TERCERA SESION

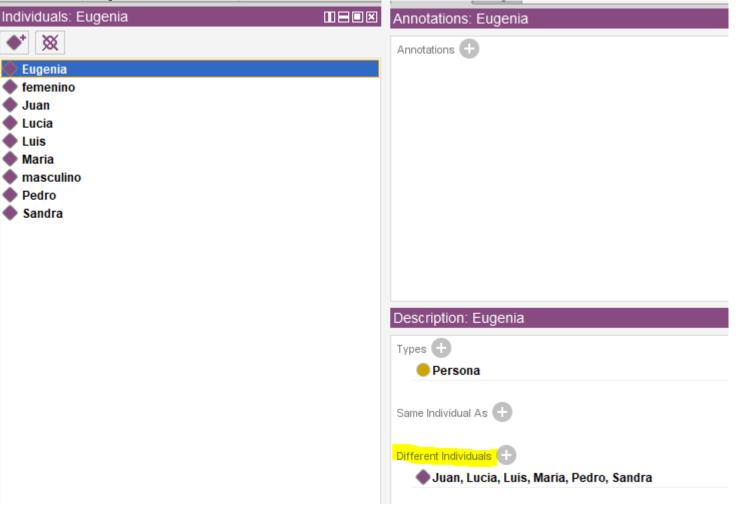
Sesion 3 - Agenda

- Suposición de nombres únicos (Uniques Names Assumption)
- Cláusulas de cierre
- Cardinalidad exactly
- Visualización de Ontologías
- Aplicación de reglas sobre ontologías con SWRL
- Consultas semánticas con SQWRL

Suposición de nombres únicos

Unique Names Assumption

- Las ontologías y el motor de inferencias, funcionan bajo el criterio de que dos (o más) individuos podrían ser el mismo, salvo que se especifique lo contrario.
 - Permite identificar coincidencias conceptuales
 - Requiere que a la hora de poblar la base de datos, se aporte información específica que separe a individuos que son diferentes



Cláusulas de cierre

Cláusulas de Cierre

 Conocer técnicas de cierre de cláusula es fundamental para el desarrollo de Ontologías completas.

• Para Clases (ya vistos):



- Para Individuos:
 - Es necesario definir tanto las propiedades de objeto con cada otro individuo, como indicar que el individuo pertenece a una clase que únicamente tiene esa propiedad con esos individuos



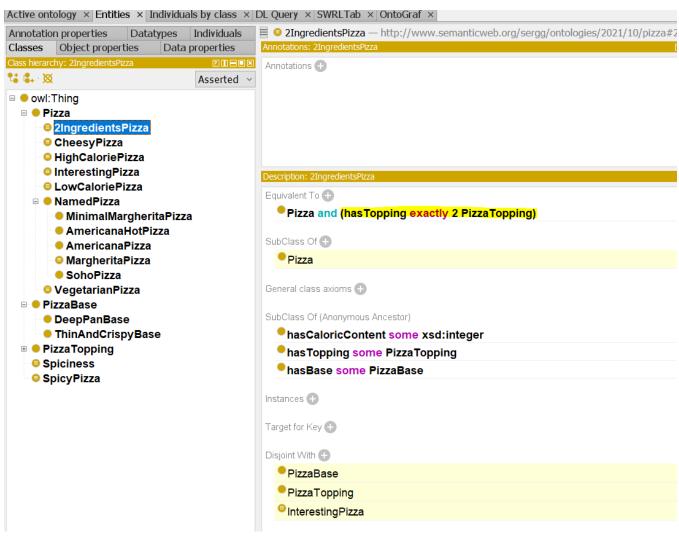
Equivalent To

Cardinalidad exactly

Definir una clase que permita únicamente pizzas con 2 ingredientes

- Desde la vista de clases, crear una subclase de Pizza llamada 2IngredientsPizza
- Seleccionar la nueva clase, y hacer click en SubClass Of +
- En el Class expression editor, introducir: hasTopping exactly 2 PizzaTopping
- Convertir la clase en definida (ver siguiente diapositiva)
- Tras sincronizar el razonador y posicionándonos en la vista de jerarquía de clases inferida, observamos que no hay ninguna clase que herede de la que acabamos de crear.
- El motivo es que la definición de PizzaMargherita permite añadir multiples toppings (por ejemplo una pizza con triple de queso mozzarella)

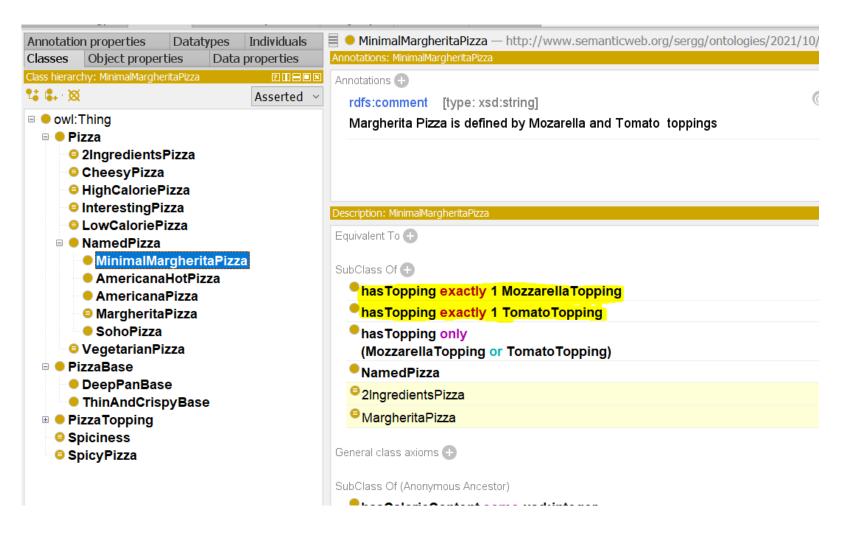
Definir una clase que permita únicamente pizzas con 2 ingredientes

