

UNIVERSITE DE MONTPELLIER

# Rapport de projet Ingénierie des Connaissances

*Belkassim BOUZIDI*

*Chakib ELHOUITI*

*Massili KEZZOUL*



UNIVERSITÉ  
DE MONTPELLIER



14 mars 2021

# 1 Introduction

Dans le cadre de ce projet, il est demandé, pour un domaine applicatif, de proposer une illustration de mise en œuvre des techniques et technologies de l'Ingénierie des Connaissances.

## 2 Définition des objectifs d'application

### 2.1 Contexte métier et objectifs

Le domaine applicatif choisi est le pari sportif. L'objectif est de définir une base de connaissance qui permettra de classer des matches de football en plusieurs niveaux de risques d'un point de vue d'un parieur. Afin de simplifier la modélisation et l'implémentation pour une première version, nous ne considérons ici que la [Premier League](#), le championnat d'Angleterre de football.

À partir de cette base de connaissance, le but est d'exécuter des requêtes SPARQL et/ou DL afin de trouver les équipes pour lesquelles parier avec un risque qui doit être le plus faible possible.

Selon la précision qui découlera de l'implémentation, ce projet peut-être utilisé pour de l'aide à la décision pour des parieurs professionnels ou de simples recommandations pour des parieurs amateurs.

### 2.2 Quelques scénarios d'utilisation

Un scénario type d'utilisation est de demander, via une requête SPARQL par exemple, de trouver une relation entre une équipe et un match à venir, tel que cette équipe a de fortes chances de gagner.

Cette relation représentera donc, d'une façon, la probabilité que cette équipe gagne ce match. Cela se fera en définissant cette relation comme étant une conjonction de certains critères qui favorisent la victoire d'une équipe à un match. Voici une liste non-exhaustive de ces critères :

- Cette équipe joue à domicile ;
- Elle a une meilleure forme que son adversaire ;
- Elle a un meilleur classement que son adversaire dans la ligue ;
- Aucune (ou peu) de défaite avec l'arbitre du match ;
- Et bien d'autres ...

## 3 La mise en œuvre

Après avoir défini le contexte métier ainsi que les objectifs voulus, nous avons commencé à mettre en œuvre notre ontologie.

### 3.1 Modélisation

La première étape consiste en la définition de la composante terminologique (la TBOX).

#### 3.1.1 Les classes et propriétés de base

**Team** On a commencé par la plus évidente, une équipe de football.

Propriétés de la classe <b>Team</b>				
Détail	Nom de la propriétés	Domaine	Co-domaine	Notes
le nom d'une équipe	rdfs :label	X	X	
Date de création	creationDate	Team	String	
Joue un match	PlayedAGame	Team	Game	
A un entraîneur	ManagedBy	Team	Manager	
Classement Actuel	rank	Team	Manager	
Nombre de victoire	nWin	Team	int	
Nombre de match Nul	nDraw	Team	int	
Nombre de défaite	nLose	Team	int	
La forme Actuel	currentFrom	Team	String	eg. "WWWDL"
Joue ce match à domicile	playGameHome	Team	Game	
Joue ce match à l'extérieur	playGameAway	Team	Game	
A gagner ce match	winner	Team	GamePlayed	
A perdu ce match	loser	Team	GamePlayed	
A joué contre cette équipe	playedAgainst	Team	Team	

**Manager** Chaque équipe a un entraîneur. Le but de cette classe est de pouvoir définir quelques critères (Voir Quelques scénarios d'utilisation) associés à la forme de l'entraîneur et son historique avec l'équipe qu'il va affronter.

