**AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA**

**IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE**



**Wydział Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biomedycznej**

Katedra Automatyki

**PRACA MAGISTERSKA**

**Opracowanie narzędzi informatycznych wspomagających analizę statystyczną języka włoskiego**

Gabriela Pastuszka   
Kierunek studiów: Informatyka Stosowana

Opiekun pracy Dr inż. Mirosław Gajer

**Oświadczenie autora**

Oświadczam, świadoma odpowiedzialności karnej za poświadczenie nieprawdy,

że niniejszą pracę dyplomową wykonałam osobiście i samodzielnie,

oraz że nie korzystałam ze źródeł innych niż wymienione w pracy.

Contents

[1. Cel pracy 4](#_Toc380912823)

[2. Przetwarzanie języka naturalnego – wprowadzenie 5](#_Toc380912824)

[2.1. Odkrywanie wiedzy w bazie danych (KDD) 5](#_Toc380912825)

[2.2. Statystyczna analiza języka 7](#_Toc380912826)

[2.2.1. Uczenie maszynowe 7](#_Toc380912827)

[2.2.2. Eksploracja danych 8](#_Toc380912828)

[2.3. Główne zastosowania NLP 9](#_Toc380912829)

[2.4. Problemy NLP 11](#_Toc380912830)

[3. Zagadnienia statystyczne – omówienie 14](#_Toc380912831)

[3.1. Kwantytatywne prawa językowe 14](#_Toc380912832)

[3.2. Oznaczanie części mowy 14](#_Toc380912833)

[3.3. Wyszukiwanie kolokacji 14](#_Toc380912834)

[4. Język włoski – krótka charakterystyka pod kątem analizy statystycznej 15](#_Toc380912835)

[4.1. Wyrazy pochodzenia obcego 15](#_Toc380912836)

[4.2. Oznaczanie części mowy (POS tagging) 16](#_Toc380912837)

[4.2.1. Przedrostki 16](#_Toc380912838)

[4.2.2. Składnia 17](#_Toc380912839)

[5. Implementacja rozwiązania 18](#_Toc380912840)

[5.1. Środowisko programistyczne 18](#_Toc380912841)

[6. Przykłady użycia 19](#_Toc380912842)

1. Cel pracy

Celem pracy jest opracowanie narzędzi informatycznych wspomagających analizę statystyczną języka włoskiego.

Jest to aplikacja napisana w języku Python, przy użyciu biblioteki graficznej PyQt. Analizy dokonuje się wczytując plik zawierający próbkę tekstu w języku włoskim.

2-3 strony

1. Przetwarzanie języka naturalnego – wprowadzenie

Przetwarzanie języka naturalnego (NLP) to szeroka gałąź nauki, łącząca zagadnienia informatyki, sztucznej inteligencji i lingwistyki, badająca zjawiska zachodzące w językach naturalnych. Jej zastosowanie można sprowadzić do tłumaczeń z jednego języka naturalnego na drugi, do analizy próbek w językach naturalnych i przekształcania ich na język formalny, zrozumiały przez maszyny oraz przedstawiania danych pobranych z bazy danych w języku naturalnym, zrozumiałym przez człowieka. Zwłaszcza analiza i rozumienie języka naturalnego jest tu bardzo złożonym zagadnieniem, wymagającym od komputera szerokiej wiedzy o świecie rzeczywistym, umiejętności wychwytywania sensu słów z kontekstu, interpretacji metafor, ironii i innych środków stylistycznych.

Analiza języka naturalnego dotyczy zarówno języka mówionego jak i pisanego, jednak są to dość odrębne kwestie, zmagające się z innymi problemami. Przekształcenie sygnału analogowego w symbole języka formalnego może być bardzo trudnym procesem. Dużą rolę odgrywa tutaj gwara, intonacja (świadcząca np. o emocjach mówiącego, o charakterze prowadzonej rozmowy), akcent padający na określony wyraz (może zmienić znaczenie całego zdania). W mojej pracy skupiam się na języku pisanym.

* 1. Odkrywanie wiedzy w bazie danych (KDD)

KDD (Knowledge Discovery in Databases) to interaktywny i iteracyjny proces przetwarzania i ekstrakcji wiedzy (wzorców, reguł, informacji) z dużych baz danych. Powstał w latach 90, kiedy w obliczu dramatycznie rosnącej ilości danych cyfrowych (dotyczących wielu dziedzin, zarówno nauki jak i biznesu) dostrzeżono potrzebę opracowania nowych narzędzi i sposobów pozwalających na szybką ekstrakcję wiedzy z baz danych. Jest to proces składający się z kilku etapów, które często wymagają od badacza podejmowania subiektywnych decyzji – nie jest to proces w pełni zautomatyzowany.

