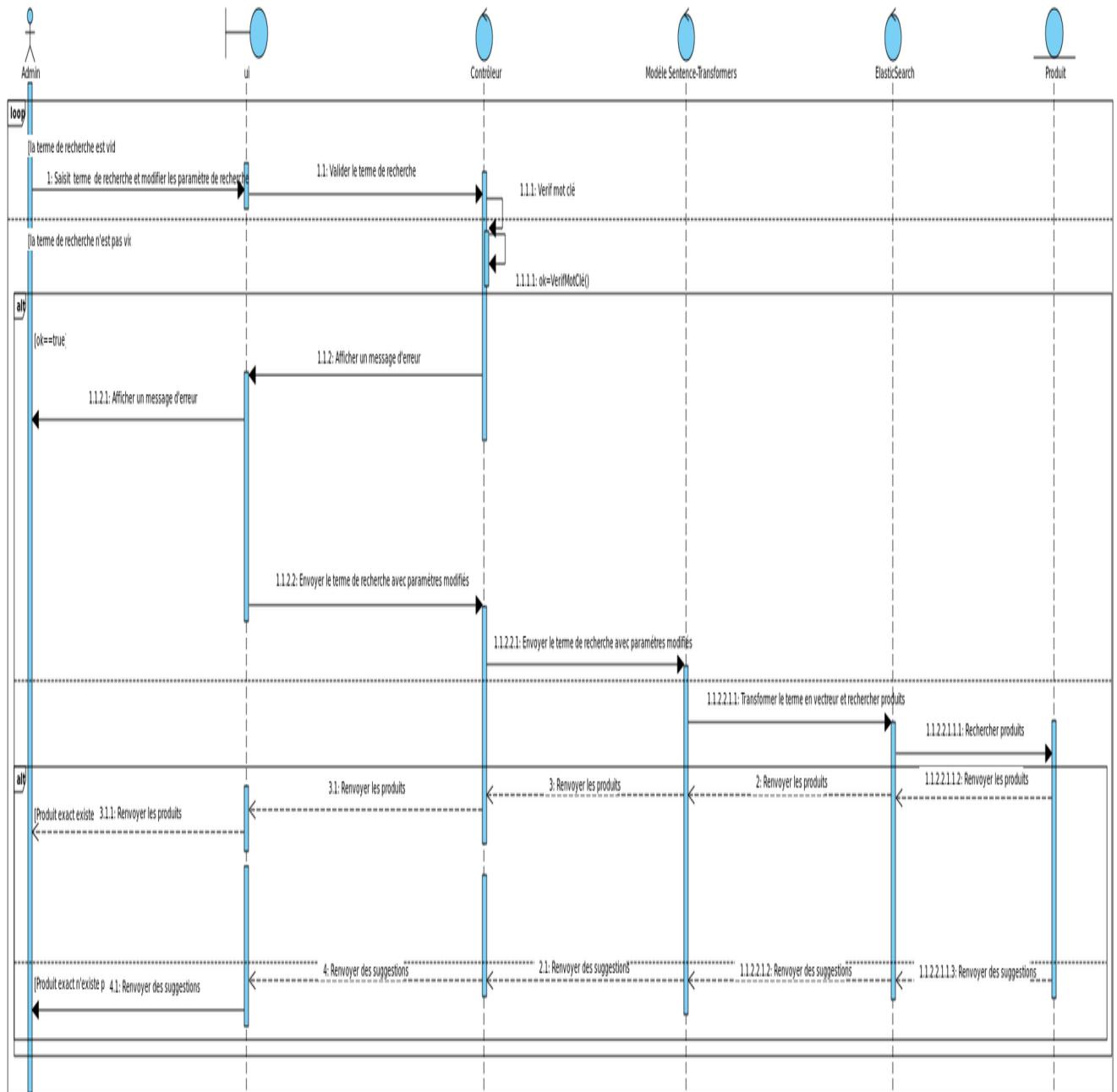


Figure 6.3 – Diagramme de séquence de CU "Modifier paramètres de recherche"

