

## 추천알고리즘 설계 ver 4

- 1) 순위없앰 (내부정보를 숨기기, 사용자가 태그를 보고 취향대로 선택할 수 있게)  
+ 태그를 보여줌
- 2) 추가사항 : 태그 누르면 비슷한 곡 추천
- 3) 예상결과 UI



[MV] Onestar(임한별) \_ A tearful farewell(사랑 이따 거)

#슬픔 #이별 #상처 #눈물



김예림 Lim Kim - 잘 알지도 못하면서 Without Knowing It All (Official Audio)

#슬픔 #위로 #공감 #잔잔

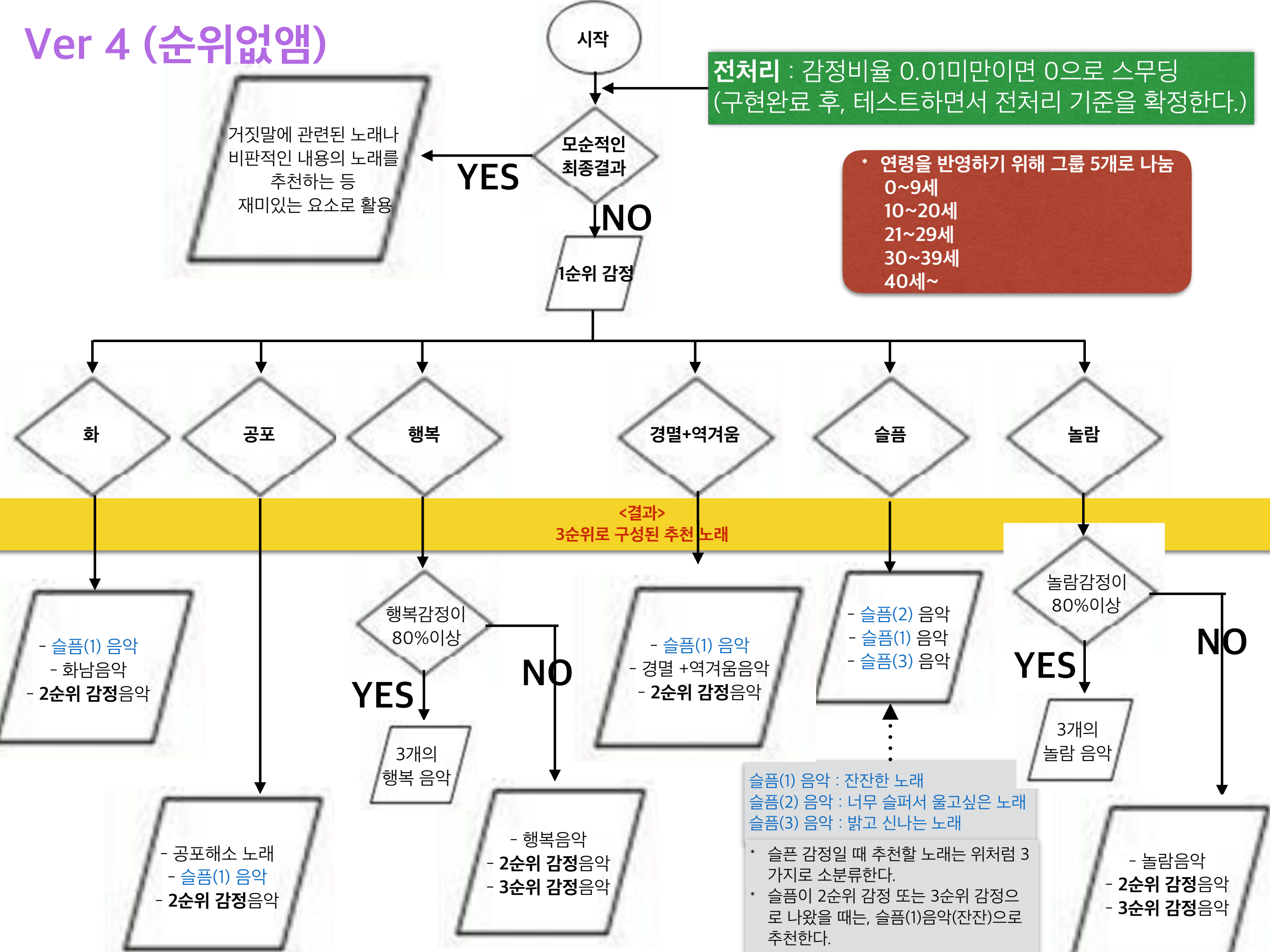


2NE1 - GO AWAY M/V

#슬픔 #기분전환 #댄스곡

( image reference : [www.youtube.com](http://www.youtube.com), tag reference : [www.melon.com](http://www.melon.com) )