Mimo szerokiego zastosowania KDD i idącej za tym rozmaitej specyfiki danych, można wyróżnić następujące podstawowe etapy:

* zrozumienie dziedziny zastosowania i sprecyzowanie celu całego procesu;
* utworzenie zestawu danych źródłowych – wybór odpowiednich próbek;
* wstępne przetworzenie i ujednolicenie danych wejściowych – np. usunięcie szumu, obsłużenie niepełności danych (brakujące pola rekordów);
* redukcja i odpowiednie przedstawienie danych pod kątem określonego celu;
* dobór najlepszej metody ekstrakcji wiedzy z danych do określonego celu, np. streszczenie, klasyfikacja, regresja;
* wybór hipotezy, wybór modelu i parametrów do przedstawienia pod kątem użytkownika końcowego;
* eksploracja wiedzy – poszukiwanie interesujących wzorców w określonych reprezentacjach danych. Poprzez poprawne wykonanie poprzednich kroków badacz może znacząco poprawić efekty poszukiwań;
* interpretacja wykrytych wzorców, ewentualny powrót do kroków poprzednich w celu poprawy wyników;
* wykorzystanie zdobytej wiedzy – sporządzenie raportów, sprawdzenie, czy nie zachodzi konflikt z wcześniej pozyskaną wiedzą.

Uproszczony przebieg KDD uwzględniający powroty do poprzednich etapów został przedstawiony na rysunku 1.



Rysunek 1 Przebieg procesu odkrywania wiedzy w bazie danych

W kontekście przetwarzania języka naturalnego, pierwszym etapem jest wybór odpowiednich tekstów (korpusu języka). Surowy tekst korpusu należy ujednolicić, np. poprzez zamianę dużych liter na małe, usunięcie niepożądanych znaków. Następnie, w zależności od charakteru poszukiwań, trzeba przygotować odpowiednią prezentację danych, np. rozkład częstotliwości wyrazów czy zestawienie par wyrazów często występujących razem. W tak przygotowanych danych można wyszukiwać wzorce za pomocą różnych metod, opisanych szerzej w rozdziale 2.2.2

* 1. Statystyczna analiza języka

W celu zautomatyzowania procesów przetwarzania oraz umożliwienia analizy dużych ilości danych, stosuje się metody stochastyczne, statystyczne oraz probabilistyczne. Szczególnie przydatne są one w przypadku długich, wieloznacznych zdań, do których analizy nie wystarczają proste zasady gramatyczne. Statystyczne NLP opiera się na podejściu ilościowym – modelach probabilistycznych, teorii informacji i algebrze liniowej. Główne techniki działania to uczenie maszynowe i eksploracja danych.

* + 1. Uczenie maszynowe

Uczenie maszynowe jest cechą nowoczesnych algorytmów NLP. W przeciwieństwie do algorytmów opartych na z góry narzuconych regułach, polega ono na automatycznym uczeniu się tych reguł przez system poprzez analizę dostarczonego korpusu języka (bazy tekstów w języku naturalnym), opatrzonego prawidłowymi wartościami (np. tagami części mowy, wyjątkami specyficznymi dla danego języka, itd.). Algorytmy oparte na uczeniu maszynowym posiadają wiele zalet w porównaniu do algorytmów opartych na ręcznie wprowadzanych regułach:

* są efektywne, gdyż skupiają się na najczęściej występujących przypadkach, podczas gdy przy ręcznym definiowaniu reguł trudno określić, na co położyć największy nacisk,
* korzystając z metod wnioskowania statystycznego (estymacje, weryfikacje hipotez), są odporne na błędne lub niespotkane wcześniej dane wejściowe,
* dokładność wyników można zwiększyć poprzez dodanie nowych danych wejściowych – większa próba oznacza lepsze działanie algorytmu; ręcznie wprowadzane reguły muszą zaś być coraz bardziej skomplikowane dla polepszenia wyniku.
  + 1. Eksploracja danych

Eksploracja danych (data mining) to etap analizy w odkrywaniu wiedzy z baz danych (KDD). Polega na wykrywaniu wzorców w dużych zbiorach danych z wykorzystaniem różnych metod, głównie wywodzących się z badań nad sztuczną inteligencją, np. . Idea eksploracji danych sprowadza się do wykorzystania szybkości komputera w celu wykrywania prawidłowości ukrytych dla człowieka ze względu na ograniczone możliwości czasowe.

W przypadku NLP, wzorce te mogą dostarczyć nam wiedzy o różnych aspektach językowych danego tekstu. Przykładowo, różnorodność leksykalna czy średnia długość wyrazu może być diametralnie różna dla napisów filmowych i dla tekstu rozprawy naukowej. Duża liczba wystąpień słowa typowego dla danego dialektu, slangu czy żargonu może zdradzić informację o pochodzeniu i środowisku autora tekstu.