6.4.1.1 Diagramme de séquence "Consulter tableau de bord"

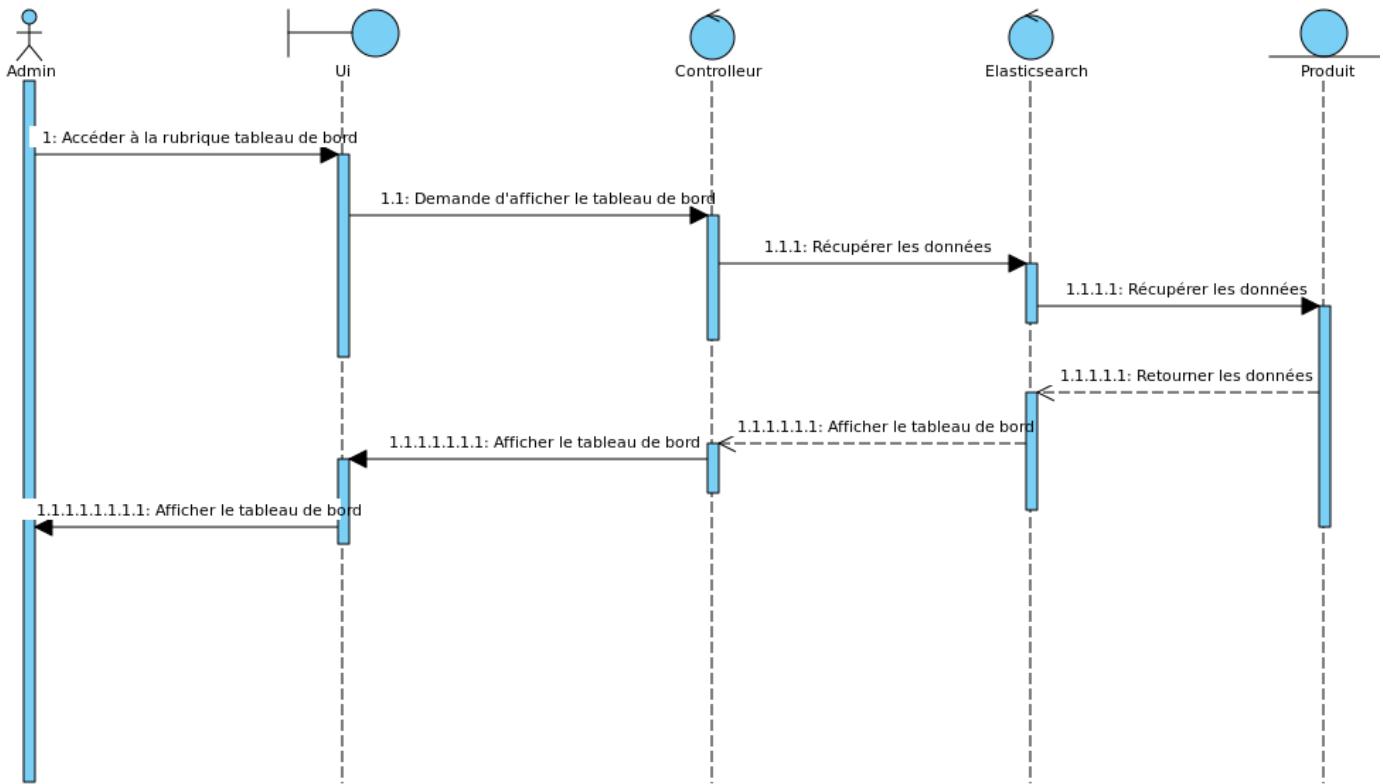


Figure 6.2 – Diagramme de séquence de CU "Consulter tableau de bord"

