

دانشگاه صنعتی امیرکبیر دانشکده مهندسی کامپیوتر

درس: بازیابی اطلاعات

تعریف پروژه -مرحله دوم

نیمسال دوم سال تحصیلی ۹۸-۹۹

تعریف پروژه -مرحله دوم



۴- مرحلهی دوم پروژه

در این مرحله مدل بازیابی اطلاعات باید بتواند نتایج جستجو را بر اساس ارتباط رتبهبندی کند. مدل بازیابی اطلاعات این کار را با مدلسازی اسناد در فضای برداری انجام میدهد. به این صورت که برای هر سند یک بردار عددی استخراج میشود که بازنمایی آن سند در فضای برداری است. سپس با داشتن یک پرسمان از کاربر ابتدا آن را به فضای برداری برده و سپس با استفاده از یک معیار شباهت مناسب، فاصلهی بردار عددی پرسمان را با تمام اسناد در فضای برداری محاسبه کرده و در نهایت نتایج خروجی را بر اساس شباهت مرتبسازی میکنیم. همچنین برای افزایش سرعت پاسخگویی مدل بازیابی اطلاعات روش های مختلفی به کار گرفته خواهد شد. جزئیات هر بخش به تفصیل در ادامه بیان شده است.

۱-۴-مدل سازی اسناد در فضای برداری

در مرحله قبل پس از استخراج توکن ها اطلاعات به صورت یک دیکشنری ذخیره شدند. در این بخش هدف آن است که اسناد در فضای برداری بازنمایی شوند. با استفاده از روش وزن دهی tf - idf بردار عددی برای هر سند محاسبه خواهد شد و درنهایت هر سند به صورت یک بردار شامل وزن های تمام کلمات آن سند بازنمایی می شود.

محاسبه ی وزن هر کلمه t در یک سند d با داشتن مجموعه ی تمام اسناد D با استفاده از معادله ی زیر محاسبه می شود:

$$tfidf(t,d,D) = tf(t,d) \times idf(t,D) = (1 + \log(f_{t,d})) \times \log(\frac{N}{n_t})$$

که در آن t تعداد تکرار کلمه ی t در سند t و t تعداد سندهایی است که کلمه ی t در آنها ظاهر شده است. توضیحات بیشتر این روش در فصل ۶ کتاب آمده است.

برای آنکه از به کار بردن فضای بیش از حد جلوگیری شود در بازنمایی اسناد به فضای برداری از تکنیک Index elimination

خروجی: یک سند را به دلخواه انتخاب کنید. سپس ۵ کلمه با بیشترین وزن و ۵ کلمه با کمترین وزن را در آن پیدا کرده و کلمات را به همراه عنوان خبر در گزارش خود بیاورید. آیا زیاد بودن وزن کلمه در آن سند نشانهی اهمیت بالای آن کلمه است؟ در گزارش خود توضیح دهید.

۲-۲-پاسخگویی به پرسمان در فضای برداری

با داشتن پرسمان کاربر، بردار مخصوص پرسمان را استخراج کنید. سپس با استفاده از معیار شباهت سعی کنید اسنادی را که بیشترین شباهت (کمترین فاصله) را به پرسمان ورودی دارند پیدا کنید. سپس آنها را به ترتیب شباهت نمایش دهید. معیارهای فاصلهی مختلف میتواند برای این کار در نظر گرفته شود که ساده ترین آنها شباهت کسینوسی بین بردارها است که زاویه ی بین آنها را محاسبه می کند. این معیار به صورت زیر تعریف می شود:



تعریف پروژه -مرحله دوم



$$similarity(a,b) = \cos(\theta) = \frac{a.b}{\|a\| \|b\|} = \frac{\sum_{i=1}^{N} a_i b_i}{\sqrt{\sum_{i=1}^{N} a_i^2} \sqrt{\sum_{i=1}^{N} b_i^2}}$$

در انتهای کار برای نمایش یک صفحه از نتایج پرسمان فقط کافیست K سندی انتخاب شوند که بیشترین شباهت را به پرسمان داشتند. ساده ترین راه حل برای این کار مرتبسازی تمام اسناد براساس شباهت شان با پرسمان است که هزینه زمانی این کار از مرتبهی O(nlogn) است که با فرض زیاد بودن تعداد اسناد می تواند باعث زیاد شدن شدید زمان پاسخ موتور جستجو شود. برای حل این مسئله از پشته (heap) استفاده کنید و برای نمایش هر صفحه تنها K سند با بیشترین شباهت را از آن بیرون بکشید. توجه کنید که ساختن پشته از مرتبهی زمانی O(2n) و استخراج K سند با بیشترین مقدار از مرتبهی O(logn) است و در مجموع این تکنیک می تواند حدوداً مشکل زیاد بودن زمان پاسخ را حل کند. توجه کنید که اسناد با امتیاز صفر نیازی نیست در پشته ریخته شوند. شناسایی این اسناد و حذف آنها با استفاده از تکنیک $Index\ elimination$

