UNIDAD 2: MINERÍA DE ELEMENTOS FRECUENTES

ALGORITMOS DE MEMORIA PRINCIPAL

Blanca Vázquez y Gibran Fuentes-Pineda Octubre 2020

LIMITACIONES DEL ALGORITMO APRIORI

- El algoritmo apriori es práctico cuando las estructuras de datos para contar caben en memoria principal
- Si es necesario leer constantemente de disco se vuelve muy lento
- · Estrategias para reducir el número de candidatos
 - · Algoritmo de Park, Chen y Yu (PCY)
 - Algoritmo multietapa
 - Algoritmo multihash

ALGORITMO DE PCY (1)

- Usa una tabla de dispersión adicional para excluir pares poco frequentes, similar a un filtro de Bloom
- Pares de elementos se mapean a índices de cubetas que almacenan contadores
- Un par candidato {i,j} es aquel cuyos elementos i y j son frecuentes y cuyo entero asociado en la tabla de dispersión es mayor a un umbral (es decir, es frecuente)
- · Reduce el número de pares candidatos a considerar

ALGORITMO DE PCY (2)

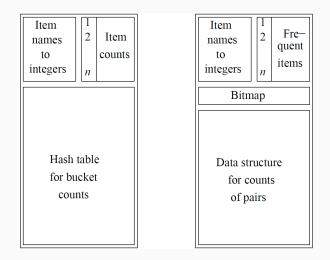


Imagen tomada de Leskovec et al. Mining of Massive Datasets, 2nd edition, 2014

ALGORITMO MULTIETAPA (1)

- Usa varias tablas de dispersión sucesivas para reducir aún más los pares candidatos
- Tablas subsecuentes solo consideran los pares que ocurrieron en una cubeta frecuente en las tablas precedentes
- · Realiza más pasadas para encontrar los pares frecuentes
- · condiciones para que un par sea candidato
 - 1. i y j son elementos frecuentes en \mathcal{F}_1
 - 2. $\{i,j\}$ tienen una cubeta frecuente asociada en la primera tabla de dispersión
 - 3. {*i*, *j*} tienen una cubeta frecuente asociada en la segunda tabla de dispersión

ALGORITMO MULTIETAPA (2)

 $\begin{array}{c|ccc} \text{Item} & & 1 & \\ \text{names} & 2 & \text{Item} \\ \text{to} & & \text{counts} \\ \text{integers} & n & \end{array}$

Hash table for bucket counts

 $\begin{array}{c|c} \text{Item} & 1 \\ \text{names} & 2 \\ \text{to} & \text{quent} \\ \text{integers} & n \end{array}$

Bitmap 1

Second hash table for bucket counts $\begin{array}{c|c} \text{Item} & & 1 \\ \text{names} & 2 & \text{Fre-} \\ \text{to} & \text{integers} & n \end{array}$

Bitmap 1

Bitmap 2

Data structure for counts of pairs

Pass 1

Pass 2

Pass 3

ALGORITMO MULTIHASH (1)

- · Realiza el filtrado sin necesidad de realizar más pasadas
- Usa múltiples tablas de dispersión con memoria compartida en una sola pasada
- Si usamos demasiadas tablas es posible que muchas cubetas sean frecuentes

ALGORITMO MULTIHASH (2)

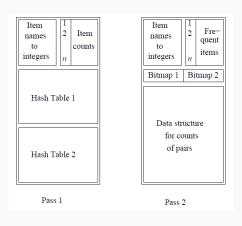


Imagen tomada de Leskovec et al. Mining of Massive Datasets, 2nd edition, 2014

EJEMPLO PCY

- · Búsqueda de conjuntos con soporte mínimo de 0.3
- Con una tabla de dispersión de 11 cubetas, donde cada par {i,j} se almacena en la cubeta i x j mód 11

-ID	Transacción
1	{1,2,3}
2	{1,3,5}
3	{3,5,6}
4	{2,3,4}
5	(, , ,
_	{2, 4, 6}
6	{1, 2, 4}
7	{3, 4, 5}
8	{1,3,4}
9	{2,3,5}
10	{4,5,6}
11	{2, 4, 5}
12	{3, 4, 6}

EJEMPLO MULTIETAPA

- · Búsqueda de conjuntos con soporte mínimo de 0.3
- Primera tabla con 11 cubetas: $i \times j \mod 11$
- Segunda tabla con 9 cubetas: $i + j \mod 9$

ID	Transacción
1	{1,2,3}
2	{1,3,5}
3	{3,5,6}
4	{2,3,4}
5	{2, 4, 6}
6	{1, 2, 4}
7	{3, 4, 5}
8	{1,3,4}
9	{2,3,5}
10	{4,5,6}
11	{2,4,5}
12	{3, 4, 6}

EJEMPLO MULTIHASH

- · Búsqueda de conjuntos con soporte mínimo de 0.3
- Primera tabla con 5 cubetas: $2i + 3j + 4 \mod 5$
- Segunda tabla con 5 cubetas: $i + 4j \mod 5$

ID	Transacción
1	{1, 2, 3}
2	{1,3,5}
3	{3,5,6}
4	{2,3,4}
5	{2, 4, 6}
6	{1, 2, 4}
7	{3, 4, 5}
8	{1,3,4}
9	{2,3,5}
10	{4,5,6}
11	{2,4,5}
12	{3, 4, 6}