6.4.1.3 Diagramme de séquence "S'authentifier"

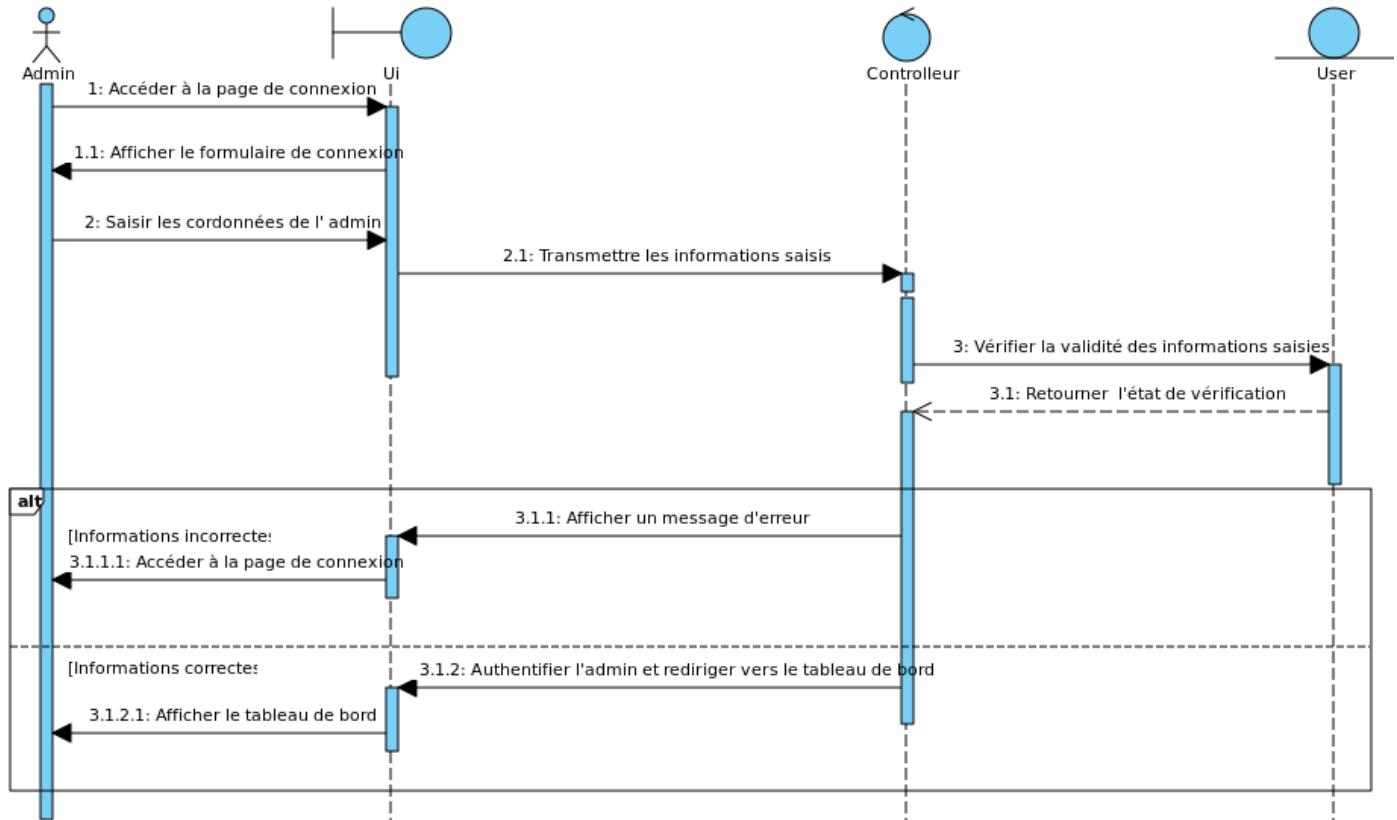


Figure 6.4 – Diagramme de séquence de CU "S'authentifier"

6.5 Tableau de bord

Le tableau de bord (ou dashboard en anglais) est un outil qui permet à plusieurs collaborateurs de suivre l'avancée d'un projet. Il présente de manière synthétique tous les éléments et indicateurs clés qui permettent à la fois :

- D'organiser le jalonnage, lister les tâches et de les assigner aux différentes parties prenantes au projet.
- De prendre des décisions et de mettre des correctifs en place quand des alertes sont remontées.

6.5.1 Les indicateurs de performance

Un indicateur de performance est une mesure ou un ensemble de mesures d'un aspect spécifique et essentiel de la performance globale de l'organisation. Dans cette section, nous allons présenter les différents indicateurs que nous avons choisis pour le tableau de bord de l'admin. Nous remplissons le tableau 6.2 avec :

- **Indicateur de performance (KPI)** : Le nom de l'indicateur
- **Objectif** : l'importance ou la signification de l'indicateur
- **Visualisation** : la manière dont l'indicateur sera affiché et le type de graphique approprié pour cet indicateur.
- **Spécifications** : Les détails descriptifs concernant chaque KPI.

KPI	Objectif	Visualisation	Spécification
Score de similarité de recherche	Mesurer le score de similarité entre le terme de recherche et les produits	Diagramme à Bandes	Similarité entre le terme de recherche et les produits
Les mots les plus recherché	Mesurer les mots les plus recherchés dans le site	Diagramme Circulaire	Nombre de mots (en pourcentage) recherchés par rapport au total des recherches

Tableau 6.2 – Tableau des KPIs

6.6 Réalisation

Dans cette section nous présentons le tableau de bord pour notre administrateur développé durant le Sprint 3, ainsi que l'interface de modifications des paramètres de recherche des produits, et bien sûr l'interface d'authentification.

