

PRÁCTICA TEMAS 2 Y 3 MEMORIA PROYECTO BUSCADOR AED1
Ángel Ruiz Fernandez, 23836363Z; Carla Ramos García, 23951487T; G2.2
Nov, 2024

TABLE OF CONTENTS

1. Envios de Mooshak	3
2. Análisis del programa	3
2.1. Clases	3
2.2. Módulos	4
2.3. Makefile	5
2.4. Normalización	5
2.5. Tabla de dispersión	5
2.5.1. Tipo	5
2.5.2. Función de dispersión	5
2.5.3. Reestructuracion	5
2.5.4. Liberación	6
2.6. Árbol	6
2.6.1. Tipo	6
2.6.2. Definición de árbol y nodo	6
2.6.3. Referencia a paginas	6
2.6.4. Liberacion	6
2.7. Globales	6
2.8. ChatGPT	6
3. Listado completo del código	6
4. Informe de desarrollo	7
5. Conclusiones y valoraciones personales	8

1. Envios de Mooshak

Cuenta de Ángel Ruiz: B117

PID	SID
001	437
002	446
003	483
004	546
200	1057
300	1947
301	2071
302	2072
303	2076

2. Análisis del programa

2.1. Clases

- class Pagina Representa una página, almacena su url, titulo, relevancia y contenido.
- class PagListIt : public std::list<Pagina>::iterator Usa Pagina Iterador heredado que implementa el operador '<' para poder ser ordenado en un contenedor ordenado. Representa una referencia a elemento de std::list<Pagina>
- struct nodo_trie_t Usa PagListIt Representa un nodo del árbol trie de palabras. De este cuelgan hijos en un diccionario <char, nodo_trie_t>. Relaciona con una lista de referencias a página (PagListIt).
- class Árbol Usa PagListIt y nodo_trie_t Contiene la estructura árbol oculta, y posibles operaciones sobre el.
- class Diccionario Usa Pagina, PagListIt y Árbol Contiene la estructura de tabla de dispersión (std::list<Pagina>[N]), su función de hash, y una instancia de Árbol. Expone las posibles operaciones sobre la tabla, además de pasar las operaciones del árbol.

