Chatbot (GPT) na vyhľadávanie v štruktúrovaných dátach - agregovanie viacerých chatbotov

Zápisnica stretnutia č.

Prítomní :		
Ing. Marián Lekavý, PhD.		
Marko Matúška, Patrik Kaprinay, Ľuboš Sekerák, Klára Murínová, Michal Čopjan		
Progra	am:	
1.	Stretnutie sa uskutočnilo online prostredníctvom Ms Teams.	
2.	Prezentovanie úloh zadaných na predošlom stretnutí:	
	a.	Dokončiť analýzu existujúcich riešení do finálnej podoby – Klára , Patrik ,
		Marko , Ľuboš – (úloha splnená)
	b.	Dokončenie rozhodovacej vrstvy – Michal (úloha čiastočne splnená)-
		vytvorený kód nie je spojený s už existujúcim kódom
3.	Prebel	nla diskusia o analýze možných riešení , zhodnotili sme výhody a nevýhody
	jednot	livých model
4.	Na záv	ver diskusie sme vybrali 3 modely pre rozhodovanie – Luis , Embedding a plnú
	verziu	GPT
	a.	Tieto modely preskúmame a analyzujeme hlbšie , vykonáme na nich
		experimenty a vyberieme ten najlepší na základe určitých kritérií
5.	Zhrnu	tie zadania projektu : Vyššie uvedené modely pre rozhodovanie budú mať za
	úlohu	rozhodnúť ktorá kategória sa vyberie , reálne budú dve kategórie , no pre
	budúc	e možné rozšírenie bude viac kategórií – len ilustračne

a. súvisiace súčiastky, bude nám dodaná API na získanie dát

Zápisnicu vypravoval/a:

Dátum:



SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY TÍMOVÝ PROJEKT

- b. Hľadanie súčiastky podľa parametrov existujúce riešenie
- 6. Model pre hľadanie súvisiacich súčiastok bude implementovaný pomocou regex
- 7. Do budúcna budeme vytvárať aj testovaciu sadu
- 8. Úlohy do budúceho týždňa: implementovať funkčný prototyp pre rozhodovanie
 - a. Spojiť rozhodovaciu vrstvu s existujúcim riešením tak aby sa rozhodovalo podľa nejakého pravidla (random) medzi 5 kategóriami , vypíše pre každú kategóriu iný výstup , napr. Rozhodol som sa pre kategóriu 1 , ak sa nebude vedieť rozhodnúť vypíše chybu Michal
 - b. Diagram tried rozhodovacej vrstvy Michal
 - c. Pre jednotlivé modely implementovať rozhodovanie medzi 5 kategóriami :
 - i. Plná GPT Klára, Ľuboš
 - ii. Luis Marko
 - iii. Embedding Patrik
 - d. Implementovanie jednoduchého algoritmu s regex pre nájdenie súvisiacich súčiastok - Patrik