La figure 6.5 illustre le formulaire d'authentification pour l'administrateur.

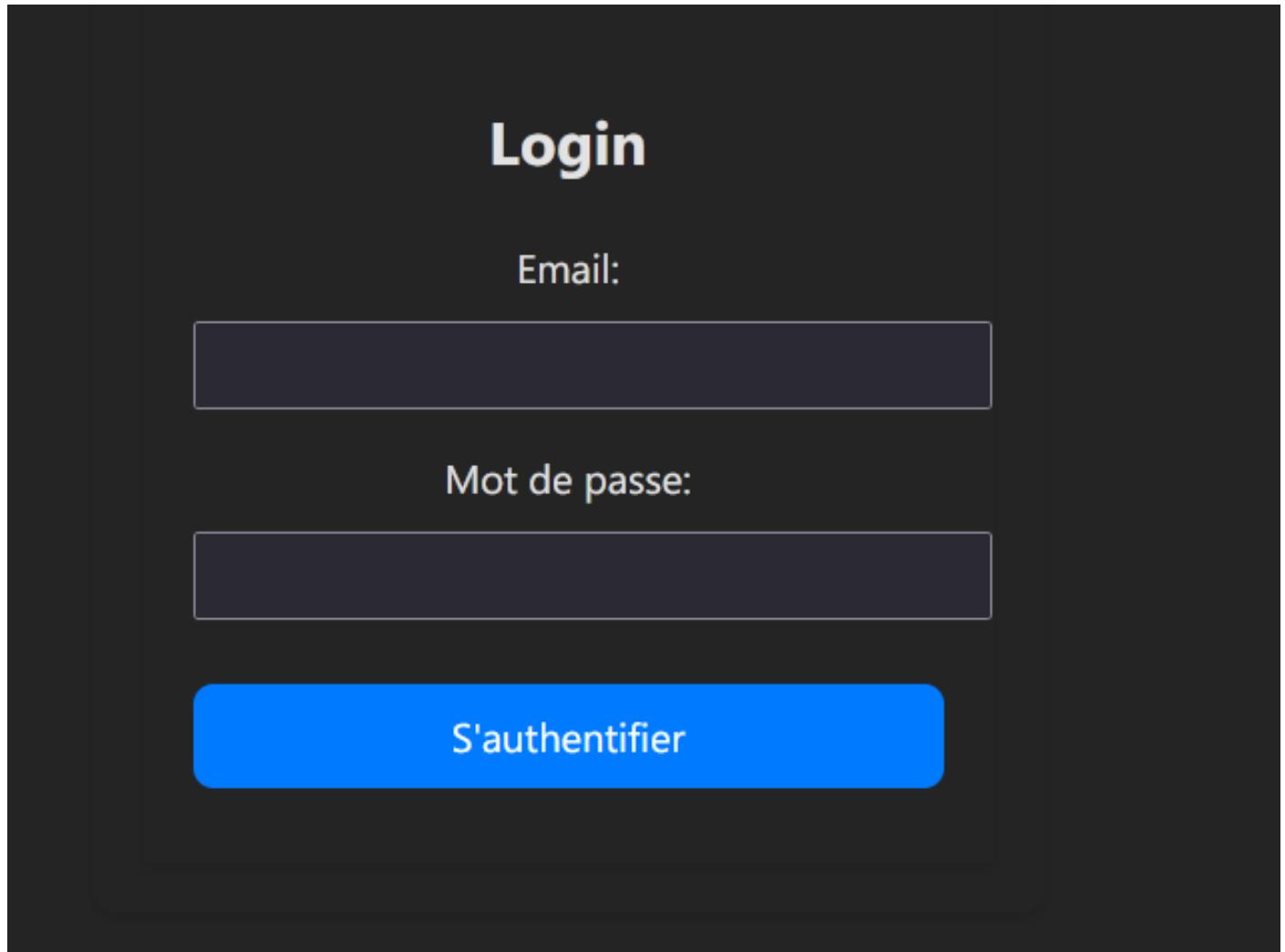


Figure 6.5 – Interface pour l'authentification de l'admin

La figure 6.6 illustre le formulaire de modification de paramètres de recherche pour l'administrateur.

