

Laboratorio de Métodos Numéricos

Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Trabajo Práctico Número 2

Ohhh solo tiran π -edras...

Integrante	LU	Correo electrónico
Ciruelos Rodríguez, Gonzalo	063/14	gonzalo.ciruelos@gmail.com
Costa, Manuel José Joaquín	035/14	manuc94@hotmail.com
Gatti, Mathias Nicolás	477/14	mathigatti@gmail.com

asdf

key1 key2 key3 key4

Índice

1. Introducción teórica	3
2. Desarrollo	4
2.1. Convenciones	4
2.2. Métodos numéricos usados	4
2.2.1. Método de la potencia	4
2.2.2. PageRank	4
2.2.3. Método GeM	5
2.2.4. Otros métodos	6
2.3. Estructuración del código	6
2.3.1. Matriz	6
2.3.2. MatrizDep	7
2.3.3. Problema	7
2.4. Experimentación	8
3. Resultados y discusión	9
3.1. PageRank y páginas web	9
3.1.1. Convergencia y rendimiento de PageRank	9
3.2. PageRank y ligas deportivas	12
4. Conclusiones	13
5. Apéndices	14
5.1. Propositiones	14
5.1.1. Proposición 1	14

1. Introducción teórica

El objetivo del presente informe es resolver un problema práctico mediante el modelado matemático del mismo. Este problema consiste en modelar páginas web y ligas deportivas con cadenas de Markov, con el objetivo de obtener rankings para ellas.

Para esto, dada una cadena de Markov, construida de una cierta manera que será formulada más adelante, se va a considerar el modelo de navegante aleatorio. En este modelo, se comienza en un nodo cualquiera del diagrama y se va navegando a través de los links. Además podemos extrapolar esta idea, originalmente diseñada para páginas web, y utilizarla en ligas deportivas.

Entonces, nuestro objetivo de alguna manera es rankear mejor aquellos nodos del diagrama de transición en los que el navegante aleatorio se encuentra más tiempo. Para ello, nuestro objetivo será encontrar un *estado estacionario*, dado que este representará cual es la probabilidad de que el navegante se encuentre en cada nodo, si lo dejaramos recorriendo el diagrama infinito tiempo.

Volviendo a las cadenas de Markov, si la matriz de transición de la cadena es P (o sea, P_{ij} es la probabilidad de pasar del estado i al j), estamos buscando algun x tal que

$$x^t P = x^t$$

O equivalentemente,

$$P^t x = x$$

Como P es una matriz de transición, sus filas son vectores de probabilidad, por lo que $0 \leq P_{ij} \leq 1$ y las filas suman 1. En consecuencia, como se prueba en [5.1.1](#), el autovalor de mayor módulo es 1.

2. Desarrollo

2.1. Convenciones

2.2. Métodos numéricos usados

Como dijimos en la introducción, nuestro objetivo será, dada una matriz de transición P , encontrarle un autovector de autovalor asociado igual a 1 a su transpuesta. (Usamos la transpuesta por comodidad notacional).

$$P^t x = x$$

2.2.1. Método de la potencia

El método de la potencia, dada una matriz A , produce un autovalor λ y un autovector asociado a λ , v no nulo. El método es iterativo, y se puede encontrar una mejor explicación sobre él en [DB74, Cap. 5.8.1].

El método consiste en tomar un $x^{(0)}$ inicial, y luego construir una sucesión $\{x^{(k)}\}$ de la siguiente manera:

$$x^{(i)} = \frac{Ax^{(i-1)}}{\|Ax^{(i-1)}\|}$$

Y entonces, bajo ciertas condiciones, si se toma k lo suficientemente grande, $x^{(k)} \rightarrow \bar{x}$, tal que $A\bar{x} = \lambda\bar{x}$, λ el autovalor de mayor módulo. Por ello establecemos como criterio de parada que la diferencia entre el vector generado en una iteración y su anterior sea lo suficientemente chica.