Propriétés de la classe <b>Manager</b>				
Détail	Nom de la propriétés	Domaine	Co-domaine	Notes
Nom de l'entraîneur	rdfs :label	X	X	
Entraîne une équipe	Manage	Manager	Team	

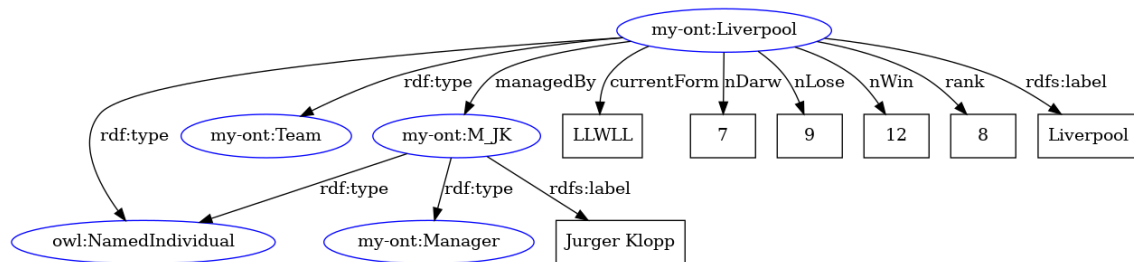


Schéma 1 – Représentation d'une équipe et son entraîneur

**Referee** Chaque match de football se dispute sous le contrôle d'un arbitre central, disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger. Bien qu'il est tenu d'être le plus neutre possible, ils influent souvent sur la stratégie choisie par les entraîneurs.

Propriétés de la classe <b>Referee</b>				
Détail	Nom de la propriétés	Domaine	Co-domaine	Notes
Nom	rdfs :label	X	X	
Arbitre un match	referee	Referee	Game	contraire de rede-reedBy
Nombre de HomeWin	homeWin	Referee	int	Nombre de match que l'arbitre a fait gagner à l'équipe jouant à domicile
Nombre de AwayWin	awayWin	Referee	int	Nombre de match que l'arbitre a fait gagner à l'équipe jouant à l'extérieur
Nombre de matchs nuls	refereeDraw	Referee	int	

**NB** : Les propriétés *homeWin*, *awayWin* et *refereeDraw* sont utiles pour voir si un arbitre est plutôt avantageux pour les équipes jouant à domicile ou à l'extérieur.

**Game** On arrive ici au cœur du problème. Il s'agit de définir un match et ses propriétés les plus utiles pour atteindre nos objectifs. On a décidé qu'il fallait différencier les matchs qui se sont déjà joués des matchs qui arrivent. La classe *Game* a donc deux sous-classes : *GamePlayed* et *GameUpComing*. Les propriétés associées à ces classes sont les suivantes :

Propriétés de la classe <b>Game</b> et ses sous-classes				
Détail	Nom de la propriétés	Domaine	Co-domaine	Notes
Date du match	dateGame	Game	string	...
L'équipe qui joue à domicile	homeTeam	Game	Team	
L'équipe qui joue à l'extérieur	awayTeam	Game	Team	
Nombre de but domicile	fullTimeHomeGoal	GamePlayed	int	...
Nombre de but extérieur	fullTimeAwayGoal	GamePlayed	int	...
L'arbitre du match	refereedBy	Game	Referee	Contraire de referee
Vainqueur	winner	GamePlayed	Team	Le vainqueur d'un match
Perdant	looser	GamePlayed	Team	Le perdant d'un match

### 3.1.2 Les propriétés inférées

Certaines des ces propriétés ne sont pas à définir explicitement dans la **ABOX**, car elles seront inférées automatiquement par le raisonneur de Protégé ou déduites par des requêtes SPARQL.

**manager et managedBy** *manager* et *managedBy* sont un exemple des propriétés inférées par le raisonneur. En effet, il suffit d'ajouter à la **ABOX** que M *manage* T alors il déduira automatiquement que T *managedBy* M.