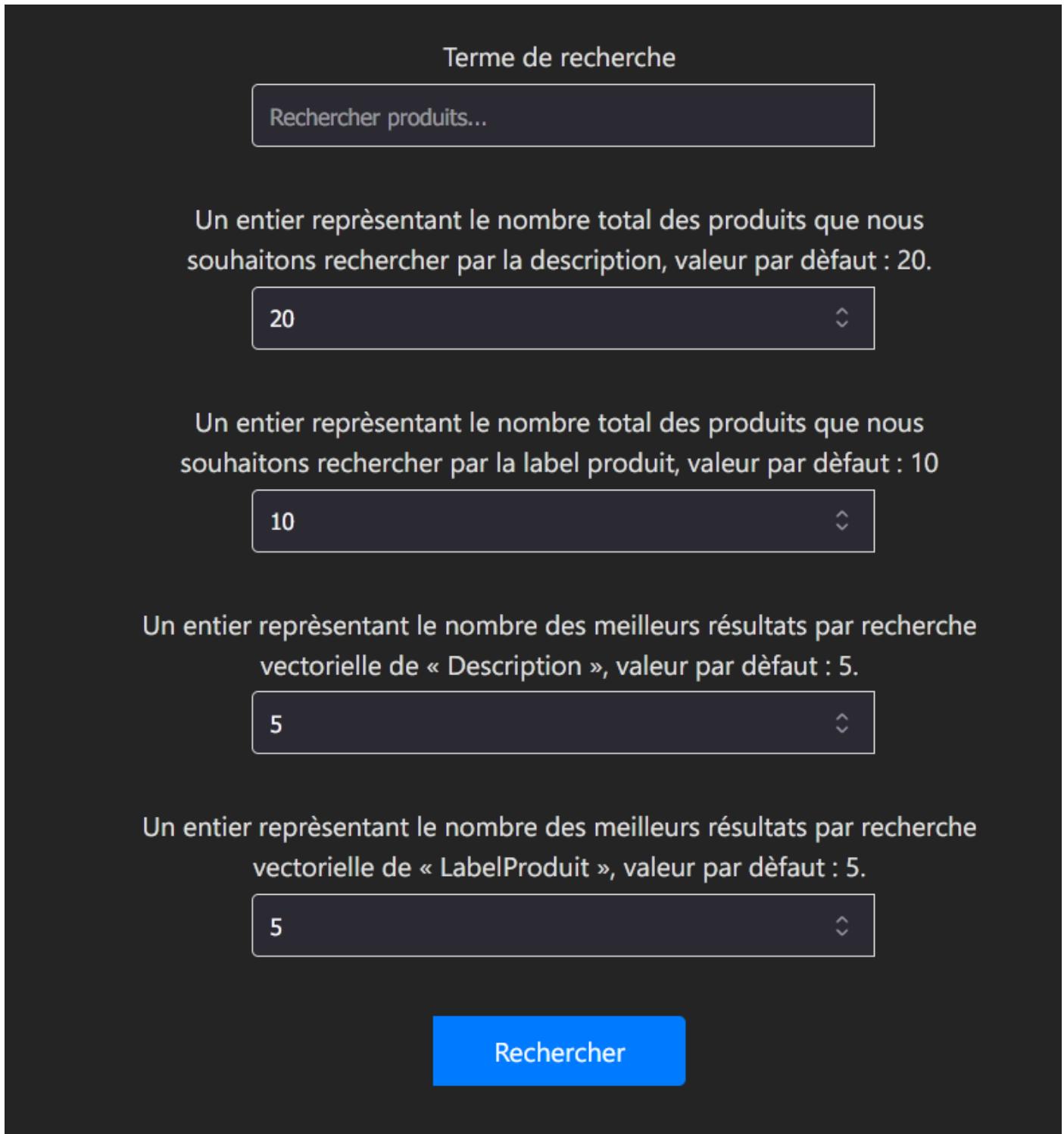


Figure 6.6 – Interface de modification de paramètres de recherche pour l'admin

La figure 6.7 illustre le tableau de bord de l'administrateur après avoir cherché « parfum », à gauche, sont les produits avec leurs scores (similarités) au terme de recherche de l'admin, et à droite, les mots les plus cherché sur

notre site.