Como probamos en 5.1.1, el autovalor de máximo módulo en este caso es 1, pero puede pasar también que $\lambda = -1$ también sea un autovalor, pero comenzando con $x^{(0)} = (\frac{1}{n}, \dots, \frac{1}{n})$ inicial, nos aseguramos de que las entradas sean siempre positivas, consiguiendo así un autovector asociado a autovalor $\lambda = 1$.

2.2.2. PageRank

PageRank más que un método de cómputo es un método de modelado. Dado un grafo cuyos nodos representan páginas webs y sus aristas representan links entre las páginas web, nos permitirá modelar un navegante aleatorio utilizando una cadena de Markov. Los detalles de la construcción de la cadena y la matriz asociada pueden encontrarse en [BP98].

Proveeremos una breve explicación de como se arma la matriz de transición utilizando un vector fila de la matriz P . P_i es la i -ésima fila de la matriz, y su entrada j -ésima nos dice la probabilidad que habrá de ir de la página web i a la j . A priori una buena aproximación sería

$$P_{ij} = \begin{cases} \frac{1}{n_i} & \text{si hay un link de } i \text{ a } j \\ 0 & \text{si no} \end{cases}$$

Donde n_i es la cantidad de links salientes de la página i . El primer problema, obvio, es que en general, esta matriz no es de transición, porque si una página web no tiene links salientes, la matriz va a tener toda una fila de ceros. Por eso, en este caso, se agrega una fila que vale toda $(\frac{1}{n}, \dots, \frac{1}{n})$.

Luego, se introduce el concepto de teletransportación. La idea es que, con una cierta probabilidad $1 - c$, el navegante aleatorio puede saltar a cualquier página de toda la red sin importar en cual esté actualmente. Todo esto, nuevamente, está correctamente explicado en [BP98] y [Kam+03].

Luego, puede utilizarse el algoritmo descripto anteriormente para encontrar un auto-vector de autovalor asociado igual a 1.

En este trabajo en particular, utilizaremos una versión mejorada del método de la potencia, adaptada para este problema en particular, propuesta por [Kam+03]. Este consiste en separar el único paso del método de la potencia en 3 pasos separados, de tal manera de acelerar el cómputo, aprovechándonos de que la matriz de transición (sin agregarle el factor de teletransportación) es esparsa.

De esta manera, se pueden obtener importantes ganancias en lo que respecta a la performance.

2.2.3. Método GeM

El método GeM, propuesto en [GMA08], tiene como objetivo adaptar el algoritmo de PageRank para ligas deportivas. La idea es simple, al igual que en algoritmo original de PageRank, la idea es armar una cadena de Markov y modelar un navegante aleatorio.

En este modelo, se representa una temporada (o una fecha, o un periodo de tiempo cualquiera) como un grafo dirigido y pesado, al igual que en el modelo de PageRank. Sin embargo, en este caso, los pesos de la primera matriz no valen 0 o 1, si no que toman el valor del valor absoluto de los puntajes de cada partido.

De esta manera, si el equipo i perdió contra el equipo j por p puntos, en la primera matriz A , valdrá que $A_{ij} = p$.

Luego, al igual que en PageRank, las filas de esta matriz que valgan 0 (eso significa que el equipo está invicto hasta el momento) serán completadas y además se agregará el factor de teletransportación, haciendo que todas las entradas de la matriz P sean distintas de 0.

Al igual que antes, nuestro objetivo es encontrar un autovector de autovalor 1 para P^t , y para ello utilizaremos el método de la potencia común y corriente.

Es importante notar que este método es, a diferencia de el anterior, un método que nos indica *cómo* modelar, mientras que el método propuesto en [Kam+03] lo que hace es tomar un modelo conocido e intentar mejorar su velocidad de cómputo.

2.2.4. Otros métodos

Además de los métodos mencionados anteriormente, para cada problema (ranqueo de páginas web y de ligas deportivas), utilizaremos un método alternativo.