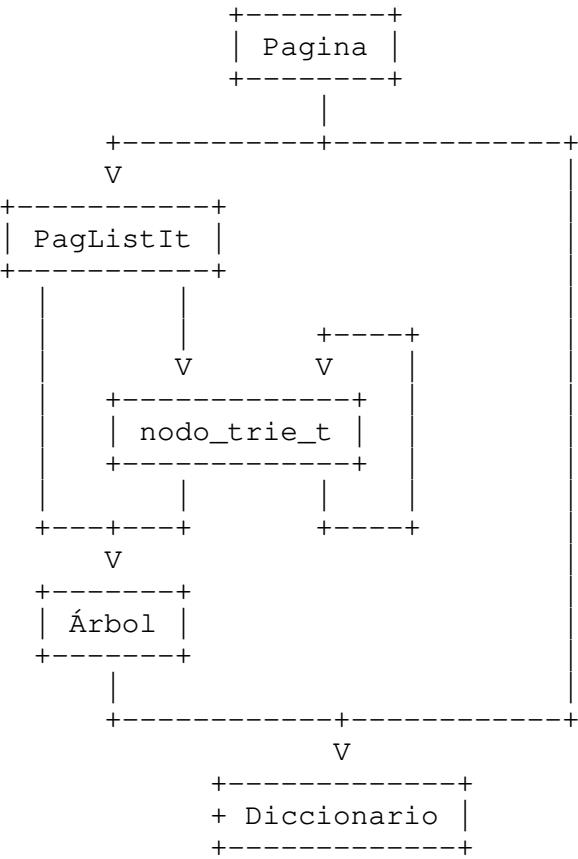


Fig 1. Diagrama de clases

2.2. Módulos

aquí va una enumeracion y figura

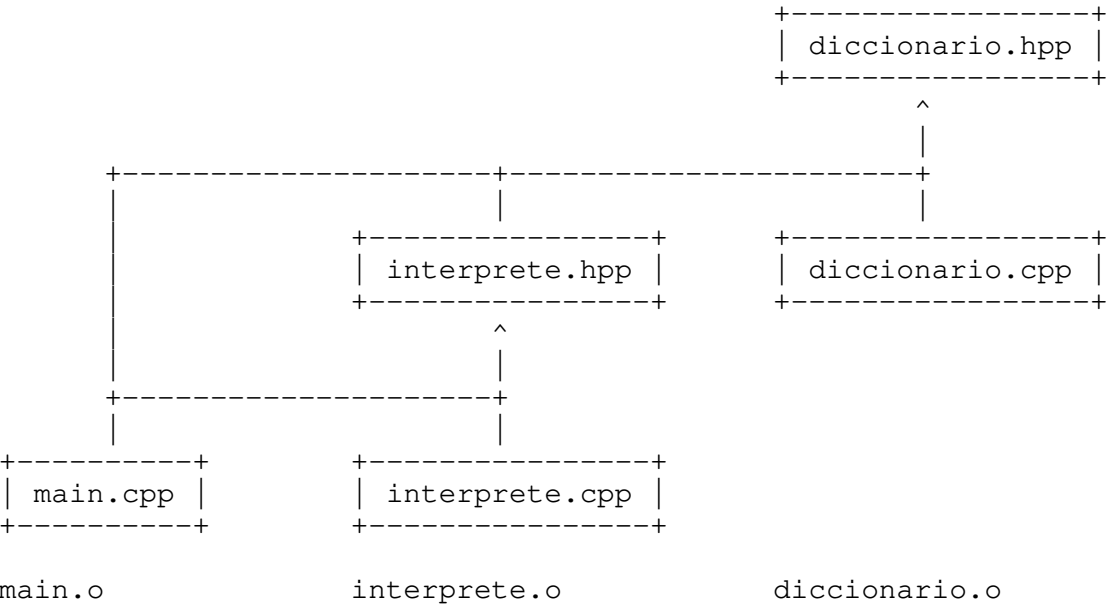


Fig 2. Diagrama de modulos

2.3. Makefile

En la Makefile, primero defino variables tales como el nombre del proyecto, el nombre de la salida, el compilador, y los parámetros de compilador y linker; además de automáticamente guardar en SRC los archivos. La regla all depende del binario de salida, que se crea en una regla de link que depende de los archivos de objeto. Los archivos de objeto se compilan en una regla patrón: para cada ".o" que depende de un ".cpp" y/o ".hpp", con el mismo nombre base.

Adicionalmente tengo reglas PHONY para realizar el test con la entrada de prueba, limpiar, crear el tarball, y subir a Mooshak con un script en python automatizado (no incluido en el listado adjunto).

La makefile contiene todas las dependencias existentes.

2.4. Normalización

Parece que muchas personas no son conscientes de que el lenguaje C++ soporta UTF-8 nativamente. Usando las variantes 'wide' o 'multibyte' de tipos y operaciones de la STL que soportan operar con estos caracteres Unicode como `std::wcin/wcout`, `std::wstring` (`std::basic_string<wchar_t>`), y `std::tolower()`. Usando estas características, la normalización sería trivial, el problema es que la especificación del programa requiere unas conversiones muy específicas que difieren del comportamiento de `std::tolower()`.

`wchar_t std::tolower(wchar_t)` convierte todos los caracteres con variante mayúscula a su variante minúscula, de todos los idiomas. La especificación indica que debemos normalizar solo los caracteres del Español, ignorando el resto, por tanto primero se usa `std::tolower()` que trabaja solo sobre ASCII (ignorando Unicode), y entonces después, se manejan los casos para los caracteres específicos del español, como las tildes y la 'ñ'.

2.5. Tabla de dispersión

2.5.1. Tipo

El tipo elegido para la tabla de dispersión es abierta, ya que es muy sencilla de implementar, y realmente porque las tablas cerradas no ofrecen ventajas significativas: con sets grandes, la optimización de memoria es insignificante, y para tablas del mismo tamaño, la cerrada es casi siempre más lenta.

2.5.2. Función de dispersión

Al principio mientras probaba, sumaba todos los caracteres en un entero y aplicaba el módulo, esto conlleva una dispersión bastante mala ya que las cadenas son de longitudes parecidas.

Así que se reemplazó por una variante de un hash iterativo, donde el valor inicial `t` es un primo (5381), y por cada carácter de la cadena a hashear, se le suma a `t` desplazado 5 bits a la izquierda (para aumentar la dispersión), con `t`, con el carácter. Finalmente se retorna `t` módulo tamaño de la tabla. Así la dispersión es mucho más uniforme.

2.5.3. Reestructuración

No se realiza reestructuración, se considera que el tamaño de la tabla es suficiente para el número de elementos.

2.5.4. Liberación

No hay liberación explícita. Gracias a que la tabla es una propiedad array de un contenedor de la STL en la clase Diccionario, esta se elimina profundamente (llamando automáticamente al destructor de cada contenedor) al destruirse la instancia, que al estar siendo instanciada en la función main en el stack, se destruye automáticamente al llegar al final de main(), antes de salir del programa, gracias a RAII de C++.