خروجی: برای ارزیابی این بخش از پروژه، شما باید یک واسط ساده به پروژه اضافه کنید که بتوان به استفاده از آن روی این موتور جستجو پرسمان اجرا کرد. ساده ترین حالت ممکن، دریافت پرسمان از طریق متن روی کنسول بعد از اجرای برنامه است. توجه کنید که بهتر است دو بخش ساختن شاخص و اجرای پرسمان را از هم جدا کنید. پس از خواندن اسناد و ساختن شاخص آن را در یک (یا چند) فایل ذخیره کنید. سپس یک برنامهی دیگر به عنوان اجرا کنندهی پرسمان بنویسید که فقط فایلهای مربوط به شاخص را خوانده و پرسمانهای ورودی را روی آن اجرا می کند. این واسط برای اجرا کردن پرسمانها استفاده می شود. خروجی این واسط، چاپ کردن عنوان و متن ۱۰ خبری است که بیشترین شباهت را با پرسمان ورودی داشتهاند و در حقیقت نتایج موتور جستجو در پاسخ به پرسمان هستند. توجه کنید که پرسمان ورودی دنبالهای از کلمات خواهد بود که در کنسول برنامه وارد می شود و خروجی ۱۰ خبر مرتبط (نتایج جستجو) است که در کنسول چاپ می شوند.

۲-۴-افزایش سرعت پردازش پرسمان

با استفاده از تکنیک $Index\ elimination$ تاحدودی مشکل زیاد بودن زمان در مراحل قبل حل شد اما همچنان زمان پاسخگویی برای بسیاری از کاربردها قابل قبول نمیباشد. برای آنکه سرعت پردازش و پاسخگویی افزایش یابد روش های مختلفی وجود دارند که یکی از آنها روش $Champion\ lists$ می باشد که قبل از آنکه پرسمانی مطرح شود و در مرحله پردازش اسناد، یک لیست از مرتبط ترین اسناد مربوط به هر term در لیست جداگانهای نگهداری می شوند. برای پیاده سازی این بخش پس از ساخت شاخص معکوس، $Champion\ list$ را ایجاد کنید و تنها بردار پرسمان را با بردار اسنادی که از طریق جستجو در $Champion\ list$ به دست آورده اید مقایسه کنید و k سند مرتبط را به نمایش بگذارید. (توضیحات بیشتر این روش در فصل ۷ کتاب آمده است.)

خروجی: در این حالت نیز باید یک واسط ساده کاملا مشابه با واسط بخش قبل برای اجرای پرسمان وجود داشته باشد. همچنین برای ارزیابی زمانی، یک پرسمان دلخواه انتخاب کرده و آن را روی موتور جستجو بدون استفاده از تکنیک Champion list اجرا کنید. سپس همان پرسمان را در موتور جستجو با استفاده از آن اجرا کرده و در دو حالت زمان

بازيابي اطلاعات



تعریف پروژه -مرحله دوم



پاسخگویی و دقت ۱۰ سند موجود در نتایج جستجو را با هم مقایسه کنید. (به صورت شهودی بررسی کنید که آیا خروجی موتور جستجو برای پرسمان نتایج مناسبی هستند یا خیر)

به علاوه در گزارش خود برای کلمات زیر عنوان ۳ سند ابتدایی داخل Champion list آنها را بیاورید. «ابریشم» «فرهنگیان» «آرامش»

نكات مهم

- پروژه به صورت فردی انجام میشود.
- می توانید وزن دهی tf idf و ایجاد $Champion\ lists$ و ایجاد tf idf می توانید وزن دهی میکوسی که در مرحله گذشته پیاده سازی کرده اید، انجام دهید و پس از آن بازنمایی اسناد به فضای برداری را انجام دهید.
- موتور جستجو بدون واسط کاربری قابل ارزیابی نیست. واسط کاربری ساده که از طریق کنسول پرسمان را گرفته و نتایج را در خروجی چاپ کند علی رغم سادگی، نقش اساسی در ارزیابی و نمرهدهی پروژهی شما دارد. پروژهی شما در زمان تحویل پروژه با جستجوی پرسمانهای مختلف ارزیابی می شود.
- علاوه بر کیفیت و دقت نتایج جستجو، زمان پاسخگویی به پرسمانها نیز یکی از معیارهای ارزیابی پروژه است.
- برای تحویل پروژه میبایست برنامه اجرایی به همراه گزارش کتبی تحویل داده شود. گزارش کتبی میبایست نحوه پیادهسازی کلیه قسمتهای مدل بازیابی اطلاعات را مشخص کند.