En el caso de las páginas webs será el conocido como IN-DEGREE, que rankea mejor a aquellas páginas que son mas linkeadas y peor a las que son menos linkeadas. En la parte de experimentación se comparará estos métodos con la requerida profundidad.

En el caso de los rankings de ligas deportivas, utilizaremos el método standard de ranqueo de cada deporte. En el caso del fútbol, este consiste en caso de empate un punto a cada equipo, y en otro caso darle 3 puntos al equipo ganador y 0 al perdedor.

2.3. Estructuración del código

Para el modelado del problema diseñamos tres módulos: Matriz, MatrizDep y Problema.

2.3.1. Matriz

El módulo Matriz es el que se usará para representar a las matrices de conectividad de redes de páginas web.

Representación interna Como la matriz de conectividad es en general esparsa (dado que cada página web se conecta en proporción con muy pocas páginas), es conveniente utilizar una representación que aproveche esto. Para eso, vamos a usar una representación conocida como Compressed Row Storage (CRS). Para más información sobre este formato puede consultarse [Bar+].

Elegimos este formato porque será especialmente cómodo a la hora de hacer el producto iterativo del método de la potencia, dado que si queremos hacer $P^t x$, es conveniente poder acceder a P^t por filas fácilmente.

Además, nos guardamos la cantidad de links que entran y salen de cada nodo. El primer dato será útil para calcular la métrica IN-DEGREE, y el segundo dato será útil para saber cuánto valdra P_{ij}^t , dado que es $\frac{1}{n_j}$, donde n_j es la cantidad de nodos salientes del nodo j .

Interfaz La interfaz de Matriz provee las siguientes operaciones:¹

- `Matriz(ifstream& in)`: constructor de la matriz. Recibe un archivo abierto del cual parseará todos los datos que necesita, en el formato adecuado (SNAP).
- `vector<double> multiplicar(vector<double> x)`: El propósito de esta función es autoexplicativo. Devuelve el resultado del producto Ax , donde A es la matriz de la clase. El algoritmo que utilizamos es el standard para multiplicar por matrices representadas en

¹Cuando se escribe la aridad de la función la misma puede no coincidir con la notación usada en C++. Esto está bien pues lo único que se busca aquí es dar una orientación de lo que hace cada función y no código preciso.

CRS, y además, como dijimos anteriormente, dividimos cada entrada por la cantidad de nodos salientes del nodo que corresponda.

2.3.2. MatrizDep

El módulo MatrizDep es el que se usará para representar a las matrices de conectividad de ligas deportivas.

Representación interna Como la matriz de conectividad en este caso, a diferencia del anterior, no suele ser esparsa (de hecho, en el caso general podría aproximarse bastante al grafo completo), entonces no fue necesario utilizar ninguna estructura compleja, y utilizamos simplemente la clásica representación de vector de vectores.

Además fue necesario utilizar otra estructura para almacenar los puntajes de acuerdo a otros métodos de ranqueo (por ejemplo, el standard) de la liga deportiva correspondiente.

Interfaz La interfaz de MatrizDep provee las siguientes operaciones:

- `MatrizDep(ifstream& in)`: constructor de la matriz. Recibe un archivo abierto del cual parseará todos los datos que necesita, en el formato adecuado (el explicitado en el tp).
- `vector<double> multiplicar(vector<double> x)`: autoexplicativa. Devuelve el resultado del producto Ax , donde A es la matriz de la clase. El algoritmo que utilizamos es el común y corriente, el mismo que se utiliza al hacer cuentas a mano con matrices.

2.3.3. Problema

Problema es un módulo que engloba todo lo relacionado al modelado y a la resolución de cada caso particular.

Adicionalmente, tenemos algunas funciones auxiliares:

Interfaz La interfaz de Problema provee funciones utilizadas tanto para el modelado de rankings de páginas web como para el modelado de rankings en ligas deportivas.