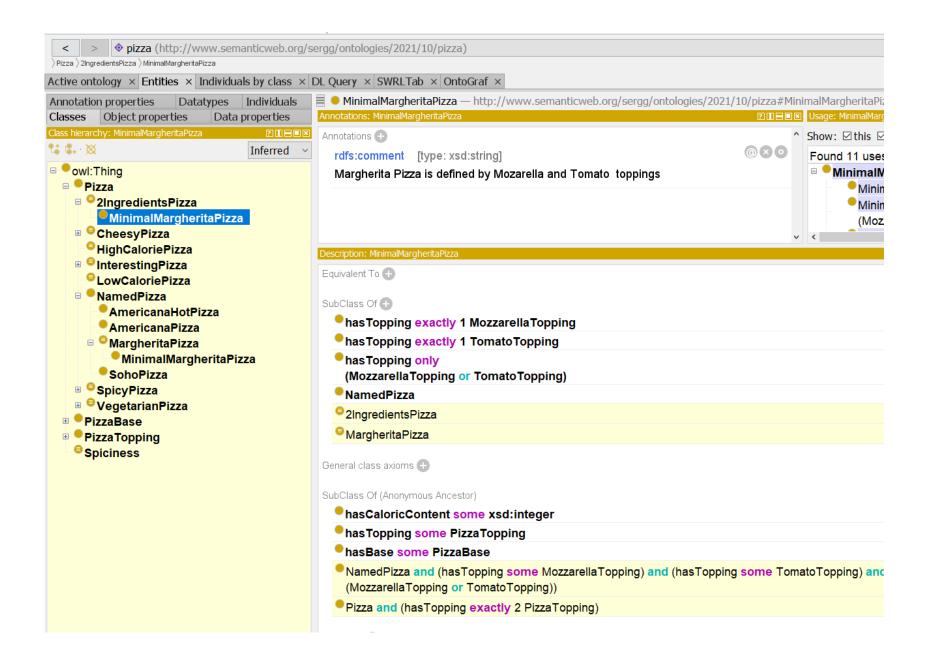


Definir una clase que represente a la Pizza Margharita con el mínimo posible de ingredientes

- Clonar la clase PizzaMargharita y renombrarla (Rename IRI) al nombre MinimalPizzaMargharita
- Seleccionar la nueva clase, y hacer click en SubClass Of +
- En el Class expression editor, añadir a la expresión actual: (hasTopping exactly 1 MozzarellaTopping) and (hasTopping exactly 1 TomatoTopping)
- Tras sincronizar el razonador y posicionándonos en la vista de jerarquía de clases inferida, observamos que ahora la clase MinimalPizza Margharita hereda de 2IngredientsPizza (ver siguientes diapositivas)

Definir una clase que represente a la Pizza Margharita con el mínimo posible de ingredientes





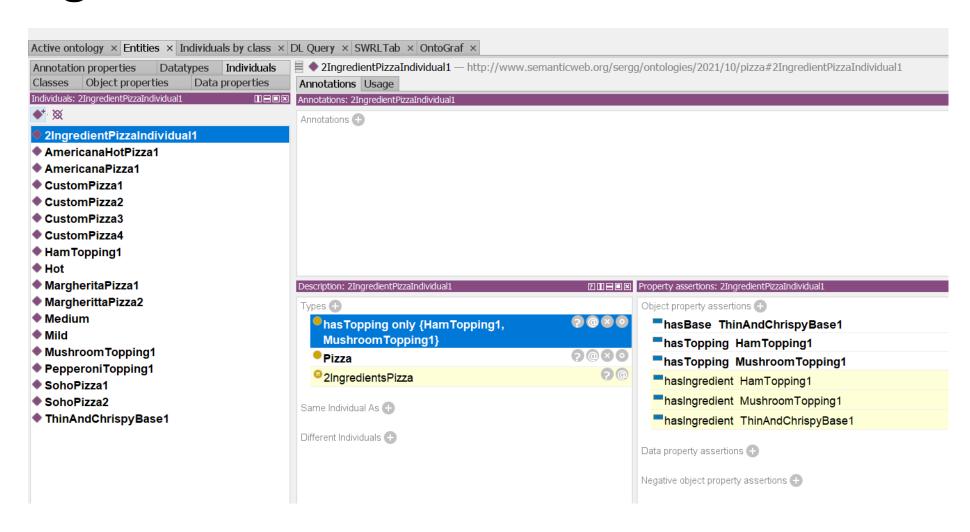
Definir un individuo que tenga 2 ingredientes

- Desde la vista de individuos, crear:
 - Un individuo llamado CrispyAndThinBase1 del tipo CrispyAndThinBase
 - Un individuo llamado MushroomTopping1 del tipo MushroomTopping
 - Un individuo llamado HamTopping1 del tipo HamTopping
 - Un individuo llamado 2IngredientsPizzaIndividual1 del tipo Pizza
- Seleccionar 2IngredientsPizzaIndividual1 y añadir las siguientes afirmaciones de propiedades de objetos :
 - hasBase CrispyAndThinBase1
 - hasTopping MushroomTopping1
 - hasTopping HamTopping1
- Aún falta un último detalle, ¿cuál podría ser?

