

Data oddania: _____

Ocena: _____

Justyna Hubert 210200

Karol Podlewski 210294

Zadanie 2: Podsumowania lingwistyczne*

1. Cel

Celem zadania było aplikacji desktopowej, która posiada charakter doradczy, generujący pewną ilość podsumowań lingwistycznych dla podanej bazy, a następnie przedstawia użytkownikowi wybrane - według zastosowanych miar jakości wyniki, czyli podsumowania lingwistyczne.

2. Wprowadzenie

Zagadnieniem jakim zajmowaliśmy się w ramach projektu była analiza działania lingwistycznych podsumowań baz danych na zbiorach rozmytych. Zbiór rozmyty jest podstawowym pojęciem wykorzystywanym przy naszym zadaniu, zatem przytoczmy jego definicję:

Definicja 1. Niech \mathcal{X} będzie zbiorem, którego elementy interesują nas w sposób bezpośredni, czyli jest zbiorem klasycznym znanym z teorii mnogości (dany element przynależy do zbioru lub nie przynależy). Wówczas *zbiorem rozmytym opisanym w przestrzeni rozważań* \mathcal{X} nazywamy każdy zbiór A postaci:

$$A = \bigcup_{x \in \mathcal{X}} \{(x, \mu_A(x))\},$$

gdzie $\mu_A(x) : \mathcal{X} \rightarrow [0, 1]$ nazywamy *funkcją przynależności do zbioru rozmytego* A .

* GitHub: <https://github.com/hubjust/KSR>

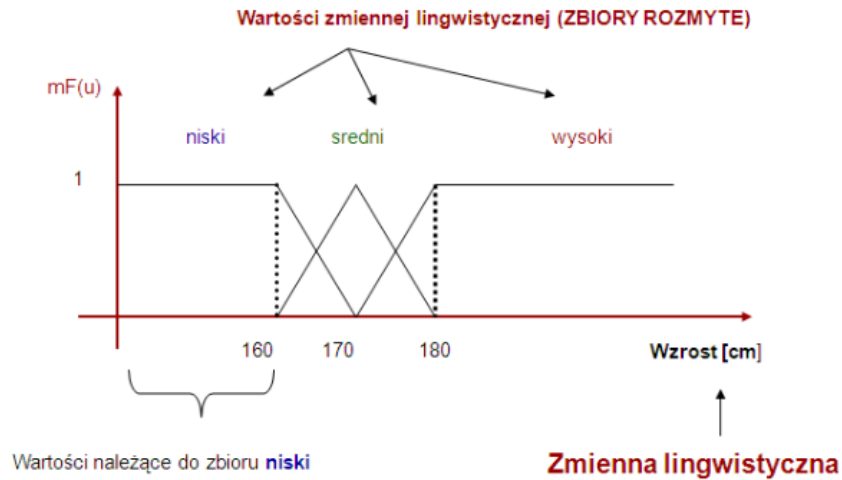
Funkcja przynależności określa w jakim stopniu dany element przynależy do zbioru. W zbiorach rozmytych zakres wartości jakie może ona przyjmować jest rozszerzony do przedziału $[0,1]$. W naszym projekcie skorzystaliśmy z funkcji przynależności trójkątnej oraz trapezoidalnej. Przytoczmy ich definicje:

Definicja 2 (Zbiór rozmyty o trójkątnej funkcji przynależności). Zbiór rozmyty A typu I na uniwersum \mathbb{R} jest *liczbą rozmytą trójkątną o parametrach* a, b, c wtedy i tylko wtedy, gdy $a \leq b \leq c$ oraz:

$$\mu_A(x) = \begin{cases} 0 & \text{gdy } x \in (-\infty, a], \\ (x - a)/(b - a) & \text{gdy } x \in (a, b), \\ 1 & \text{gdy } x = b, \\ (c - x)/(c - b) & \text{gdy } x \in (b, c), \\ 0 & \text{gdy } x \in [c, +\infty). \end{cases}$$

Definicja 3 (Zbiór rozmyty o trapezoidalnej funkcji przynależności). Zbiór rozmyty A typu I na uniwersum \mathbb{R} jest *liczbą rozmytą trapezoidalną o parametrach* a, b, c, d wtedy i tylko wtedy, gdy $a \leq b \leq c \leq d$ oraz:

$$\mu_A(x) = \begin{cases} 0 & \text{gdy } x \in (-\infty, a], \\ (x - a)/(b - a) & \text{gdy } x \in (a, b), \\ 1 & \text{gdy } x \in [b, c], \\ (d - x)/(d - c) & \text{gdy } x \in (c, d), \\ 0 & \text{gdy } x \in [d, +\infty). \end{cases}$$



Rysunek 1. Przykład funkcji przynależności - trójkątnej oraz trapezoidalnej [3]