# Ver 4 (순위없앰)



# Pseudo Code

```
#include <iostream>
#include <string>

using namespace std;

*최종 결과 형태
    화 / 공포 / 행복 / 경멸+역겨움 / 슬픔 / 놀람
    anger / fear / happiness / contemp+disgust / sad / surprise

* 설계 ver4. 순위없앰(내부정보를 숨기기, 사용자가 순전히 취향대로 선택할 수 있게) + 태그를 보여줌 (+추가사항 : 태그 누르면 비슷한 곡)

* 연령은 함수 만들어야할듯? 추정나이 / 연령범위->취급연령
    : 추정나이가 연령범위에 들어가면 그 취급연령으로 취급하고 테이블에서 해당 연령범위의 노래를 선택
    : 함수 input=추정나이 , output=취급연령

* switch(정수형변수) 이고, 여기에 1순위 감정 중 하나가 들어가야하므로 : 각 감정을 정수형 변수로 선언하고 정수를 대입함 = enum
    -> 쓴 순서대로 1,2,,정수가 부여됨

enum Emotion {
    ANGER,
    FEAR,
    HAPPINESS,
    CONTEMP_DISGUST,
    SAD,
    SURPRISE
};

??switch에서 각 테이블에 접근하기 쉽게 이것도 enum같이 틀을 만드는게 좋을지? 코드 복잡할텐?
```

```

int main(){

    // 1. 전처리
    if (최종감정결과의 6개의 감정 중 0.01미만인 게 있으면) 그 감정 = 0.0 //for문 안쓰는 방법 없나

    // 2. 모순적인 최종결과 or not
    if (모순적인 경우들 중 한 가지에 속하면){ // if( () || () || () )
        '모순테이블'에 접근
        취급연령에 맞는 랜덤 3개 선택
        return 0;
    }

    //감정 순위 가져오기
    1순위 감정 가져와서 enum에서 찾아서 정수형 변수로 사용할 수 있게
    2순위 감정도 가져오기
    3순위 감정도 가져오기
    -> 2,3순위 감정 변수도 int가 최선인가 !?

    int first_rank_emotion = 1; //실제로 가져온거
    int second_rank_emotion, third_rank_emotion;

    if(second_rank_emotion && third_rank_emotion 둘 다 없는 경우=0.0인 경우){ //1순위 감정만 있는 경우
        2위 음악, 3위 음악은 1순위 감정의 경우에서 다시 랜덤 선택 && 취급연령
        second_rank_emotion = first_rank_emotion;
        third_rank_emotion = first_rank_emotion;
    }
    else if(third_rank_emotion == 0.0 ){ //1,2순위 감정만 있는 경우
        3위 음악은 1순위 감정의 경우에서 다시 랜덤 선택 && 취급연령
        second_rank_emotion = 4; //실제로 가져온거
        third_rank_emotion = first_rank_emotion;
    }
    else { //1,2,3순위 감정이 모두 있는 경우
        second_rank_emotion = 4; //실제로 가져온거
        third_rank_emotion = 2; //실제로 가져온거
    }
}

```



// 3. 위에서 return 이 안되면 나머지 경우는 그 외의 경우임. 다중조건 분기문 switch로 처리

switch(first\_rank\_emotion){ //0번째 인덱스가 1순위 감정임

case 1: //화

(1) 슬픔테이블에 접근 -> 슬픔(1)음악(잔잔) && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

(2) 화남테이블에 접근 -> 화남음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

(3) second\_rank\_emotion 판단 : 그 테이블에 해당하는 음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

break;

case 2: //공포

(1) 공포테이블에 접근 -> 공포해소노래 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

(2) 슬픔테이블에 접근 -> 슬픔(1)음악(잔잔) && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

(3) second\_rank\_emotion 판단 : 그 테이블에 해당하는 음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

break;

case 3: //행복

if(행복감정이 0.8이상){

(1),(2),(3) : 행복테이블에 접근 -> 행복음악 && 취급연령에 맞는 음악 '3개' 랜덤

}

else{

(1) 행복테이블에 접근 -> 행복음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

(2) second\_rank\_emotion 판단 : 그 테이블에 해당하는 음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

(3) third\_rank\_emotion 판단 : 그 테이블에 해당하는 음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

}

break;

case 4: //경멸+억겨움

(1) 슬픔테이블에 접근 -> 슬픔(1)음악(잔잔) && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

(2) 경멸\_억겨움테이블에 접근 -> 경멸+억겨움음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

(3) second\_rank\_emotion 판단 : 그 테이블에 해당하는 음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

break;

case 5: //슬픔

(1) 슬픔테이블에 접근 -> 슬픔(2)음악(너무 슬퍼서 울고싶은) && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

(2) 슬픔테이블에 접근 -> 슬픔(1)음악(잔잔) && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

(3) 슬픔테이블에 접근 -> 슬픔(3)음악(기분전환이 될 밝은) && 취급연령에 맞는 음악 랜덤

```

case 6:
    if(놀람감정이 0.8이상){
        (1),(2),(3) : 놀람테이블에 접근 -> 놀람음악 && 취급연령에 맞는 음악 '3개' 랜덤
    }
    else{
        (1) 놀람테이블에 접근 -> 놀람음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤
        (2) second_rank_emotion 판단 : 그 테이블에 해당하는 음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤
        (3) third_rank_emotion 판단 : 그 테이블에 해당하는 음악 && 취급연령에 맞는 음악 랜덤
    }
    break;

default : //case상수가 switch블록에 존재하지 않는 경우
    printf("error, Not any of emotion ranks !! ");
    break;
}

return 0;
}

```