Definir un individuo que tenga exactamente 2 ingredientes

- Desde la vista de individuos, crear:
 - Un individuo llamado CrispyAndThinBase1 del tipo CrispyAndThinBase
 - Un individuo llamado MushroomTopping1 del tipo MushroomTopping
 - Un individuo llamado HamTopping1 del tipo HamTopping
 - Un individuo llamado 2IngredientsPizzaIndividual1 del tipo Pizza
- Seleccionar 2IngredientsPizzaIndividual1 y añadir las siguientes afirmaciones de propiedades de objetos:
 - hasBase CrispyAndThinBase1
 - hasTopping MushroomTopping1
 - hasTopping HamTopping1
- Seleccionar el individuo como clase (Type)
 - hasTopping only {HamTopping1, MushroomTopping1}
- Sincroniza el razonador y observar el resultado

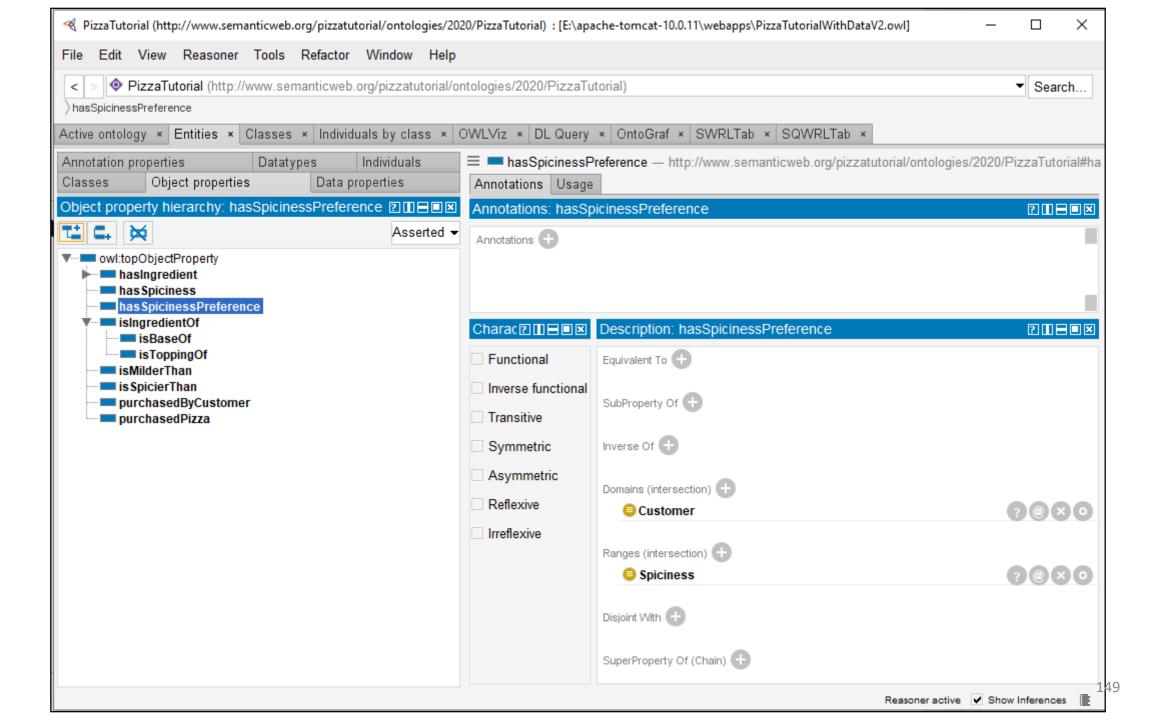
Definir un individuo que tenga exactamente 2 ingredientes



Visualización de Ontologías

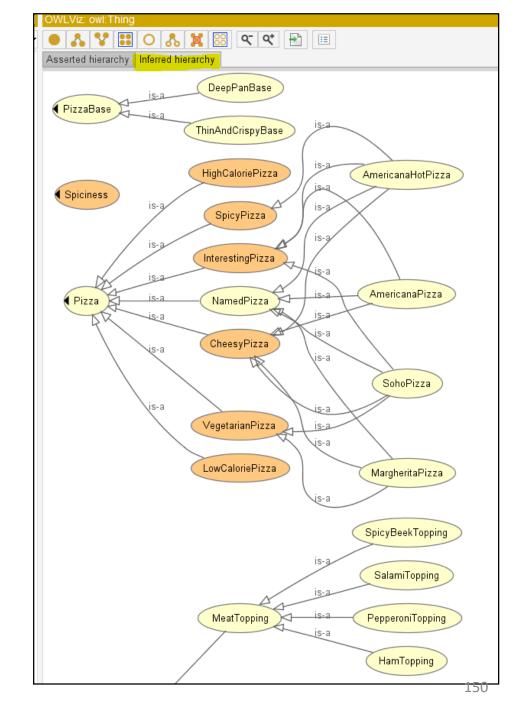
Nos familiarizamos con la Ontología ampliada