2.6. Árbol

2.6.1. Tipo

Se ha implementado un árbol Trie, ya que es muy simple de implementar, y lo bastante rápido para la aplicación. Buscar como máximo 26 elementos por carácter de palabra, usualmente menor que 15, es computacionalmente poco costoso. Implementar AVL no ofrecería una ventaja clara en velocidad, costaría mas de implementar y el balanceo es computación extra.

2.6.2. Definición de árbol y nodo

El nodo es un struct, que contiene un `std::set` ordenado de referencias a páginas, y un diccionario de `<wchar_t, nodo>` hijos, para hacer el árbol.

La clase Árbol esconde en privado un diccionario como `<wchar_t, nodo>` como raíz de donde cuelgan todos los hijos, y expone solo 2 operaciones, insertar y buscar.

2.6.3. Referencia a paginas

Las referencias a las páginas en los nodos del árbol son iteradores estándar de la STL, que usan punteros internamente.

2.6.4. Liberacion

Al igual que en la tabla de dispersión, los diccionarios y conjuntos de los nodos se liberan automáticamente al destruirse la raíz, al destruirse la instancia de Árbol, al destruirse la instancia del Diccionario al final de main().

2.7. Globales

No se usa ningún tipo de variable ni constante global.

2.8. ChatGPT

En ningún momento se ha usado ChatGPT para ninguna parte del proyecto, solo se han usado herramientas de depuración serias como gdb y valgrind, y recursos deterministas convencionales como investigar documentación y posts en foros de desarrollo tales como StackOverflow, escritos por el conocimiento, experiencia y sabiduría de personas humanas usadas a C++, gcc y sus intrincaciones.

3. Listado completo del código

Véase documento adjunto.

4. Informe de desarrollo

El problema 001 fue muy trivial usando `std::cin` en un bucle.

Para el 002, como descrito en 1.4., me acordé de que C++ soporta Unicode nativamente, y usamos casos de caracteres Unicode sobre `wchar_t` en vez de sobrecomplicarnos intentando decodificar caracteres multibyte manualmente, una practica poco recomendable.

En el siguiente, 003, se empezó a modularizar, creando el módulo interprete. En el `main()` de la aplicación entonces, se abrió un bucle donde se lee un token mientras haya entrada disponible, y se llama al interprete para procesarlo. El interprete, según el primer token en un switch, lee diferentes datos correspondiéndose a los diferentes comandos, para los que hay que dar salidas de placeholder. Decidimos no implementar comprobaciones de errores de sintaxis ya que no se contempla como una entrada errónea debería manejarse en la especificación.

En el 004, se abre el módulo de diccionario, que se implementa con una única gran lista ordenada en una nueva clase, `Diccionario`, que expone las apropiadas operaciones que se llaman desde el interprete. En nuestro caso, decidimos usar un contenedor diccionario ordenado de la STL, `std::map<std::wstring, Pagina>` para simplificar las operaciones, para buscar a modo de lista, y cuando coincida la url. El contenedor se ordena mediante un concepto un tanto extraño de C++, un objeto `Compare` de un contenedor ordenado. El struct `comparador_páginas_url`, que implementa un `operator()`, que recibe dos `std::wstring` y las compara usando el metodo indicado en la especificación (`.compare() < 0`). De esta forma, al insertar en el diccionario, este se encarga de ordenar los elementos automáticamente. Otro concepto de C++ que se usa es `std::optional<>`, para cuando no se encuentra una página por url, no devolver nada. Finalmente se implementa el comando 'u' en el interprete usando las operaciones del diccionario, siendo pasado por referencia desde `main()`, el propietario del diccionario.

Para el 200, se nos pide implementar el diccionario con una tabla de dispersión. Elegimos usar abierta por practicalidad, descrito en 1.5.1. Primero definimos la tabla como un array de cubetas de tipo `std::vector` (esto costó varias horas de depuración en el siguiente problema) tal que `std::vector<Pagina> tabla[N]` siendo N el tamaño de la tabla. Después se implementó la función de hash de suma secuencial (también costó optimización que tuvimos que hacer después al mooshak reportar "Time limit exceeded"), y las operaciones de insertar y consultar en la tabla usando esa función de hash. Corregimos el excesivo tiempo escogiendo una función de hash de mas calidad, cuyas características son descritas en 1.5.1., y para optimizar el máximo posible, se revisaron ciertas cosas indicadas por la herramienta `callgrind` de `valgrind`, muy util. Solo se tuvo que modificar el módulo diccionario para este problema.