Istnieją różne metody przetwarzania stosowane w eksploracji danych:

* wykrywanie anomalii – nietypowe dane, mogą świadczyć o błędzie;
* modelowanie zależności – wykrywanie związków pomiędzy pozornie niezależnymi od siebie zmiennymi. Istnieje tutaj ryzyko nadinterpretacji (korelacja nie zawsze oznacza związek przyczynowo – skutkowy);
* klasteryzacja – odkrywanie grup i struktur danych mających jakieś cechy wspólne;
* klasyfikacja – stosowanie istniejących (wykrytych wcześniej) grup na nowych danych (przypisywanie im klas)
* regresja – próba znalezienia funkcji obrazującej zestaw danych z najmniejszym błędem
* streszczenie – opracowanie zwięzłej formy zestawu danych poprzez wizualizację i raporty.
  1. Główne zastosowania NLP

Przetwarzanie języka naturalnego znajduje bardzo różnorodne zastosowania, od praktycznych (np. tłumaczenie tekstów) do czysto teoretycznych (badanie zjawisk zachodzących w językach naturalnych). A oto niektóre z nich:

* automatyczne streszczanie tekstu – tworzenie krótkiego streszczenia, zawierającego najważniejsze informacje oryginalnego tekstu. Istnieją dwa rodzaje streszczeń: ekstrakt i abstrakt. Ekstrakt składa się ze słów i zdań wybranych z oryginalnego tekstu, mających największe (według oceny systemu) znaczenie. Abstrakt powstaje poprzez utworzenie semantycznej reprezentacji danych i wygenerowanie na jej podstawie tekstu w języku naturalnym. Jest to trudniejsze zadanie, wymagające zarówno trafnej intepretacji danych, jak i spójnej prezentacji w formie tekstu w języku naturalnym. Analogicznie do streszczenia można także dokonywać upraszczania – przedstawiania danego tekstu prostszym językiem, np. za pomocą zdań pojedynczych.
* tłumaczenie tekstu z jednego języka naturalnego na drugi – to trudne zadanie, a jego złożoność jest silnie zależna od stopnia skomplikowania gramatyki poszczególnych języków podlegających tłumaczeniu. Ważną kwestią jest odróżnienie idiomów i innych metaforycznych wyrażeń, których nie należy tłumaczyć dosłownie. Potrzebna jest więc dostarczona uprzednio baza takich zwrotów.
* generowanie języka naturalnego – przekształcanie treści zapisanych w bazach danych do formy czytelnej dla człowieka. Ważnym zadaniem jest dobór odpowiednich słów, poprawność gramatyczna i naturalność.
* rozumienie języka naturalnego – proces odwrotny do generacji języka o znacznie większej złożoności, wymagający trafnej analizy kontekstu, anafor, odniesień do świata zewnętrznego, a także umiejętności rozstrzygania wieloznaczności. Stanowi podstawę wielu wymienionych tutaj zastosowań, a także bardzo atrakcyjny sposób porozumiewania się z komputerem.
* rozróżnianie części mowy – zadanie pośrednie, pomocne m. in. w wykrywaniu konkretnych kolokacji (np. par czasownik + rzeczownik) i w tłumaczeniu. Automatyczne rozstrzygnięcie części mowy danego słowa nie zawsze jest możliwe, często można tego dokonać tylko z pewnym prawdopodobieństwem. Algorytmy tagujące działają iteracyjnie – najpierw oznaczane są wyrazy, których przynależność do danej części mowy jest oczywista. W kolejnych iteracjach łatwiej można określić część mowy wyrazów sąsiadujących.
* podział morfologiczny – wyodrębnienie z tekstu i klasyfikacja morfemów (najmniejszej jednostki gramatycznej). Kluczowy wpływ ma tu złożoność morfologiczna (struktura wyrazów) danego języka. Nie jest to zastosowanie samo w sobie, stanowi jeden z etapów rozumienia języka naturalnego czy dokonywania tłumaczeń.
* wykrywanie kolokacji – odnajdywanie par wyrazów często występujących razem, mogących stanowić utarte związki frazeologiczne, powiedzenia, memy ulegające modzie. Pozwalają one śledzić zmiany zachodzące w języku na przełomie lat.
* badanie specyfiki tekstów różnego pochodzenia – na podstawie zróżnicowania leksykalnego, średniej długości słowa, liczbie pomyłek w tekście i wielu innych czynników można się wiele dowiedzieć na temat danej próbki tekstu – czy jest to np. zapis nieoficjalnej rozmowy telefonicznej, czy też przemówienie polityka. Informacje te są bardzo przydatne w generowaniu tekstu w języku naturalnym, gdy ważne jest nadanie wypowiedzi odpowiedniego stylu.
* dostarczanie informacji o języku – każdy język naturalny posiada swoje specyficzne cechy, uwarunkowane kulturowo i historycznie. Stosując proste metody statystyczne można badać język pod kątem podatności na wpływ wyrazów pochodzenia obcego, neologizmów, tworzenia się dialektów i gwar.
* pomoc w nauce języka – osoba chcąca szybko nauczyć się danego języka może położyć nacisk na wyrazy najczęściej występujące w całym języku lub jego podzbiorze odpowiadającym jakiemuś zagadnieniu, np. nomenklatura prawnicza. Bardzo przydatne jest też wyszukiwanie kontekstów czy związków frazeologiczych w jakich często występuje dane słowo. Istnieją także programy pomagające w nauce wymowy lub pisma, oceniające podobieństwo próbek dźwiękowych i graficznych.
* automatyczne ocenianie wypracowań, esejów – jako pomoc dla nauczyciela, program taki może szybko ocenić różnorodność leksykalną, liczbę błędów, a także wartość merytoryczną wypracowań, np. zgodność z faktami historycznymi.
* rozpoznawanie i definicja nazw własnych – wyszukiwanie w tekście wyrazów będących nazwami własnymi i szerszych informacji o nich (przydatne zwłaszcza w przypadku języków, w których nazw własnych nie pisze się wielką literą).
  1. Problemy NLP

Przetwarzanie języka naturalnego, a zwłaszcza jego rozumienie natrafia na wiele problemów i barier, dlatego zagadnienie to jest często nazywane problemem AI-complete (problemem sztucznej inteligencji). Aby z powodzeniem rozwikłać liczne wieloznaczności języka naturalnego, potrzebna jest bowiem szeroka wiedza o świecie zewnętrznym, a także rozumienie aluzji i skojarzeń – sposób myślenia właściwy dla ludzkiego mózgu.