- Cargar la ontología PizzaTutorialWithDataV2.owl
 - https://campusvirtual.uva.es/mod/resource/view.php?id=1658318
- Revisamos el contenido de la ontología:
 - Localizamos a las personas (*Person*) que pueden ser clientes (*Customer*), empleados (*Employee*)
 - Vemos la definición, el uso de las clases y sus instancias en la vista Usage.
 - Buscamos cómo se almacenan en esta ontología las compras (purchasedPizza, purchasedByCustomer)
 - Buscamos cómo se almacenan las preferencias de un cliente (hasSpicinessPreference)
 - Buscamos cómo se almacena el número de pizzas



Representación de Ontologías por medio de Grafos

- Protégé permite la generación automática de grafos de jerarquía de clases con OWLViz
- Puede visualizarse la parte introducida por el usuario (asserted) y la generada por el razonador (inferred)

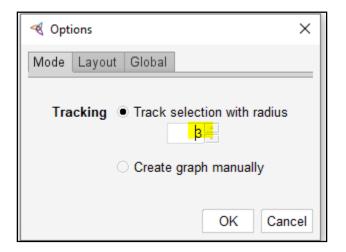


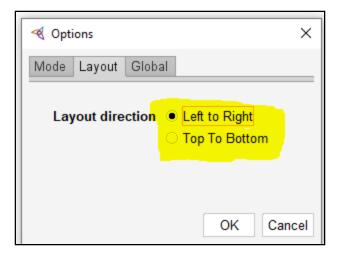
OWLViz: opciones



- Visualizar más niveles
 Options Mode

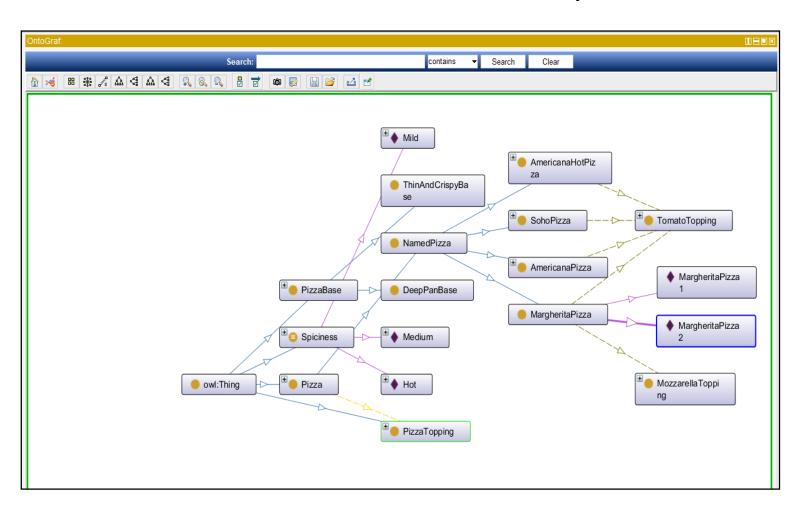
 (no se refresca automáticamente)
- Cambiar orientación
 Options Layout





Representación de Ontologías y Bases de Conocimiento por medio de Grafos: OntoGraph

- Seleccionar la ventana OntoGraph
- Permite visualizar jerarquías y categorizar las relaciones con códigos de colores en las líneas.
- Más complicado de ver para ontologías grandes



Aplicación de reglas sobre ontologías con SWRL

Definición de Reglas sobre Ontologías: SWRL

- SWRL: Semantic Web Rule Language
- El objetivo es enriquecer la ontología
- Recurso para hacer inferencias que no pueden definirse mediante axiomas de descripción lógica (o resulta demasiado complicado o poco intuitivo)
- Utilizaremos la ventana SWRL tab para definir reglas
- AVISO: NO utilizar los botones de ejecución (RUN), dejaremos que el motor de inferencias resuelva las reglas que definamos

Sistema de reglas de SWRL

- Sintaxis: 'Antecedente' -> 'Consecuente'
- Para representar la expresión "y", se utiliza ^.
- Para representar "cualquier individuo", se usan variables precedidas por ?.
- El consecuente únicamente se ejecuta, cuando se satisfacen todas las expresiones del antecedente.
- Dado que puede haber muchas posibilidades para que se cumplan las reglas, el razonador ejecutará todas las posibles, de manera que puede ejecutar iteraciones.

SWRL – Tipos de Expresiones

- Expresiones de clases:
 - Utiliza un único parámetro
 - Resuelve si un objeto es de una determinada clase (Pizza(?var))
- Expresiones de propiedades:
 - Utiliza dos parámetros, el primero es el individuo a comprobar, y el segundo el valor de la propiedad)
 - purchasedPizza(?c,?p) identificaría todos los casos en los que un cliente (?c) ha comprado una pizza (?p)
- Funciones integradas (built-in):
 - Utilizadas para hacer comprobaciones sobre datos básicos (comprobaciones matemáticas, sobre cadenas de texto, ...)
 - Por ejemplo, swrlb:greaterThan(?np, 1) (que el valor de la variable ?np sea mayor que 1)
 - Se pueden consultar en:

https://protegewiki.stanford.edu/images/5/57/SWRL-IQ manual.pdf

Definición de reglas SWRL (I)

• Asegurarnos de utilizar la ontología PizzaTutorialWithDataV2.owl

Caso de uso 1:

 Por motivos de fallo de previsión, sobran ingredientes picantes, por lo que la gerencia de la pizzería, decide ofrecer un descuento a las personas que prefieren pizzas picantes (hasSpicinessPreference Hot)

• Pasos:

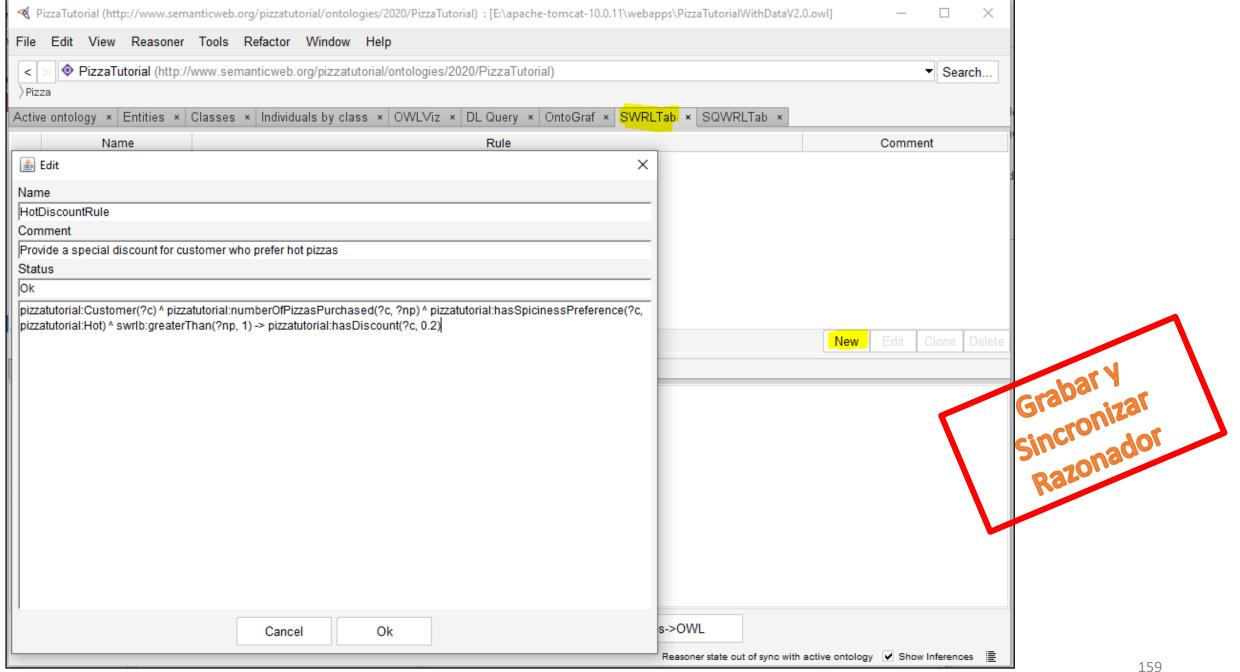
 Crear una regla SWRL que dé un descuento de un 20% a aquellos usuarios que hayan comprado 2 o más pizzas y prefieren pizzas picantes.

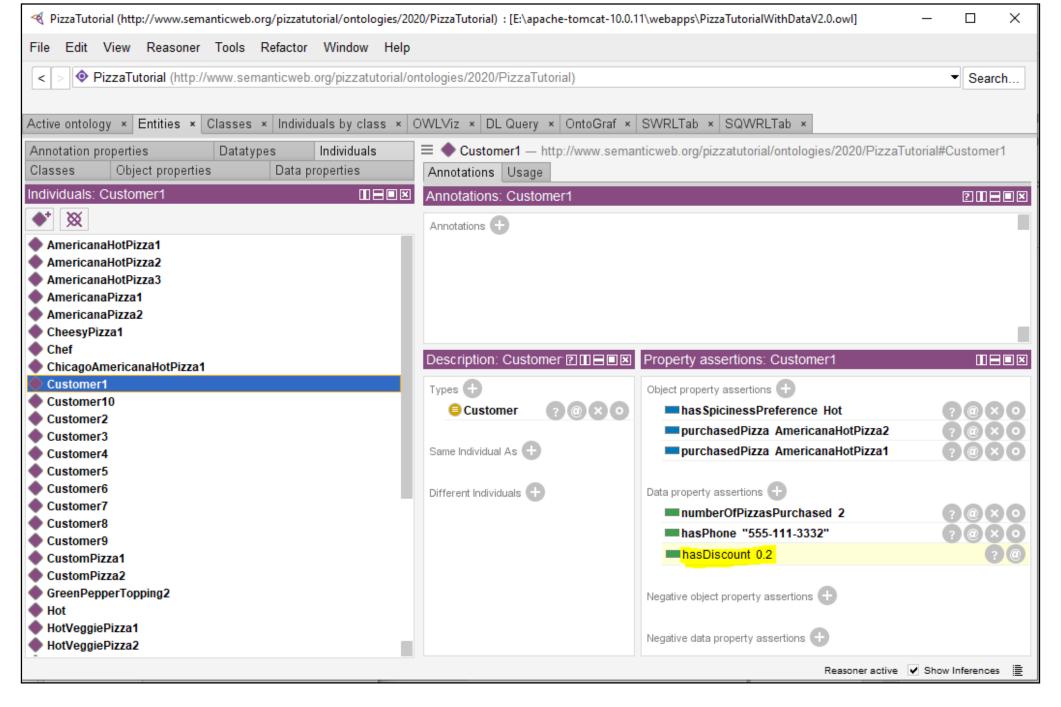
Definición de reglas SWRL (II)

Nombre de la regla: HotDiscountRule

- 1. Customer(?c) ^
- 2. numberOfPizzasPurchased(?c, ?np) ^
- 3. hasSpicinessPreference(?c, Hot) ^
- 4. swrlb:greaterThan(?np, 1)
- 5. -> hasDiscount(?c, 0.2)

- 1. recorremos los clientes
- 2. obtenemos el número de pizzas que han comprado los clientes (?c) y lo almacenamos en ?np
- 3. Comprobamos que el cliente (?c) tiene como preferencia de picante Hot
- 4. Comprobamos que el número de pizzas es mayor que 1 (2 o más)
- 5. **SE INFIERE** la propiedad hasDiscount para el cliente (?c) con el valor 0.2.