**winner et looser** Le cas de *winner* et *looser* est plus particulier. Pour qu'une équipe soit la vainqueur d'un match alors elle doit participer à ce match et marquer plus de buts que son adversaire. Donc on peut l'écrire de cette façon :

$$winner(g, t) \equiv \exists a, \exists h fullTimeHomeGoal(g, h) \wedge fullTimeAwayGoal(g, a) \wedge (homeTeam(g, t) \wedge h > a) \vee (awayTeam(g, t) \wedge a > h)$$

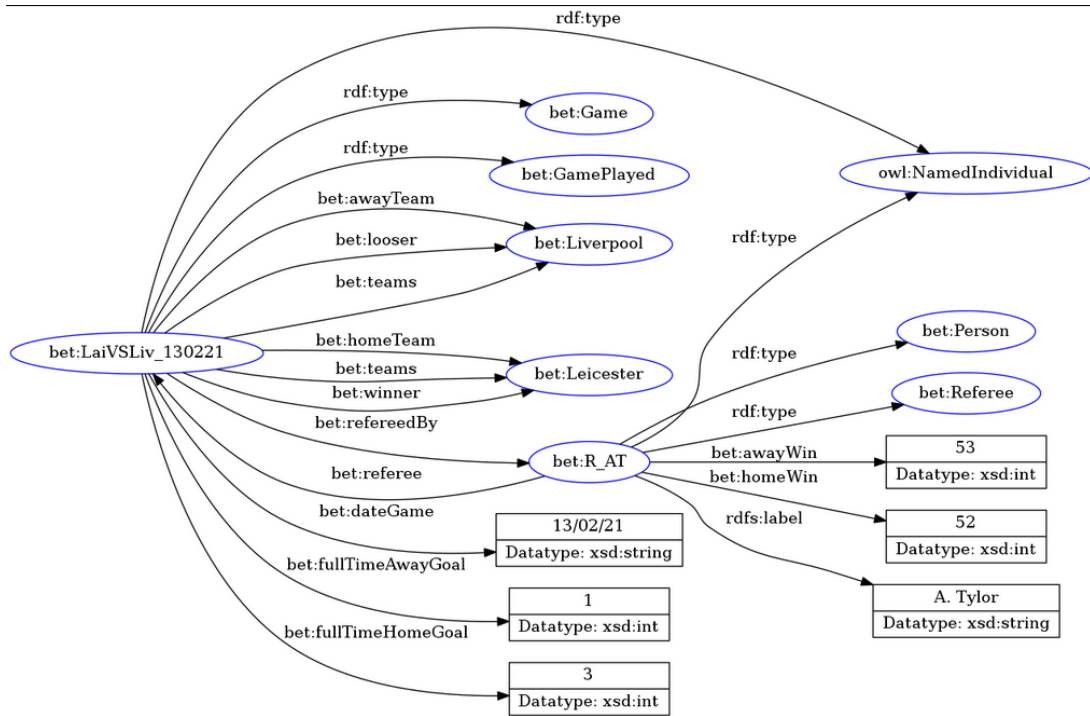


Schéma 2 – Représentation d'un match et son arbitre

Mais ce genre d'équivalence ne peut être déduite par le raisonneur de Protégé. Pour remédier à cela nous avons écrit une requête SPARQL pour déduire automatiquement ces relations.

```

0 PREFIX rdf: <http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#>
1 PREFIX owl: <http://www.w3.org/2002/07/owl#>
2 PREFIX rdfs: <http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#>
3 PREFIX xsd: <http://www.w3.org/2001/XMLSchema#>
4 PREFIX bet: <http://www.semanticweb.org/massy/ontologies/2021/2/untitled-ontology-5#>

6 # This SPARQL query add winner, looser properties to the KB

8 CONSTRUCT {
9     ?game bet:winner ?winner.
10    ?game bet:looser ?looser.
11 }
12 WHERE {
13     ?winner rdf:type bet:Team.
14     ?looser rdf:type bet:Team.
15     ?game rdf:type bet:GamePlayed.
16     {
17         ?game bet:fullTimeHomeGoal ?h.
18         ?game bet:fullTimeAwayGoal ?a.
19         ?game bet:homeTeam ?winner.
20         ?game bet:awayTeam ?looser.
21         FILTER(?h > ?a).
22     }
23     UNION
24     {
25         ?game bet:fullTimeHomeGoal ?h.
26         ?game bet:fullTimeAwayGoal ?a.
27         ?game bet:awayTeam ?winner.
28         ?game bet:homeTeam ?looser.
29         FILTER(?h < ?a).
30     }
31 }

