

1

감정에 따른 음악이 테이블에 담긴다.  
(옆에 연령도 표시한다.)

연령필요X

노래 테이블

화남	EDM/ 에미넴
경멸	에미넴
억겨움	
놀람	클래식
중립	랜덤
행복	밝은곡
슬픔	1) 잔잔 2) 너무 울고싶은 3) 밝은 분위기
공포	<small>밝은노래(x)</small> 공포해소노래(o)

\* 연령은 저번에 범위 정한 것으로 기준을 정함  
\* 노래가 왜 다양하게 추천되나 -> 앱 사용설명에 노래 추천 방식을 설명하는데, 1~3(2?)순위 감정을 고루 감안해서 그렇게 됐다고 설명

# 2

최종결과로 적어도 3가지 감정이 나왔다고 가정하에  
**모든 감정 경우를 분석해봄. 이를 참고삼아 ‘알고리즘 설계.ver2’로 보강**

- \* 화면을 확대해서 크게 볼 수 있다 (데이터가 많아서 글씨가 작아짐..)
- \* 중립이 중간순위(2순위, 3순위)감정으로 나오면 무시한다.
- \* 감정이 3순위까지 안나오면? (1순위나 2순위까지밖에 안나오면?)
- \* 이 표 만든 이유 : 모든 경우 분석위해
- \* 예를들어, 전혀 연관이 없는 화/경멸/억제움과 행복이 같이 나오면 알고리즘에 따라 어떤 노래가 추천되는지 볼 필요가 있다.  
-> 말도 안되지만 가능성이 없진 않음.. -> api 넣은것만 봐도 공포와 행복이 같이 나옴 (결과8.png)

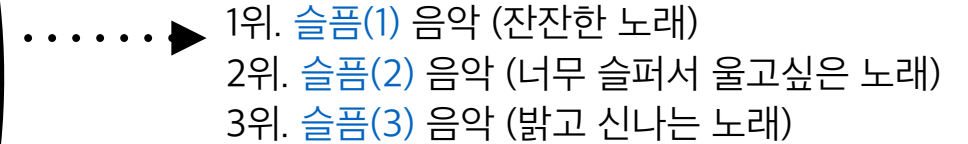
## 3순위 감정

## 예상결과(1p)



## 3순위 감정

## 예상결과(2p)



주황색 글씨는 거의 나올 확률이 없는 row다.  
(issue #9, #10 참고)

# 3

알고리즘 설계.ver1 ->2 달라진 점

1. 중립 알고리즘, 행복 알고리즘(놀람 알고리즘처럼) 구체화
2. 전처리
3. 감정 순위가 3개 미만일 나왔을때, 처리 방법  
=> 1위 또는 2위 추천 노래를 랜덤으로 추천  
=> 더 좋은 방법이 있으면 후에 추가한다.

# Ver 1