Definición de reglas SWRL (III)

• Asegurarnos de utilizar la ontología PizzaTutorialWithDataV2.owl

Caso de uso 2:

 Para el resto de los usuarios que también hayan consumido 2 o más pizzas, aplicamos un descuento del 10%

Pasos:

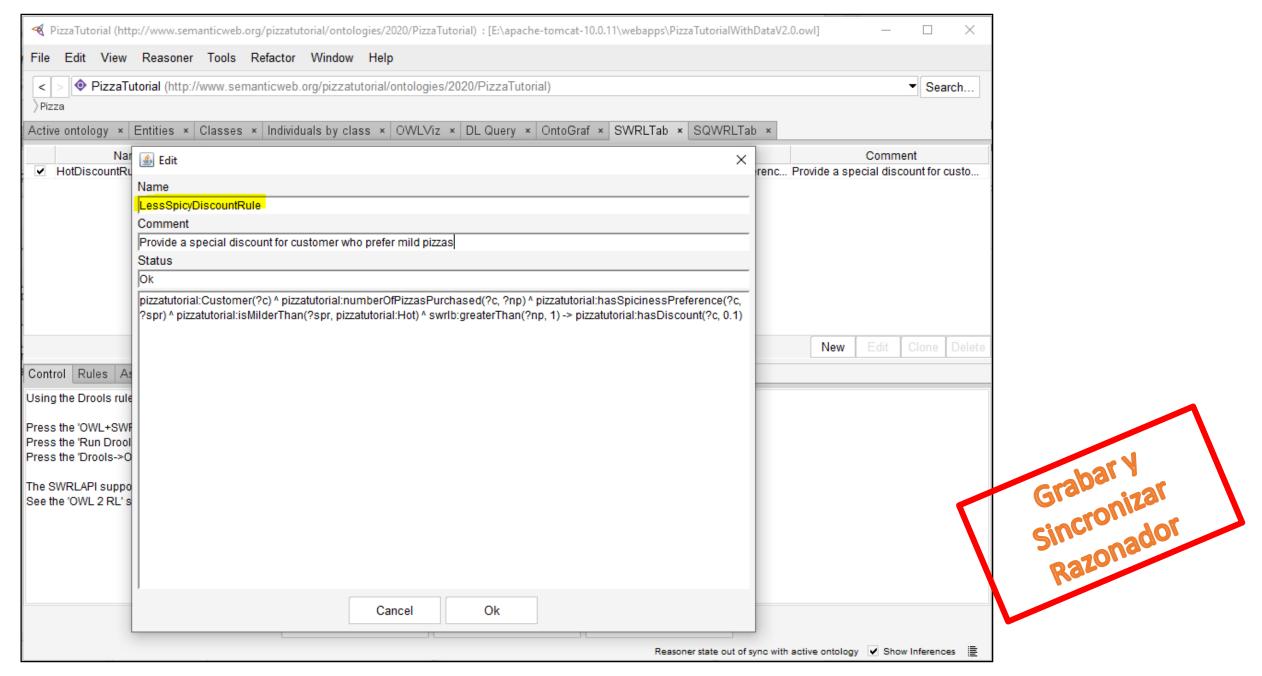
 Crear una regla SWRL que de un descuento de un 10% de aquellos usuarios que hayan comprado 2 o más pizzas y tengan preferencias de nivel de picante "menores" que Hot.

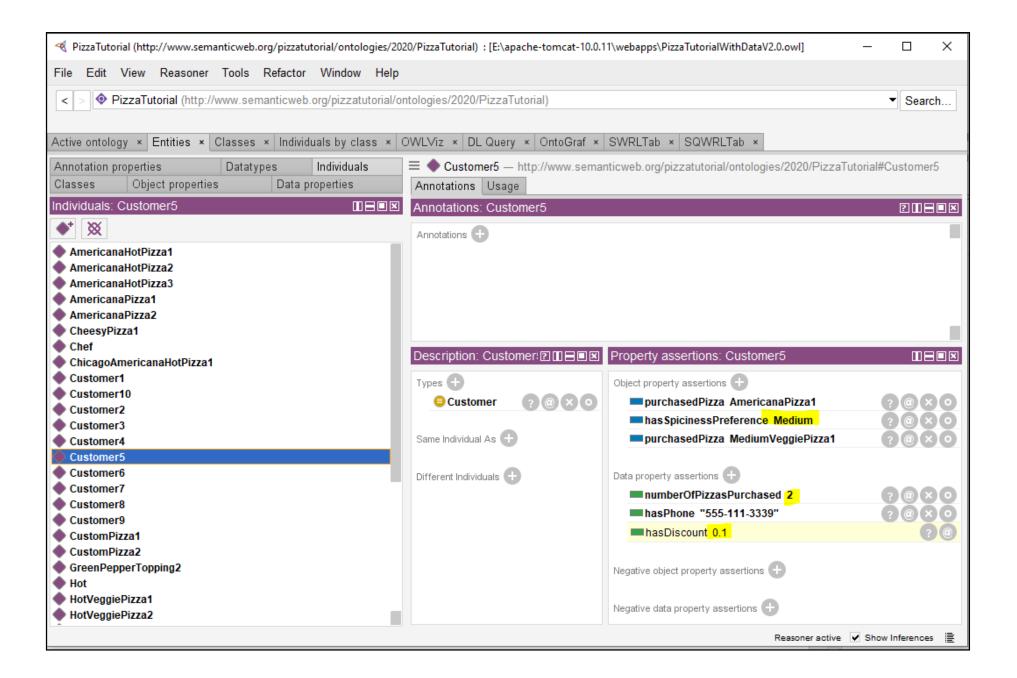
Definición de reglas SWRL (IV)