```

Listing 1 – Requête qui déduit les propriétés *winner* et *looser*

### 3.1.3 Les contraintes favorisent la victoire

L'idée générale est de déduire des relations, entre une équipe et un match à venir, qui indiquent que cette équipe a des chances de gagner ce match. Pour cela, on définit les propriétés suivantes :

Détail	Nom de la propriétés	Domaine	Co-domaine
l'équipe a de forte chances de gagner ce match	highProb	Team	GameUpComing
l'équipe a des chances de gagner ce match	medProb	Team	GameUpComing
l'équipe a peu de chances de gagner ce match	lowProb	Team	GameUpComing

Avant de définir concrètement ces propriétés, on doit d'abord définir les facteurs qui favorisent la victoire d'une équipe.

**Contraintes de base** Elles prendront la forme d'une propriété dont le domaine est *Team*.

Détail	Nom de la propriétés	Domaine	Co-domaine
L'équipe joue à domicile	playGameHome	Team	Game
L'équipe a un meilleur classement que son adversaire	bestRankThan	Team	Team
l'équipe a une meilleur forme que son adversaire	bestFormThan	Team	Team
aucune défaite avec cet arbitre	neverLooseWith	Team	Referee
...	...	...	...

**Généralisation des contraintes** Une fois les contraintes de base définies et afin de simplifier la définition des relations finales, nous passons par cette étape de généralisation des contraintes de base. Cela consiste en la transformation des propriétés précédemment définies en propriétés qui ont toutes comme domaine *Team* et comme co-domaine *GameUpComing*.

Par exemple, la propriété *Team bestRankThan Team* va devenir *Team c2 GameUpComing*. La sémantique associée à *c2* sera : «une équipe a un meilleur classement que l'équipe contre laquelle elle va jouer à ce match.»

```

0 CONSTRUCT {
1   ?team bet:c2 ?game.
2 }
3 WHERE {
4   ?team rdf:type bet:Team.
5   ?t rdf:type bet:Team.
6   ?game rdf:type bet:GameUpComing.
7
8   ?team bet:bestRankThan ?t.
9
10  ?game bet:teams ?t.
11  ?game bet:teams ?team.
12  FILTER(?t != ?team)
13 }

```

Listing 2 – Requête qui transforme *bestRankThan* en *c2*

On aura donc ce qui suit :

- c1** associée à *playGameHome*
- c2** associée à *bestRankThan*
- c3** associée à *bestFormThan*
- c4** associée à *neverLooseWith*
- c5** associée à ...

**Conjonctions des contraintes** Enfin, les propriétés finales ne seront que des conjonctions des contraintes généralisées.

$$highProb(t, g) \equiv c_1(t, g) \wedge \cdots \wedge c_n(t, g)$$

NB : En les définissant ainsi, alors implicitement *highProb* devient une super-propriété de toutes les autres et *medProb* est la super-propriété de *lowProb*.

## 3.2 Constitution de la ABOX

## 3.3 Autres composants

(enrichissement de la base, raisonneur, Triple store, API de programmation)

# 4 Illustration d'utilisation

en réponse aux objectifs fixés (e.g. requête SPARQL et/ou DL, exemples de classification automatique).

# 5 Résultat et perspectives

## 5.1 Résultat

Une discussion sur le résultat obtenu en présentant les perspectives envisageables

## 5.2 Perspectives

(e.g. couplage avec des vocabulaires externes)

## 5.3 Avantages et limites de l'Ingénierie des Connaissances

rencontrés lors de la réalisation de votre projet.

# 6 Intérêt des ontologies par rapport aux bases de données relationnelles

Important : une discussion sur l'intérêt des ontologies par rapport aux bases de données de type SGBDR/BD No SQL (2 à 3 pages).