## Memoria Práctica 1

Miguel Laseca, Pablo Marcos

19 de febrero de 2019

# 1. Implementación basada en Lucene

#### 1.1. Indexación

Hemos implementado las clases e interfaces pedidas partiendo del código del ejemplo dado y del fichero **TestEngine.java** en el que se llamaba a los métodos solicitados para estas.

En el caso de Lucene Index incuye a los métodos que se hacen referencia en TestEngine y se ha añadido un método *close* y otro para acceder al IndexReader de Lucene dentro del Engine para eludir una doble instanciación.

En LuceneBuilder el método build construye el índice en función de la estructura del path (si es un directorio, un .zip, o un texto plano). Además hemos incorporado un argumento para poder elegir dónde guardar los módulos de los documentos usados en el coseno.

En el caso de la creación a partir de las URL como había una que fallaba que causaba que todo el programa crasheara, hemos wrapeado la funcionalidad en un try/catch que parsea este tipo de fallo.

En el momento en el que parseamos con JSoup la colección dada de ejemplo nos percatamos de que se analizaba también las cabeceras de los retornos HTTP, que al no tratarse de contenido HTML no se eliminaba y ocurría anomalías como que HTTP era la palabra con más frecuencia en los documentos. Para solucionarlo hicimos una función que localizaba y eliminaba la cabecera.

### 1.2. Búsqueda

Se nos ha pedido en este apartado implementar cuatro clases: LuceneEngine, LuceneRanking, TextResultDocRenderer y SearchRankingDoc para implementar el motor de búsqueda.

Para la implementación del engine hemos utilizado las consutas booleanas de Lucene (BooleanQuery). Hemos ampliado la funcionalidad base permitiendo al usuario introducir diferentes cláusulas booleanas (BooleanClause). Si delante del término de búsqueda escribe '-' entonces se usará MUST\_NOT y si escribe '+' se usará MUST. Por defecto se usará SHOULD. Por otra parte las clases relacionadas con el ranking han sido completadas para almacenar los resultados de las consultas, así como los rankings.

## 2. Modelo vectorial

Para este apartado se ha necesitado completar una implementación del ranking que no utilizara a Lucene, que se encuentran en el paquete es.uam.eps.bmi.search.ranking.impl, y son las clases Ranking, RankingDoc y RankingIterator.

### 2.1. Producto escalar

En primer lugar se calculan todos los IDFs de las palabras ya que no dependen de la ocurrencia de la palabra en un documento concreto.

La fórmula del cálculo de los IDFs utilizada es la siguiente:

$$\log_2 \frac{|D+1|}{|D_t+0.5|}$$

La cual se corresponde con la corrección de Laplace aplicada al IDF puro para suavizar las consultas.

### 2.2. Coseno

Para el cálculo del coseno la única variación con respecto al producto escalar es la división por los módulos del documento. Se ha omitido la división por el módulo de la query al tratarse de un factor común a todos los documentos.

El cálculo de los módulos se realiza en tiempo de creación del índice, tarea realizada por la clase LuceneBuilder. En este caso si no se especifica la ruta del fichero de módulos estos se almacenan en modulos.txt.

Al tratarse de una operación muy costosa computacionalmente para colecciones grandes, hemos realizado una serie de optimizaciones partiendo de la primera implementación realizada, usando un HashMap para no recalcular IDFs y usando los vectores de frecuencias de los documentos para solo iterar sobre palabras encontradas en los documentos.

El TFIDF utilizado es el mismo expuesto en el apartado 2.1.

### 3. Extensiones

#### 3.1. Estadísticas de frecuencia

En la clase TermStats se calculan las frecuencias y se vuelcan a los ficheros de frecuencias pertinentes, y con el script **frecuencias.py** dibujamos las gráficas correspondientes.

Se ha empleado la colección docs1k porque el resto de colecciones de ejemplo carecen de un tamaño suficientemente grande como para que se manifiesten las leyes asintóticas.

En la figura 3.1 se han ordenado los términos por su frecuencia total, y se han ploteado en escala logarítmica, y se manifiesta un comportamiento lineal, que se corresponde con la ley de Zipf. En la figura 3.1 se muestra el top de las palabras con mayor frecuencia global, y en la que vemos que la palabra tree es la que más aparece, cosa que parece lógica dado que la colección es un conjunto de páginas de árboles genealógicos. Las figuras 3.1 y 3.1 ordenan los datos por el número de documentos en los que aparecen.

## 3.2. Interfaz de usuario

Para la GUI de nuestra aplicación hemos reciclado una vieja interfaz de un curso anterior, adaptándolo al modelo de nuestra aplicación.

Las imágenes de la figura 3.2 muestran la interfaz de creación del índice, en las cuales se puede seleccionar la ruta de la colección, el ruta del guardado del índice, el fichero donde almacenar los módulos y el motor, a elegir entre LuceneEngine y el modelo vectorial VSMEngine.

La figura 3.2 corresponde a la interfaz de búsqueda que aparece tras la creación del índice, solo se ha implementado la visualización de los resultados cuando la colección es un directorio. Al clickar dos veces en un resultado se abre en el navegador, como se muestra en el ejemplo de la figura 3.2.