Główne problemy NLP można przedstawić następująco:

* wieloznaczność składniowa zdania – zwana też amfibologią - zwłaszcza długie, wielokrotnie złożone zdania dopuszczają mnogość interpretacji. W niektórych przypadkach poprawna interpretacja wymaga elementarnej wiedzy o świecie i nie stanowi problemu dla człowieka. Np. w przypadku zdań *Daliśmy małpom banany, bo były głodne* i *Daliśmy małpom banany, bo były przejrzałe* czasownik *były* odnosi się za każdym razem do innego rzeczownika. Poprawne ich zintepretowanie wymaga wiedzy na temat małp i bananów.
* wieloznaczność zakresu – rodzaj błędu logicznego, wynikający z nieprawidłowego uzycia kwantyfikatorów lub podobnych określeń, takich jak każdy, wiele, ktoś, nikt. Np. angielskie zdanie *Many people visit Europe every month* może oznaczać zarówno fakt, iż istnieje grupa wielu ludzi zwiedzających Europę co miesiąc, oraz że Europa jest odwiedzana co miesiąc przez wielu ludzi (niekoniecznie tych samych).
* rozstrzyganie odniesień – w języku angielskim problematyczne jest jednoznaczne określenie, jakiego słowa tyczy się dany przymiotnik, np. wyrażenie *pretty little girls’ school* można rozumieć aż na 4 sposoby (przymiotniki *pretty* i *little* mogą dotyczyć zarówno słowa *girls*, jak i *school*).
* błędy językowe, logiczne, stylistyczne - w języku polskim wieloznaczności rodzi np. rzeczownik w funkcji przydawki lub rzeczownik mogący spełniać zarówno funkcję podmiotu jak i dopełnienia, np. *Samochód wyprzedził motocykl*. Kolejny rodzaj wieloznaczności powodują homonimy, np. Problemy tego typu są cechą języków naturalnych i nie tylko komputer miałby trudności z ich interpretacją.
* homonimy – wiele wyrazów ma więcej niż jedno znaczenie, więc tylko kontekst, w jakim dane słowo występuje, może pomóc w określeniu jego znaczenia. Filozof języka, Ludwig Wittgenstein, zajmował się m. in. problemem znaczenia słowa i ujął to w ten sposób: „*Znaczeniem słowa jest sposób użycia go w języku.”*
* niemożność określenia części mowy – problem ten dotyczy głównie języków analitycznych, posiadających znikomą morfologię fleksyjną, która w innych językach pomaga odróżnić od siebie części mowy. Przykładem jest angielskie zdanie *Time flies like an arrow.* Oprócz oczywistego porównania upływu czasu do lotu strzały można wyróżnić co najmniej 6 innych znaczeń, w zależności od zaklasyfikowania poszczególnych wyrazów do odpowiednich części mowy. Również w językach syntaktycznych, np. w języku polskim, nie zawsze da się jednoznacznie określić część mowy – przykładem może być słowo *śledź*, które można interpretować jako rzeczownik lub czasownik w trybie rozkazującym (może to prowadzić do zabawnych konsekwencji – pozycję w menu pewnej restauracji brzmiącą po polsku ‘śledź w oleju’ przetłumaczono na angielski jako ‘follow in oil’).
* interpretacja idiomów – ponieważ nie można ich traktować dosłownie, wymagają one wcześniej zdefiniowanej bazy znaczeń. W przypadku dokonywania tłumaczenia, można także spróbować znaleźć analogiczny idiom w języku docelowym.
* błędne dane wejściowe – literówki, brak znaków interpunkcyjnych mogą niekiedy całkowicie uniemożliwiać ich poprawne zrozumienie przez komputer (a także przez człowieka). Drobne błędy pisowni mogą być łatwo wykryte i naprawione automatycznie, o ile nie zachodzi wieloznaczność.
* wpływ akcentu na znaczenie zdania – w interpretacji języka mówionego dużą rolę odgrywa akcent, który wskazując na wybrane słowo zmienia zupełnie znaczenie całego zdania.
* wieloznaczność mowy, homofonów – kolejny rodzaj wieloznaczności, dotyczący tylko języka mówionego, np. zlepek słów *mamamanastroje* można rozbić na co najmniej 8 różnych zdań, każde o innym znaczeniu.