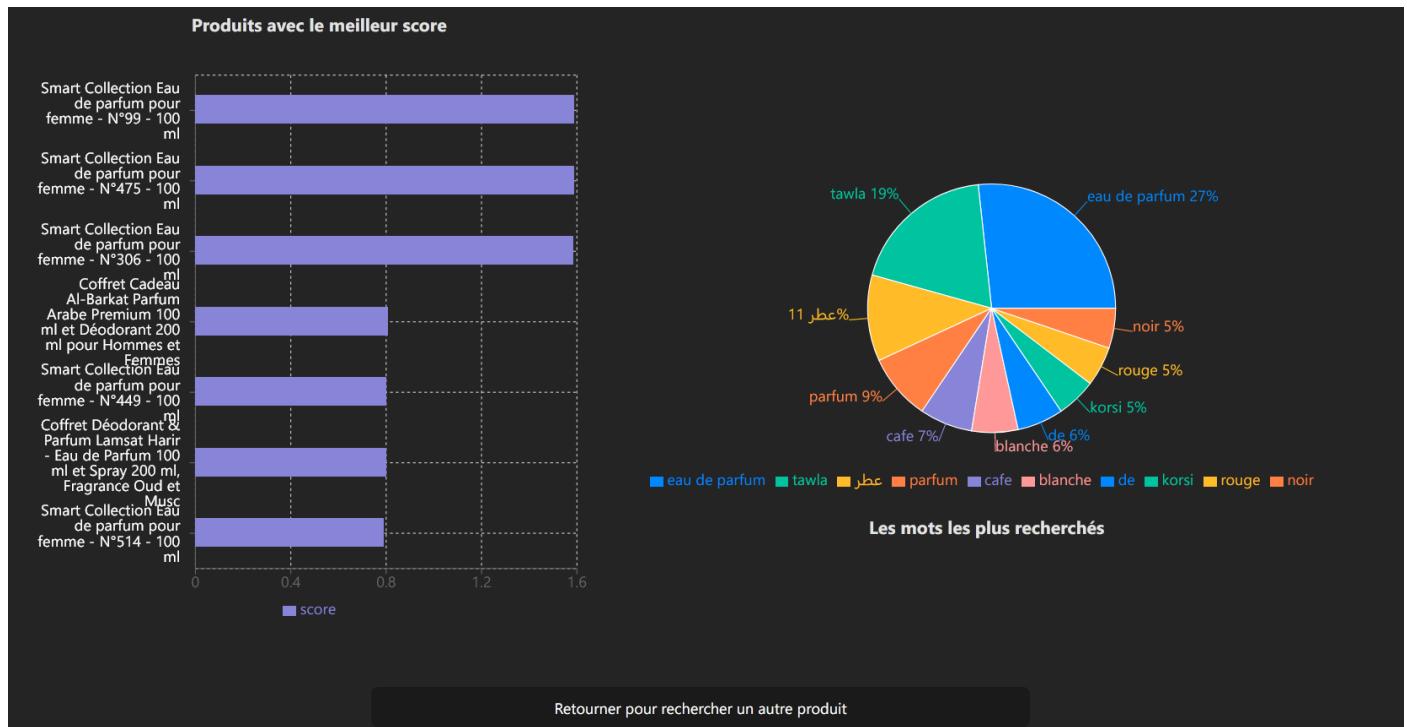


Figure 6.7 – Interface de Tableau de bord de l'administrateur

6.7 Conclusion

Au terme du troisième sprint, nous avons réussi à intégrer un tableau de bord pour l'administrateur dans notre application web. Cela permet à l'administrateur de mesurer et voir quelles termes de recherche donnent les meilleurs résultats, ainsi que les termes de recherche les plus recherchés sur notre site. Ainsi que modifier les paramètres de recherche des produits pour potentiellement améliorer la précision des résultats de recherche. Notre application est maintenant enrichie des fonctionnalités Business Intelligence.

Conclusion et perspectives

Ce rapport expose le travail accompli au cours de ce PFE au sein de la société Axam. Notre mission consistait à utiliser la recherche vectorielle à l'aide de Elasticsearch ainsi qu'un modèle Sentence-Transformers pré-entraîné, pour l'encodage des termes des recherches et la compréhension du langage arabe traditionnel et le dialect tunisien. Toutes ces technologies nous ont permis d'améliorer considérablement la précision de nos résultats de recherche ainsi que la rapidité de renvoie des résultats, ainsi que la recherche dans 3 langages.