Las siguientes operaciones en lo que concierne a la resolución de problemas relacionados con el modelado de páginas web:²

- `vector<double> pagerank(Matriz p_trans, double c, double tolerancia)` : Se ocupa de aplicar el algoritmo de PageRank sobre la matriz `p_trans`, utilizando el algoritmo descrito por [Kam+03, Algoritmo 1]. Además, se testea luego de cada iteración si la diferencia (en norma 1³) es menor que la tolerancia. En ese caso, se termina de iterar y se considera que el vector resultante de la iteración actual es el resultado.

²Cuando se escribe la aridad de la función la misma puede no coincidir con la notación usada en C++. Esto está bien pues lo único que se busca aquí es dar una orientación de lo que hace cada función y no código preciso.

³ $\|x\|_1 = \sum_i |x_i|$

- **vector<uint>** indeg(**Matriz** p_trans): Devuelve el resultado de aplicarle el método de ranqueo indegree a la red del problema.

A continuación siguen los métodos utilizados para el modelado de rankings de ligas deportivas

- **vector<double>** metodopot(**MatrizDep** p, **double** tolerancia): Método de la potencia *vanilla*. Es el que se utilizará para resolver el problema de las ligas deportivas. Obtiene una sucesión de vectores, y cuando su diferencia de norma 1 es menor que la tolerancia pasada como parámetro se termina de iterar.

2.4. Experimentación

3. Resultados y discusión

3.1. PageRank y páginas web

Ahora procederemos a analizar, experimentar y discutir los métodos que conciernen al ranqueo de páginas Web. Recordemos que en este trabajo se utilizó el modelo PageRank para modelar el ranqueo de páginas web utilizando cadenas de Markov y se implementó una versión optimizada especialmente para este problema, presentada en [Kam+03]

3.1.1. Convergencia y rendimiento de PageRank

Para los experimentos de velocidad de convergencia y rendimiento en general de PageRank utilizamos los datasets de [Sna]. Para eso, elegimos tres datasets de diferentes tamaños y coeficiente de conectividad ⁴, web-Stanford, web-NotreDame y web-Google.

Dataset	Vértices	Aristas
web-Stanford	281.903	2.312.497
web-NotreDame	325.729	1.497.134
web-Google	916.428	5.105.039

Lo primero que se puede decir de este Datasets es que la diferencia de cantidad de vértices de cada uno nos va a permitir analizar como varía según el tamaño de la red.

Además, notemos como el dataset web-Stanford está mucho más conectado que el dataset web-NotreDame, dado que tiene menos vértices pero más aristas. Creemos que esto va a impactar negativamente en la performance, dado que sobre una red poco conectada el algoritmo va a converger más rápido.

Eso se puede notar fácilmente si se piensa en el grafo que es totalmente desconexo. En ese caso, todas las entradas de la matriz van a valer $\frac{1}{n}$, y el método de la potencia va a converger en un paso.

Otra cosa que podemos pronosticar (en parte porque en [Kam+03] pasa eso) es que a más cercano sea c a 1 (es decir, el navegante aleatorio se teletransporte menos), más lento va a converger.

Al igual que antes, para entender intuitivamente que está pasando, podemos analizar el caso extremo $c = 0$. En este caso, la probabilidad de que el navegante se teletransporte es siempre 1, por lo que volvemos al caso anterior en el que todos los coeficientes de la matriz van a valer $\frac{1}{n}$, por lo que se convergerá en un paso.

Concluidas las hipótesis de los experimentos relacionados a la convergencia del método, procedamos a ver los resultados de los experimentos.

⁴Con esto nos referimos a que tan conectado está el grafo, esto puede medirse por ejemplo como $\frac{2e}{v(v-1)}$, donde e son las aristas del grafo y v los vertices, dado que el grafo completo tiene $\frac{v(v-1)}{2}$ aristas.