Podsumowując, dobry system NLP mający znaleźć praktyczne zastosowanie, musi być dobry w podejmowaniu decyzji ujednoznaczniających znaczenie wyrazu oraz część mowy, do której należy, strukturę składniową zdania i zakres semantyczny. Powinien być także odporny na błędne dane wejściowe (w miarę możliwości poprawiać błędy pisowni). Dodatkowo, jeśli system ma rozumieć mowę, musi radzić sobie także z jej niuansami – wieloznacznością homonimów i zmianą znaczenia zdania w zależności od wyrazu, na który położony jest akcent.

1. Zagadnienia statystyczne – omówienie
   1. Kwantytatywne prawa językowe
   2. Oznaczanie części mowy

Istnieje wiele sposobów określania części mowy danego słowa w tekście.

* 1. Wyszukiwanie kolokacji

1. Język włoski – krótka charakterystyka pod kątem analizy statystycznej

Język włoski ma wiele interesujących cech, które ułatwiają jego analizę statystyczną. Dokładniejszy opis języka znajduje się w ..................... – w tym rozdziale powtórzę tylko najważniejsze informacje.

* 1. Wyrazy pochodzenia obcego

Ponieważ każdy wyraz w języku włoskim (poza kilkoma wyjątkami) kończy się na samogłoskę, łatwo znaleźć w tekście wyrazy obcego pochodzenia. Co więcej, w alfabecie języka włoskiego nie występują litery *k, j ,w, x, y,* toteż wyrazy zawierające choć jedną z nich również można zakwalifikować jako zapożyczone z innych języków. Wyjątkiem są tu słowa, które na stałe zagościły w słowniku języka włoskiego, np. *extracommunitari, xenofobia.*

Innym, o wiele skuteczniejszym sposobem wykrywania wyrazów obcych jest sprawdzanie słów pod kątem występowania w nich bigramów nietypowych dla języka włoskiego. Metoda ta działa dla każdego języka – w istocie jest to popularny sposób automatycznego rozpoznawania języków. Posiada jednak dużą wadę – przy alfabecie zawierającym 21 liter podstawowych i 10 liter ze znakami diakrytycznymi (5 liter obcych dla języka włoskiego także może być tu brane pod uwagę, jeśli chcemy wykryć wspomniane wcześniej wyrazy z obcą pisownią) istnieje aż 961 bigramów, z czego większość stanowią te wymagające sprawdzenia, nietypowe dla języka włoskiego. Metoda ta jest zatem bardzo złożona obliczeniowo. W mojej pracy poprzestanę więc na wspomnianych wcześniej metodach wykorzystujących specyficzne cechy języka włoskiego.

* 1. Oznaczanie części mowy (POS tagging)

Język włoski charakteryzuje się dużą regularnością, bardzo pomocną w określaniu części mowy. Tę właściwość można wykorzystać programując taggery części mowy.

* + 1. Przyrostki

Istnieje wiele przyrostków wyrazów typowych tylko dla czasowników, rzeczowników i przymiotników (trzeba jednak wziąć pod uwagę nieliczne wyjątki). Za pomocą taggera wykorzystującego wyrażenia regularne można zatem określić pewien odsetek słów. A oto najczęściej występujące wzorce:

* Przysłówki:
  + –mente;
* Rzeczowniki:
  + -ina, -ino (z wyjątkiem przymiotników divino, vicino) – końcówka zdrabniająca wyraz
  + -etto – (z wyjątkiem detto, letto – czasowniki w formie biernej) – jw.
  + -one, -ona (z wyjątkiem przymiotnika *buono*) – końcówka oznaczająca zgrubienie wyrazu
  + -ore z wyjątkiem peggiore, maggiore;
  + -ezza – rzeczowniki utworzone z czasowników (np. *bellezza - piękno)*
  + –tà – rzeczowniki rodzaju żeńskiego nie zmieniające formy w liczbie mnogiej
  + -aggio
  + -ismo
* Czasowniki:
  + -are, -ere, -ire – w formie bezokolicznika;
  + -armi, -arti, -arla, -arle, -arli, -arci, arvi, argli, arsi – bezokolicznik zakończony zaimkiem (forma skrócona). Należy tu wykluczyć czasownik *parlare*, posiadający w odmianie formy *parla*, *parli.*
  + -amo – czasownik w drugiej osobie liczby mnogiej;
  + -rà – końcówka czasownika w trzeciej osobie liczby pojedynczej w czasie Futuro Semplice
  + -ando, -endo - imiesłów
  + -andola, -andole, -andone, -andosi – imiesłów zlożony (zakończony zaimkiem)
* Przymiotniki:
  + -issimo, -issima, -issimi, -issime –stopień najwyższy bezwzględny;
  + -ile;
  + -oso, -osa.
    1. Składnia

Informacji o przynależności wyrazu do części mowy mogą dostarczyć części mowy w jego sąsiedztwie (jeśli zostały już określone).