Wyjaśnijmy także, czym jest lingwistyczne podsumowanie. Niech \mathcal{D} będzie bazą danych składającą się z m krotek opisujących poszczególne rekordy. Przyjmijmy, że każda kolumna opisuje cechę pewnego typu. Taką cechę możemy nazwać *zmienną lingwistyczną*. Może ona przyjmować konkretne wartości liczbowe lub rozmyte (np. mało/trochę/dużo/sporo). Zdefiniujmy także P . Niech P będzie podmiotem podsumowania lingwistycznego (np. mężczyźni, kobiety, samochody, zawodnicy). Bardzo ważnym elementem, wykorzystywanym we wszystkich rodzajach podsumowań lingwistycznych, jest kwantyfikator oznaczany jako Q . Przykładami kwantyfikatorów mogą być: "około 10", "ponad 70" (kwantyfikatory absolutne - zbiory rozmyte na uniwersum \mathbb{R}) lub "większość", "znikoma część" (kwantyfikatory relatywne - zbiory rozmyte na uniwersum $[0, 1]$). Istotny dla nas będzie stopień przynależności P do Q . Zdefiniujmy także sumaryzator S_j . Jest to zbiór rozmyty na zbiorze wartości przyjmowanych przez j -tą kolumnę bazy danych. Np. gdyby krotki dotyczyły różnych pojazdów, a jedną ze zmiennych lingwistycznych była ich prędkość, to sumaryzatory mogłyby mieć postać "jeździ szybko", "jeździ ponad 200km/h" itp.

Wykorzystując powyższe elementy można skonstruować **lingwistyczne podsumowanie bazy danych**, czyli:

$$Q \text{ } P \text{ jest/są } S_j \text{ } [T] \text{ ,}$$

gdzie T to stopień prawdziwości podsumowania.

Przykład : *Dużo studentów zarabia średnią krajową [0.64]*, gdzie: "dużo" to kwantyfikator, "studentów" to podmiot lingwistyczny, "zarabia średnią krajową" to sumaryzator, a "[0,64]" to stopień prawdziwości podsumowania.

W celu rozszerzenie podsumowania lingwistycznego należy skorzystać ze złożonego sumaryzatora. Sumę sumaryzatorów można w podsumowaniu lingwistycznym zapisać za pomocą słowa "lub", zaś iloczyn za pomocą słowa "i". W rezultacie **podsumowanie ze złożonym sumaryzatorem** może mieć postać:

$$Q \text{ } P \text{ jest/są } S_1 \text{ i/lub } S_2 \text{ i/lub } \dots \text{ i/lub } S_n \text{ } [T] \text{ .}$$

Przykład: *Dużo studentów zarabia średnią krajową i/lub nosi okulary [0.44]*.

Innym sposobem rozszerzenia pojęcia podsumowań jest zastosowanie kwalifikatora. Kwalifikator W jest zbiorem rozmytym na \mathcal{D} , który opisuje jakąś dodatkową właściwość. Typowe przykłady to "[osoby] które są bezrobotne", "[osoby] które są dziećmi". **Podsumowanie z kwalifikatorem** ma postać:

$$Q \text{ } P \text{ mających własność } W \text{ ma własność } S_j \text{ } [T] \text{ .}$$

Przykład: *Studenci, którzy mają blond włosy zarabiają średnią krajową [0.28]*.

Aby określić jakość naszych podsumowań zaimplementowaliśmy poniższe miary jakości:

2.1. T_1 – stopień prawdziwości

Stopień prawdziwości jest najbardziej naturalną miarą jakości podsumowania. Określa ona sumę przynależności wszystkich rozważanych krotek do sumaryzatora S_j :

$$r = \sum_{i=1}^m \mu_{ce(S_j)}(d_i) ,$$

gdzie $ce(S_j)$ jest rozszerzeniem cylindrycznym sumaryzatora S_j , m liczba wszystkich krotek, a d_i . Dla kwantyfikatorów relatywnych stopień prawdziwości możemy zapisać jako $T_1 = \mu_Q(\frac{r}{m})$, zaś dla kwantyfikatorów absolutnych jako $T_1 = \mu_Q(r)$, gdzie r jest kardynalnością.

2.2. T_2 – stopień nieprecyzyjności

Dla podsumowania z n sumaryzatorami $S_1 \dots S_n$ możemy określić stopień nieprecyzyjności, definiowany następującym wzorem:

$$T_2 = 1 - \left(\prod_{j=1}^n \text{in}(S_j) \right)^{1/n} .$$

Wyrażenie $\left(\prod_{j=1}^n \text{in}(S_j) \right)^{1/n}$ to określa średnią geometryczną ze stopni rozmycia wykorzystanych sumaryzatorów, czyli w jakim stopniu precyzyjny jest sumaryzator. Im mniejszy nośnik zbioru rozmytego, tym wyższa jest jego precyzja.