• Nombre de la regla: LessSpicyDiscountRule

- 1. Customer(?c) ^
- 2. numberOfPizzasPurchased(?c, ?np) ^
- 3. hasSpicinessPreference(?c, ?spr) ^
- 4. swrlb:greaterThan(?np, 1) ^
- 5. isMilderThan(?spr, Hot)
- 5. -> hasDiscount(?c, 0.1)

- 1. recorremos los clientes
- 2. obtenemos el número de pizzas que han comprado los clientes (?c) y lo almacenamos en ?np
- 3. Comprobamos que el cliente (?c) tiene como preferencia de picante (?spr)
- 4. Comprobamos que el número de pizzas es mayor que 1 (2 o más)
- 5. Comprobamos que la preferencia de picante (?spr) es más suave que Hot
- 6. **SE INFIERE** la propiedad hasDiscount para el cliente (?c) con el valor 0.1.





Consultas semánticas con SQWRL

Consultas semánticas: SQWRL



SQWRL – Semantic Query-Enhanced Web Rule Language (squirrel)

• Esta herramienta, nos permite lanzar consultas sobre la base de conocimiento, para poder evaluar el resultado de las reglas SWRL antes de aplicarlas

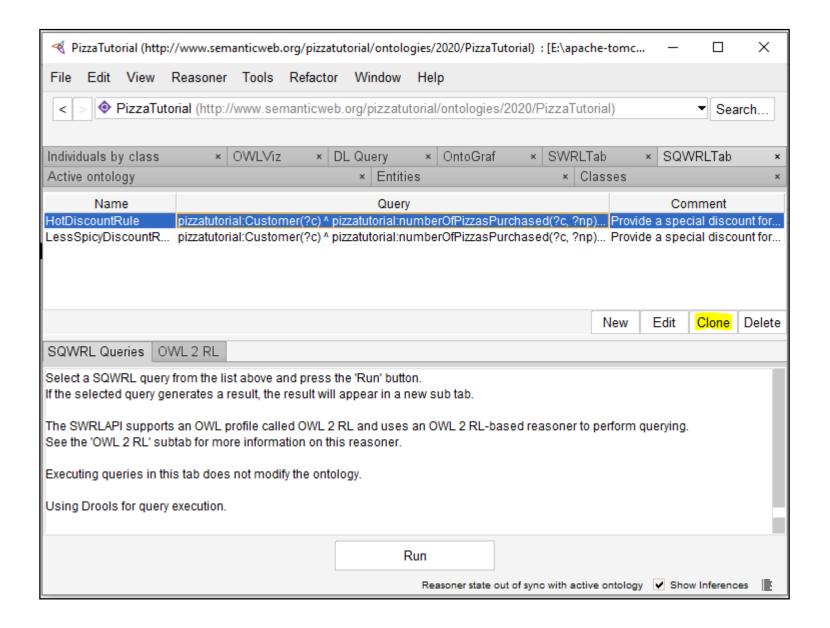
Trabajamos desde la pestaña SQWRL Tab

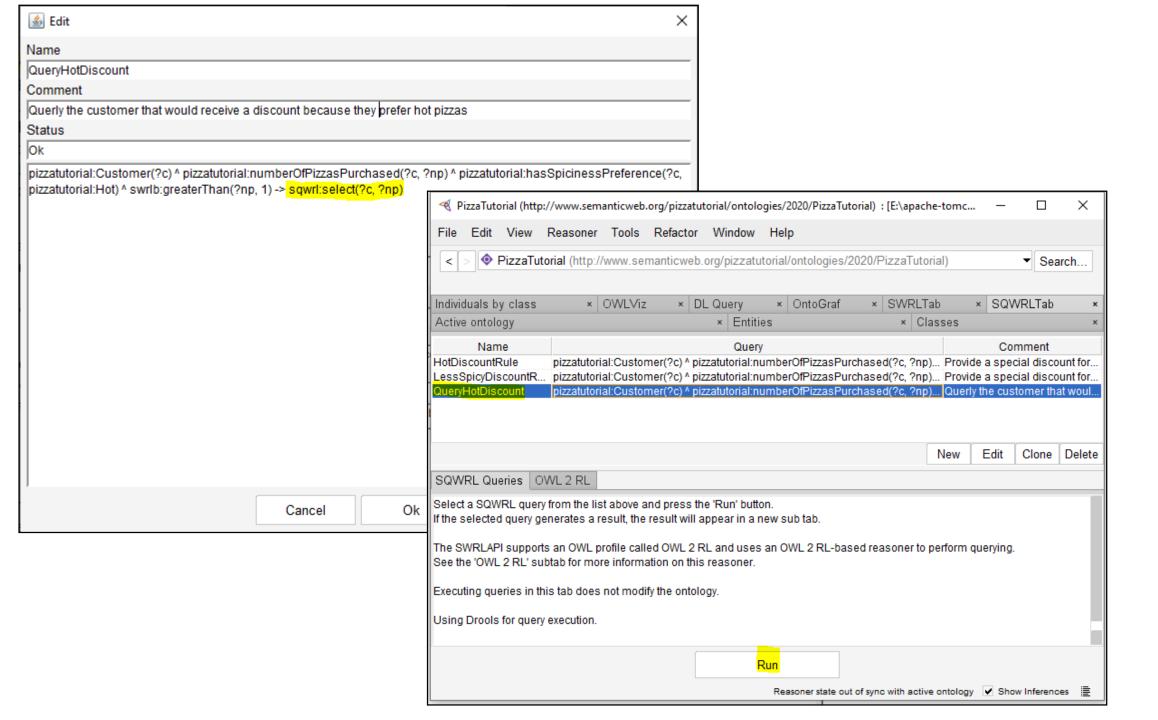