* Zaimki dzierżawcze zwykle poprzedzają rzeczownik, którego dotyczą (w niektórych przypadkach kolejność jest odwrotna, wtedy po zaimku następuje jakaś określona wcześniej część mowy, np. spójnik);
* Zaimki dopełnienia bliższego w przeważającej liczbie przypadków poprzedzają swój czasownik zwrotny (w zdaniach z czasownikami modalnymi mogą dołączyć do bezokolicznika – sytuacja omówiona w 3.2.1 lub wystąpić bezpośrednio przed czasownikiem modalnym).
* Przymiotniki w stopniu najwyższym są tworzone przez strukturę il/la più [przymiotnik], np. *Marco è il ragazzo più alto.* Zatem, gdy tagger napotka parę *il/la più* , lub *il/la* [rzeczownik] *più* , kolejnym wyrazem musi być przymiotnik.
* Rodzajniki i przyimki, które uległy zabiegowi elizji w większości przypadków stoją przed rzeczownikiem (zaczynającym się samogłoską).
* ..........

Istnieją też utrudnienia w oznaczaniu części mowy:

* wyrazy, które mogą być zarówno rzeczownikiem jak i przymiotnikiem – np. w języku polskim wyrazy *chory, zakochany.* W języku włoskim może to być zwrot *il mio [ragazzo],* w którym zaimek dzierżawczy w domyśle pełni funkcję rzeczownika *chłopak.*
* przyimki złożone, pełniące jednocześnie funkcję rodzajnika – della, nello;
* zaimki nieokreślone liczby mnogiej (*dei, degli, delle*) – brzmią tak samo jak wspomniane w poprzednim podpunkcie przymki złożone;
* czasowniki złożone, z doklejonym na końcu zaimkiem osobowym;
* homonimy – wyrazy o tej samej pisowni, lecz innym znaczeniu i części mowy, np. *letto* może być rzeczownikiem, czasownikiem (imiesłów czasu przeszłego od czasownika *leggere)* orazprzymiotnikiem (pochodzącym od tego samego czasownika).
* słówko *ci* ma wiele zastosowań – jest to zaimek dopełnienia bliższego i dalszego dla pierwszej osoby liczby mnogiej, a także partykuła zastępująca dłuższe wyrażenia, m. in.. określenia czasu i miejsca, dopełnienia wprowadzanie przez przyimki *a, da, con, su*. Ponadto wchodzi w skład wielu czasowników złożonych, np. *esserci, volerci, avercela* (w odmianie tych czasowników składnik *ci* jest odrębnym słowem).

1. Implementacja rozwiązania
   1. Środowisko programistyczne

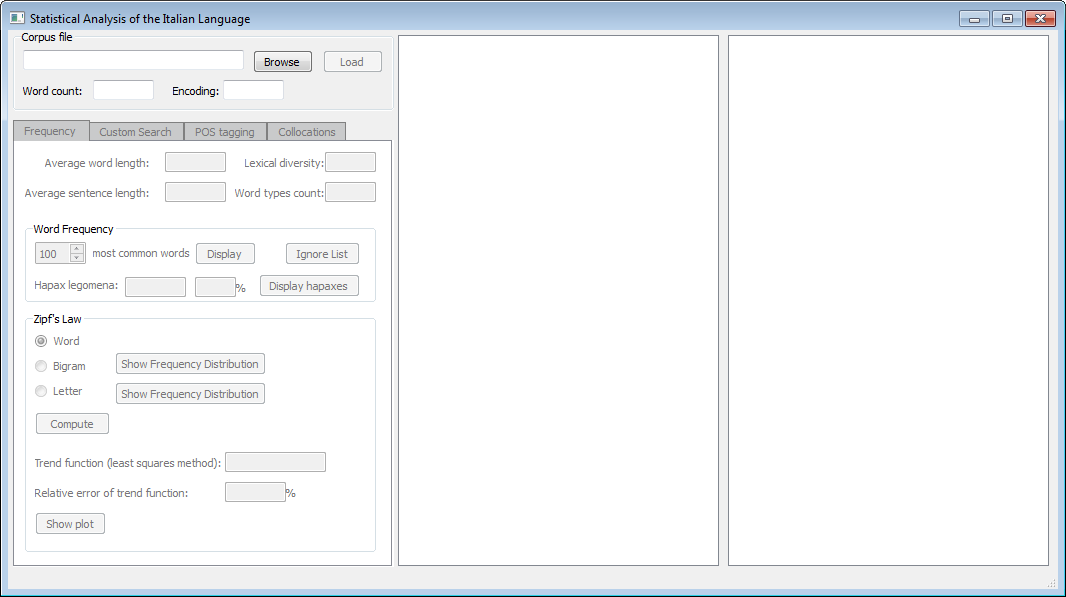
Aplikacja została napisana w języku Python (wersja 2.7). Interfejs graficzny powstał przy użyciu PyQt (nakładka na popularną bibliotekę Qt dla języka Python). Cały projekt powstał w środowisku Eclipse z nakładką PyDev, umożliwiającą integrację Pythona i QtDesignera (edytor GUI). W celu kompilacji projektu w systemie operacyjnym Windows potrzebny był także zestaw narzędzi deweloperskich MinGW.

Oprócz tego, pomocne były moduły dla Pythona: wspomagający obliczenia NumPy, wyświetlający wykresy PyQtGraph oraz biblioteka NLTK dostarczająca wiele narzędzi wspomagających obliczenia statystyczne.