Tout au long du développement de ce projet, nos compétences techniques ont été renforcé grâce à l'utilisation des différents frameworks et langages de programmation tel que ASP .NET Core avec C#, et Flask, Pytorch avec Python pour le développement backend et l'utilisation du modèle Sentence-Transformers, ainsi que des technologies DevOps comme Docker pour l'utilisation d'Elasticsearch, qui est une nouvelle technologie adaptée, et React avec Typescript pour le développement d'un interface simple pour l'administrateur et le client, ainsi que le tableau de bord.

Malgré les défis rencontrés, tels que l'utilisation des nouvelles technologies que nous n'avons j'amais utilisées, nous avons dépassé nos limites et avons réussi à tout apprendre assez rapidement pour développer le projet que nous venons de terminer.

Bibliographie

- [1] PINECONE. *All-Mpnet-Base-V2*. 2024. URL : <https://www.pinecone.io/models/ll-mpnet-base-v2/>.
- [2] ELASTIC. *ECE Hardware Prereq*. 2024. URL : <https://www.elastic.co/guide/en/cloud-enterprise/current/ece-hardware-prereq.html>.
- [3] LUCIDCHARTS. *Diagramme de classes*. 2024. URL : <https://www.lucidchart.com/pages/fr/diagramme-de-classes-uml>.
- [4] PYTORCH. *no_grad*. 2023. URL : https://pytorch.org/docs/stable/generated/torch.no_grad.html.
- [5] TECHTARGET. *What is fine-tuning in machine learning and AI?* 2024. URL : <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/definition/fine-tuning>.
- [6] SYMBL. *Latin-1 Supplement*. 2024. URL : <https://symbl.cc/en/unicode/blocks/latin-1-supplement/>.
- [7] MICROSOFT. *Vecteurs dans Recherche*. 2024. URL : <https://learn.microsoft.com/fr-fr/azure/search/vector-search-overview>.
- [8] EDIN ŠAHBAZ. *Getting Started with Clean Architecture in .NET Core*. 2023. URL : <https://medium.com/@edin.sahbaz/getting-started-with-clean-architecture-in-net-core-fa9151bc5918>.
- [9] MICROSOFT. *Visual Studio*. 2024. URL : <https://visualstudio.microsoft.com/>.
- [10] MICROSOFT. *Visual Studio Code*. 2024. URL : <https://code.visualstudio.com/>.
- [11] META. *React*. 2024. URL : <https://react.dev/>.
- [12] ELASTIC. *Elasticsearch*. 2024. URL : <https://www.elastic.co/>.
- [13] POSTMAN. *What is Postman ?* 2024. URL : <https://www.postman.com/product/what-is-postman/>.
- [14] DOCKER. *Docker Overview*. 2024. URL : <https://docs.docker.com/get-started/overview/>.

BIBLIOGRAPHIE

- [15] MICROSOFT. *A tour of the C# language*. 2024. URL : <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/tour-of-csharp/>.
- [16] MICROSOFT. *What is ASP .NET Core ?* 2024. URL : <https://dotnet.microsoft.com/en-us/learn/aspnet/what-is-aspnet-core>.
- [17] OPENCLASSROOMS. *Adoptez une architecture MVC*. 2022. URL : <https://openclassrooms.com/fr/courses/4670706-adoptez-une-architecture-mvc-en-php>.
- [18] ELASTIC. *knn-search*. 2024. URL : <https://www.elastic.co/guide/en/elasticsearch/reference/current/knn-search.html>.

Amelioration de recherche et intégration de Recherche Intelligent

Borgi Aaron et Ben Hassine Ghaithallah

Résumé

Ce projet a été réalisé au sein de la société Axam dans le cadre d'un projet de fin d'études pour l'obtention du diplôme de licence en informatique de gestion, spécialité "Business Intelligence", à l'Institut Supérieur de Gestion de Sousse (ISGS) pour l'année universitaire 2023/2024.

L'objectif principal du projet consiste à utiliser une nouvelle approche de recherche dans les sites E-Commerce afin d'optimiser à la fois la vitesse et la précision de la recherche dans plusieurs langages tels que le français, arabe traditionnel, et arabe en dialect tunisien.

Ce rapport présente les différentes étapes de la conception et du développement de cette application, mettant en avant les méthodologies et technologies employées pour atteindre les objectifs fixés.

Mots clés— Recherche Vectorielle, Elasticsearch, Sentence-Transformers, Fine-Tuning, Similarité Cosinus, MVC, ASP .NET Core, Agile, SCRUM

Annexe