Obtenemos el resultado de las reglas

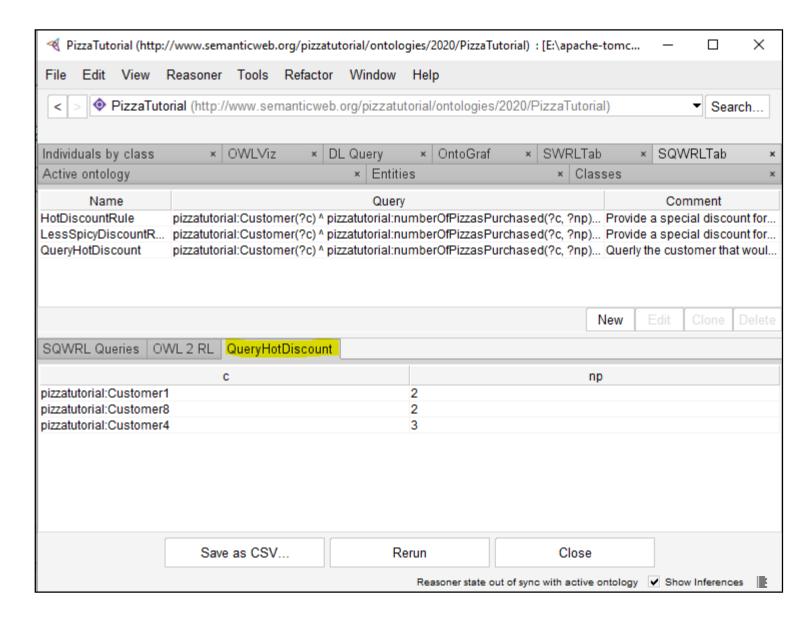
 Desde la pestaña SQWRL, clonar una de las reglas anteriores (se muestra en la transparencia siguiente).

- Modificar el consecuente, en lugar de inferir las propiedades, vamos a mostrar los resultados.
 - Nuevo consecuente: sqwrl:select(?c, ?np)

 Seleccionar la nueva regla, hacer clic en RUN y observar los resultados en la nueva pestaña que se crea en la parte inferior.



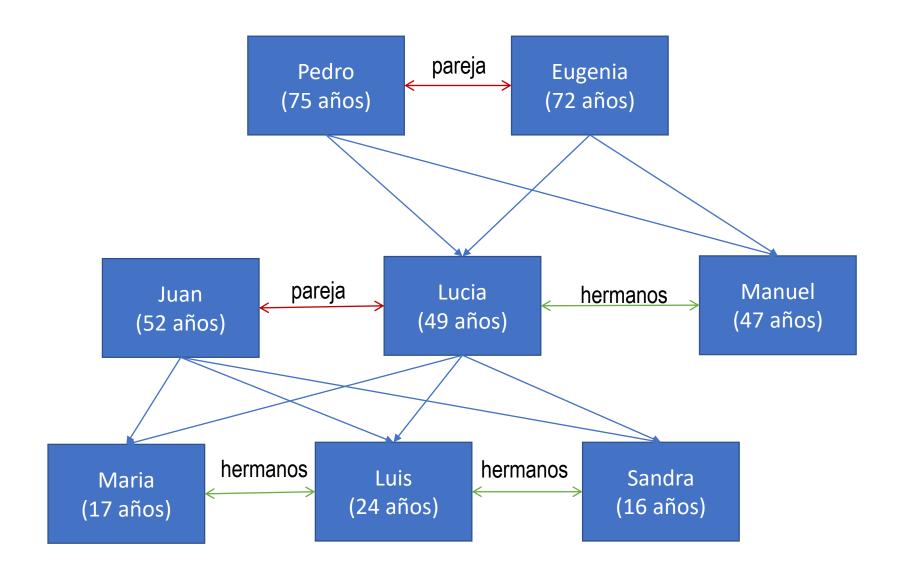




 Cuando hacemos clic en run, se genera una nueva subpestaña con los resultados. En este caso, hemos lanzado la consulta para averiguar los distintos clientes y el número de pizzas que han consumidos

PRACTICA: PARTE 3 (ENTREGABLE JUNTO CON PARTE 2)

- Elaborar una regla para identificar Abuelos
- Elaborar una regla para identificar Tíos (ver jerarquía en la página siguiente)
- Elaborar una clase para identificar personas que tienen exactamente
 2 hijos
- Elaborar una clase para identificar personas que tienen una familia de al menos 3 hijos (FamiliaNumerosa)



FIN DE LA TERCERA SESION