* 1. Interfejs graficzny

Interfejs został zaprojektowany przy użyciu dostarczonego wraz z PyQt QtDesignera. Główne okno aplikacji składa się z trzech części – interfejsu właściwego oraz dwóch okien podglądu (do wyświetlania tekstu korpusu i bieżących wyników jego przetwarzania). Interfejs podzielony jest na cztery zakładki odpowiadające różnym zagadnieniom z zakresu analizy statystycznej języka:

* Frequency – są tu informacje związane z częstotliwością występowania i prawem Zipfa dla wyrazów, bigramów i liter oraz wartości średnich długości słowa i zdania dla korpusu;
* Custom Search – umożliwia wyszukiwanie kontekstu o dowolnej długości dla podanego słowa oraz słów spełniających dane wyrażenie regularne;
* POS tagging – pozwala na taggowanie wyrazów korpusu częściami mowy przy użyciu 4 rodzajów taggerów. Możliwe jest załadowanie korpusu już otagowanego, w celu sprawdzenia efektywności tagowania.
* Collocations – umożliwia wyszukiwanie związków frazeologicznych za pomocą 6 różnych testów statystycznych, z możliwym uwzględnieniem określonych w poprzedniej zakładce części mowy.



Rysunek 2 Główne okno aplikacji

* 1. Struktura aplikacji

Aplikacja została zaprojektowana zgodnie ze wzorcem Model-View-Presenter, będącym pochodną popularnego wzorca Model-View-Controller.



Rysunek 3 Diagram ukazujący zależności pomiędzy elementami wzorców MVC i MVP

Model to klasa zawierająca całą logikę aplikacji. Przechowuje wczytany korpus, wyodrębnione z niego tokeny, rozmaite dane potrzebne do przetwarzania tekstu (np. reguły wyrażeń regularnych) oraz wyniki bieżących wyszukiwań. Udostępnia szereg metod przeprowadzających obliczenia i pozwalających na pobranie ich wyników. Jest to model pasywny – zmiany zachodzą jedynie na żądanie Prezentera. Istnieje niezależnie od Prezentera i Widoku („nie wie” o ich istnieniu).

Widok to zbiór widżetów biblioteki PyQt umożliwiający prezentację danych. Jest wygenerowany przez QtDesignera na podstawie projektu interfejsu opisanego w poprzednim podrozdziale. Podobnie jak Model, Widok jest niezależny od pozostałych komponentów.

Prezenter posiada informacje o Widoku i Modelu oraz zarządza przepływem danych. W konstruktorze klasy Prezentera następuje wczytanie widoku z pliku wygenerowanego przez QtDesignera oraz połączenie sygnałów tego widoku ze slotami – metodami Prezentera. W metodach tych Prezenter sprawdza, jeśli jest to konieczne, zaznaczone opcje w interfejsie i wywołuje odpowiednie metody Modelu przeprowadzające pożądane obliczenia i dostarczające ich wyniki. Pobrane wyniki są wyświetlane w widżetach Widoku. Prezenter jest zatem ściśle zależny od interfejsu Modelu i Widoku.

* 1. Rozpoczęcie pracy z programem

Pracę z aplikacją rozpoczyna się poprzez wczytanie pliku z korpusem języka za pomocą przycisków Browse i Load (slotem dla sygnału – wciśnięcia przycisku Browse jest standardowa funkcja biblioteki PyQt otwierająca okienko dialogowe umożliwiające wskazanie pliku). Przyciski i ścieżka do pliku z korpusem są widoczne z każdego miejsca programu i w dowolnej chwili można zmienić plik korpusu, z którym się pracuje. Podczas każdego wywołania metody ładowania pliku są przeprowadzane procedury opisane w podpunktach 5.3.1 – 5.3.4, które mają na celu przygotowanie wczytywanego tekstu z korpusem i obsłużenie ewentualnych wyjątków, dokonanie prostych obliczeń dostarczających podstawowe informacje statystyczne o tekście oraz podział na tokeny umożliwiający dalsze analizy pod kątem części mowy i wyszukiwania związków frazeologicznych.

* + 1. Rozpoznanie kodowania znaków

W trakcie wczytywania tekstu konieczne jest określenie jego kodowania – znaki specjalne języka włoskiego są najczęściej kodowane za pomocą standardu Unicode lub ISO. Domyślnie plik jest odczytywany za pomocą popularniejszego kodowania UTF-8, a w razie wystąpienia wyjątku stosowany jest ISO-8859-1 (zwany też Latin-1). Gdy i tym razem dojdzie do wyjątku, plik nie zostaje wczytany, a w polu zatytułowanym ‘Encoding’ pojawia się komunikat o błędzie. Natomiast po udanym załadowaniu pliku surowy tekst jest zapisywany w pamięci programu.