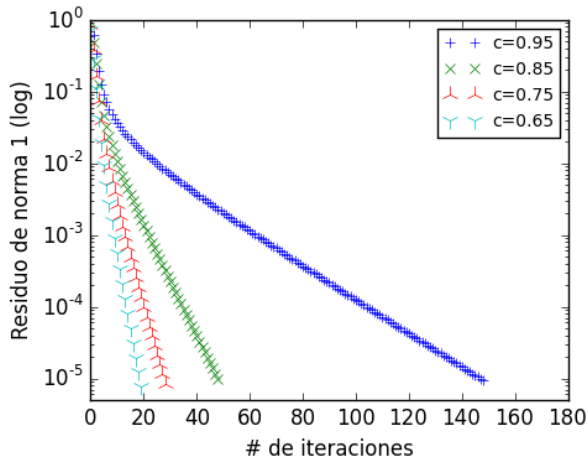


Figura 1: Comparación de la velocidad de convergencia del el método para el dataset web-Stanford.

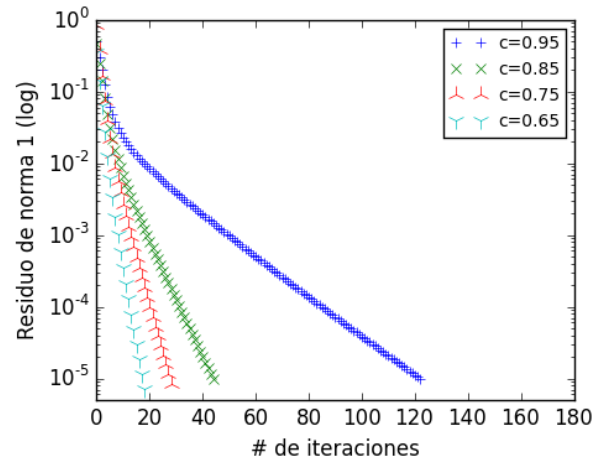


Figura 2: Comparación de la velocidad de convergencia del el método para el dataset web-NotreDame.

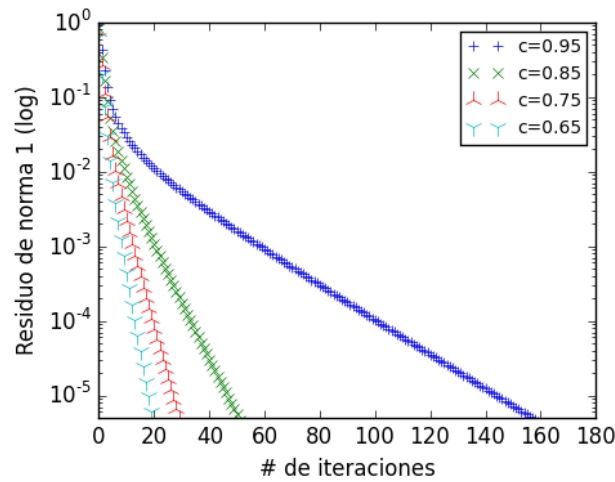


Figura 3: Comparación de la velocidad de convergencia del el método para el dataset web-Google.

Primero notemos algo más o menos sorprendente: la cantidad de iteraciones requeridas por el método no varía demasiado, sobre todo para valores chicos de c . Creemos que esto se debe a propiedades generales del método de la potencia, que sin embargo son difíciles de analizar y están fuera del alcance de este trabajo.

Se puede notar además que para los valores más pequeños de c la cantidad de iteraciones para cada dataset es prácticamente igual.

Una cosa importante que decir, de la cual vamos a hablar más en profundidad más adelante es que, aunque la cantidad de iteraciones sea parecida, el costo de cada iteración es mayor a más grande es la matriz y a más valores diferentes de 0 tiene, por lo que las figuras 1, 2 y 3 no deben intepretarse como el tiempo que requiere el algoritmo para correr.

Sin embargo, una cosa interesante a analizar es qué c usar. Como vimos, usar un c pequeño disminuye el tiempo de cómputo requerido. Sin embargo, disminuir el c también puede impactar el resultado, dado que el factor de teletransportación $1 - c$ es más alto, de alguna manera el resultado es menos significativo, dado que se hace más uniforme, como explicamos

antes. En [Cha+02], por ejemplo, se sugiere que c debería ser elegido basado en la conectividad del grafo.