En el 300, se definió el nodo del árbol, y la clase `Árbol`, de tipo trie (descrito en 1.6.1.). el struct `nodo_trie_t` tiene 2 miembros, un vector de referencias (iteradores, ya que son algo menos peligrosos que punteros de C, que no es buena practica usarlos en C++) a páginas tal que `std::vector<std::list<Pagina>::iterator>`; nótese `std::list<Pagina>`, pues tuvimos que cambiar las cubetas de la tabla de dispersión a `std::list` en vez de `std::vector` (el contenedor de referencias cambia en el problema siguiente).

El programa sufría de fallos de segmento (página, en realidad), que ocurrían accediendo a las páginas mediante la referencia del árbol. gdb reportaba que las referencias al vector se volvían inválidas, tras un tiempo después de insertarlas. Tardamos un tiempo embarazoso en darnos cuenta de que, cuando se inserta a un `std::vector`, todos los punteros y iteradores a sus elementos pueden ser invalidados, al sufrir un `realloc`. De manera que decidimos usar un `std::list`, cuyas referencias no se invalidan al insertar. El otro miembro del nodo es un diccionario de otros nodos hijos formando el árbol, con clave `wchar_t`, de forma `std::map<wchar_t, nodo_trie_t>`. La nueva clase `Árbol`, en privado tiene la raíz del árbol, que es directamente un `std::map<wchar_t, nodo_trie_t>`, y expone las dos operaciones (descrito en 1.6.2.) usadas por la clase `Diccionario` propietaria de su instancia, que wrapea las operaciones en su propia interfaz. Al insertar al árbol, las referencias se ordenan mediante `std::sort` y una función de comparación que toma iteradores a `std::list<Pagina>`. En el interprete, se implementa el comando 'b' usando estas nuevas operaciones.

Decidimos realizar los problemas opcionales 301 y 302 por completitud.

Para realizar el 301 decidimos cambiar el contenedor de las referencias en el nodo del árbol a `std::set`, ya que así podíamos aprovechar las funciones `std::set_intersection` (y mas tarde `std::set_union` (aunque este es muy facil de implementar insertando)) de la STL en la implementación del comando 'a', a partir del cual es trivial, iterando sobre los diferentes conjuntos de referencias, e irlos intersecando, de manera que queden solo los que están en todos, implementando así AND. `std::set` al ser ordenado, ya no es necesario el uso de `std::sort`, pero si es necesario por ejemplo que el tipo del contenedor (iterador) tenga `operator<()` definido con el fin comparar y ordenar. Para ello creamos otra clase, `PagListIt`, heredada de `std::list<Pagina>::iterator`, que implementa un constructor default del padre, necesario, y el operador, y se cambia el contenedor de referencias de páginas en el nodo a `std::set<PagListIt>`.

Para el 302 fue trivial entonces usar `std::set_union`, uniendo los conjuntos de referencias en el comando 'o', mismo método que en el 301.

En el problema 303 se tuvo que implementar una nueva operación en el `Árbol` para buscar todas las palabras con un prefijo. Este método, llama a una función recursiva para recorrer todas las palabras que cuelgan de la secuencia de prefijo y insertarlas a un vector de tuplas de las palabras y el número de referencias que contienen, tal que `std::vector<std::pair<std::wstring, int>>`. En el caller, ese vector resultante finalmente se ordena mediante `std::sort` y otra función de ordenación, y se devuelve.

Ambos integrantes participaron en el desarrollo del proyecto, aunque Ángel tuvo un rol más destacado en ciertos aspectos debido a su mayor experiencia y soltura en programación. Esto no solo contribuyó al éxito del proyecto, sino que también permitió que Carla Ramos aprendiera y mejorara sus habilidades en el proceso.

5. Conclusiones y valoraciones personales

Al principio los problemas resultaron fáciles, pero a partir de la tabla de dispersión y el árbol, hubo que emplear bastante tiempo depurando y optimizando. Pensarías que no es posible tener segfaults usando solo la STL pero si. Si lo miras con valgrind, la STL comete memory leaks insalvables por su diseño y uso de templates. Si querían que usáramos punteros para los árboles y listas, el lenguaje para eso es C, no C++.

Sin embargo, para usar C++, no se explican bien toda la funcionalidad que C++ ofrece. Parece que la mayoría no conoce si quiera que C++ soporta UTF-8; inmensamente útil para la normalización. No se explican los contenedores de la STL, cuando usarlos, sus propiedades y operaciones, tales como `std::vector`, `std::list`, `std::deque`, `std::set`, `std::map...`

Y tampoco se enseña el uso de depuradores como gdb y valgrind (callgrind), herramientas inmensamente útiles y indispensables para desarrollo de cualquier software mas grande que una prueba.

Finalmente, este proyecto, cuyo objetivo era el uso practico de tablas de dispersión y árboles, no es representativo del funcionamiento de un motor de búsqueda real.