* + 1. Obliczenie średniej długości wyrazów i zdań

W celu znalezienia średniej długości zdania należy wyodrębnić je z tekstu, zliczyć i wyrazić ich długość w liczbie składających się na nie słów. W tym celu użyłam klasy PunktSentenceTokenizer bliblioteki NLTK. Domyślnie tokenizer ten traktuje kropki, wykrzykniki i pytajniki jako koniec zdania. Można go skonfigurować, dostarczając listę skrótów (ciągów znaków, po których kropka nie oznacza końca zdania). Lista użytych skrótów znajduje się w dodatku A. Wynikiem działania tokenizera jest lista stringów wraz ze wszystkimi znakami specjalnymi (białe znaki i inne znaki specjalne).

Do wydzielenia słów w zdaniach użyłam kolejnego tokenizera, bazującego na wyrażeniach regularnych. Jako słowa traktuje on ciągi liter alfabetu włoskiego (ignoruje wszelkie inne znaki). Na podstawie wyznaczonych list zdań i wyrazów obliczone zostają średnia długość zdania i wyrazu w korpusie.

* + 1. Sporządzenie rozkładu częstotliwości wyrazów i określenie zróżnicowania leksykalnego

Wykonany wcześniej podział tekstu na słowa można wykorzystać do utworzenia rozkładu częstotliwości występowania wyrazów, uprzednio zamieniając wszystkie litery na małe, by uniknąć duplikatów. Dobrym narzędziem jest klasa FreqDist z biblioteki NLTK. Ma strukturę opartą na bazie słownika i szereguje wyrazy od najczęściej występującego. Wyznaczony rozkład zostaje zapisany w pamięci programu.

Dzięki rozkładowi częstotliwości można łatwo obliczyć różnorodność leksykalną. Jest to iloraz liczby różnych słów (typów słów) oraz liczby wszystkich słów.

* + 1. Tokenizacja

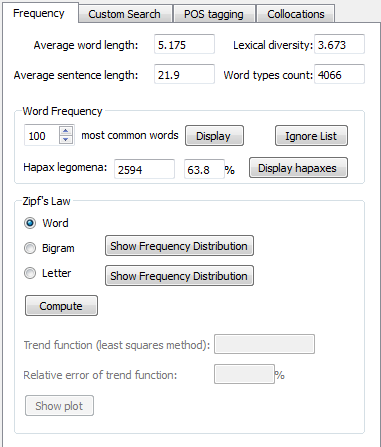
Korzystając z listy wyodrębnionych zdań (zawierających także m. in. znaki przestankowe) można utworzyć listę tokenów. Tokenem może być wyraz (ciąg liter), ciąg cyfr, a także dowolny inny znak mogący pojawić się w tekście. Ponieważ znaki przestankowe (kropki, przecinki, pytajniki, wykrzykniki, nawiasy, itd.) mają znaczenie dla interpretacji składni zdania, należy wydzielić je jako osobne tokeny. W tym celu użyłam kolejnego taggera opartego na wyrażeniach regularnych. Rezultatem działania taggera jest lista tokenów, zapisana do pamięci aplikacji.

Po wykonaniu tych działań pozostałe przyciski stają się aktywne, a obliczone wartości (średnie długości, wykryte kodowanie, itd.) są wyświetlane w odpowiednich polach. W lewym oknie podglądu pojawia się nieprzetworzony tekst wczytanego korpusu, a w prawym – lista tokenów całego tekstu. Program jest gotowy do pracy.

* 1. Zakładka Frequency (?)

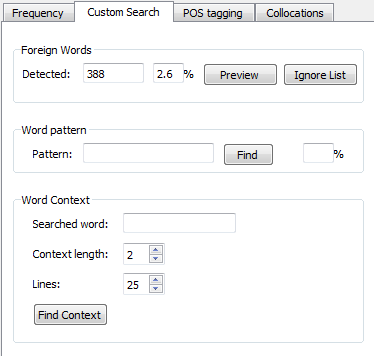
W zakładce tej znajdują się wcześniej wyliczone charakterystyki statystyczne tekstu: całkowita liczba wyrazów, średnia długość wyrazu, zdania, współczynnik różnorodności leksykalnej. Kolejne informacje zostały pogrupowane i zatytułowane:

* Word Frequency – umożliwia wyświetlenie wybranej liczby najczęściej występujących wyrazów. Przycisk „Ignore List” wyświetla edytowalną listę wyrazów ignorowanych, które nie będą pojawiać się w zestawieniu (domyślnie są to rodzajniki, zaimki, przyimki i inne bardzo często występujące wyrazy). Poniżej znajduje się wyliczona przy załadowaniu liczba wyrazów pojawiających się w tekście tylko raz (tzw. hapaksów) wraz z procentowym udziałem w całym tekście. Przycisk ‘Display hapaxes’ wyświetla listę tych wyrazów.
* Zipf’s Law -



Rysunek 4 Widok zakładki Frequency

* 1. Custom Search



Rysunek 5 Widok zakładki Custom Search

* 1. POS tagging

Tagset:

NOUN - rzeczownik

CONJ - spójnik

ADJ - przymiotnik

VERB - czasownik

ADV - przysłówek

PREP - przyimek

, ART - rodzajnik

, DPREP – zaimek z rodzajnikiem określonym

, NUM - liczebnik

, PRON - zaimek

, PRONVERB – czasownik z zaimkiem osobowym

* 1. Collocations