Otro experimento

3.2. PageRank y ligas deportivas

4. Conclusiones

5. Apéndices

5.1. Proposiciones

5.1.1. Proposición 1

Si $P \in R^{n \times n}$ es una matriz de transición, es decir $0 \leq P_{ij} \leq 1$, y $\sum_j P_{ij} = 1 \ \forall i \in \{1, \dots, n\}$, entonces el mayor autovalor en módulo de P^t es 1 o -1.

Demostración Primero veamos que si λ es autovalor de P^t , entonces $|\lambda| \leq 1$.

Vale que $\rho(P^t) \leq \|P^t\|$, $\rho(P^t)$ el radio espectral y $\|-\|$ cualquier norma inducida. En particular, si tomamos la norma 1, $\|P^t\|_1 = 1$, pues todas las columnas suman 1, pues P es de transición. Entonces $|\lambda| \leq \rho(P^t) \leq 1$.

Ahora, como las filas de P suman 1, si multiplico $P(1, \dots, 1)^t = (1, \dots, 1)^t$. Entonces, como P y P^t tienen los mismos autovalores, listo.

Referencias

- [Bar+] Richard Barrett y col. *Templates for the Solution of Linear Systems: Building Blocks for Iterative Methods*. URL: <http://www.netlib.org/templates/templates.pdf>.
- [BF11] R. Burden y D. Faires. *Numerical Analysis*. Brooks/Cole, 2011.
- [BL06] Kurt Bryan y Tanya Leise. “The Linear Algebra behind Google”. En: *SIAM Review* 48.3 (2006), págs. 569-581.
- [BP98] Sergey Brin y Lawrence Page. “The anatomy of a large-scale hypertextual Web search engine”. En: *Computer Networks and ISDN Systems* 30.1-7 (abr. de 1998), págs. 107-117. ISSN: 01697552. DOI: [10.1016/S0169-7552\(98\)00110-X](https://doi.org/10.1016/S0169-7552(98)00110-X). URL: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S016975529800110X>.
- [Cha+02] Soumen Chakrabarti y col. “The Structure of Broad Topics on the Web”. En: *Proceedings of the 11th International Conference on World Wide Web*. WWW '02. Honolulu, Hawaii, USA: ACM, 2002, págs. 251-262. ISBN: 1-58113-449-5. DOI: [10.1145/511446.511480](https://doi.org/10.1145/511446.511480). URL: <http://doi.acm.org/10.1145/511446.511480>.
- [Data] <http://www.cs.toronto.edu/~tsap/experiments/datasets/>.
- [Datb] *DataHub*. <http://datahub.io>.
- [DB74] G. Dahlquist y A. Bjork. *Numerical Methods*. Prentice-Hall, 1974.
- [GMA08] Angela Y. Govan, Carl D. Meyer y Russell Albright. “Generalizing Google’s Page-Rank to Rank National Football League Teams”. En: *Proceedings of SAS Global Forum 2008*. 2008.
- [GVL96] G. Golub y C. Van Loan. *Matrix Computations*. The John Hopkins University Press, 1996.
- [Kam+03] Sepandar D. Kamvar y col. “Extrapolation methods for accelerating PageRank computations”. En: *Proceedings of the 12th international conference on World Wide Web*. WWW '03. ACM, 2003, págs. 261-270. ISBN: 1-58113-680-3. DOI: [10.1145/775152.775190](https://doi.org/10.1145/775152.775190). URL: <http://doi.acm.org/10.1145/775152.775190>.
- [Kle99] Jon M. Kleinberg. “Authoritative Sources in a Hyperlinked Environment”. En: *J. ACM* 46.5 (sep. de 1999), págs. 604-632. ISSN: 0004-5411. DOI: [10.1145/324133.324140](https://doi.org/10.1145/324133.324140). URL: <http://doi.acm.org/10.1145/324133.324140>.
- [Sna] *Stanford Large Network Dataset Collection*. <http://snap.stanford.edu/data/#web>.