2.3. T_3 – stopień pokrycia

Stopień pokrycia T_3 jest zdefiniowany dla podsumowań z kwalifikatorami. Stopień pokrycia T_3 Dla każdego $i = 1 \dots m$ (związanego z krotką d_i z bazy danych) możemy zdefiniować:

$$t_i = \begin{cases} 1 & \text{gdy } \mu_{ce(S_j)}(d_i) > 0 \wedge \mu_W(d_i) > 0 \\ 0 & \text{w przeciwnym wypadku.} \end{cases}$$

$$h_i = \begin{cases} 1 & \text{gdy } \mu_W(d_i) > 0 \\ 0 & \text{w przeciwnym wypadku.} \end{cases}$$

Przy powyższych oznaczeniach:

$$T_3 = \frac{\sum_{i=1}^m t_i}{\sum_{i=1}^m h_i} .$$

Reprezentuje stopień w jakim nośnik sumaryzatora pokrywa się z nośnikiem kwalifikatora.

2.4. T_4 – stopień trafności

Dla podsumowania z n sumaryzatorami $S_1 \dots S_n$ oraz m krotkami w bazie danych możemy wprowadzić oznaczenia:

$$g_{ij} = \begin{cases} 1 & \text{gdy } \mu_{ce(S_j)}(d_i) > 0 \\ 0 & \text{w przeciwnym wypadku.} \end{cases}$$

oraz

$$r_j = \frac{\sum_{i=1}^m g_{ij}}{m} .$$

Wówczas możemy zapisać:

$$T_4 = \left| \prod_{j=1}^n r_j - T_3 \right| .$$

Określa jak wiele krotek przynależy do sumaryzatora, czyli czy dane podsumowanie jest właściwe dla zestawu danych.

2.5. T_5 – długość podsumowania

Dla podsumowania z n sumaryzatorami $S_1 \dots S_n$ miarę długości podsumowania definiujemy jako:

$$T_5 = 2 \left(\frac{1}{2} \right)^{|s|} .$$

Gdzie $|s|$ jest ilością zbiorów rozmytych, z których skomponowany jest sumaryzator. Określa jakość podsumowania na podstawie złożoności sumaryzatora, czyli im więcej składowych sumaryzatora złożonego, tym niższa wartość tej miary.

2.6. T_6 – stopień nieprecyzyjności kwantyfikatora

T_6 , czyli stopień nieprecyzyjności kwantyfikatora możemy zdefiniować jako:

$$T_6 = 1 - \ln(Q) .$$

Reprezentuje w jakim stopniu precyzyjny jest kwantyfikator. Im mniejszy nośnik zbioru rozmytego tym wyższa jest jego precyzja.

2.7. T_7 – stopień licznosci kwantyfikatora

W przeciwieństwie do T_6 , zamiast zliczać elementy z nośnika Q , policzymy moc zbioru rozmytego:

$$T_7 = 1 - \frac{(Q)}{(\mathcal{X}_Q)} .$$

Opisuje stopień precyzji kwantyfikatora, im mniejsza kardynalność kwantyfikatora tym jest on bardziej precyzyjny.

2.8. T_8 – stopień liczności sumaryzatora

W przypadku zastosowania sumaryzatora złożonego, podobnie jak przy poprzednich miarach, stosujemy średnią geometryczną. Dla podsumowania z n sumaryzatorami $S_1 \dots S_n$:

$$T_8 = 1 - \left(\prod_{j=1}^n \frac{(S_j)}{(\mathcal{X}_j)} \right)^{\frac{1}{n}}.$$

Opisuje stopień precyzji sumaryzatora, im mniejsza kardynalność kwantyfikatora tym jest on bardziej precyzyjny.

2.9. T_9 – stopień nieprecyzyjności kwalifikatora

Stopień precyzji kwalifikatora T_9 jest oparty na drugiej formie podsumowań tzn.: Q obiektów będących/mających W jest/ma S, gdzie W jest reprezentowane przez zbiór rozmyty i jest kwalifikatorem. Definicja tej miary jest następująca:

$$T_9 = 1 - \text{in}(W).$$

Określa w jakim stopniu precyzyjny jest kwalifikator. Im szerszy nośnik zbioru rozmytego tym niższa jest jego precyzja, gdyż bierze pod uwagę większy zakres wartości.

2.10. T_{10} – stopień liczności kwalifikatora

Stopień kardynalności kwalifikatora T_{10} definiujemy jako:

$$T_{10} = 1 - \frac{|W|}{|\mathcal{X}_g|}.$$

Opisuje stopień precyzji kwalifikatora, im większa jest kardynalność kwalifikator tym jest on mniej precyzyjny.

2.11. T_{11} – długość kwalifikatora

Długość kwalifikatora T_{11} definiujemy następująco:

$$T_{11} = 2 \left(\frac{1}{2} \right)^{(W)}.$$

Wyznacza jakość podsumowania na podstawie złożoności kwalifikatora, Im bardziej złożony kwalifikator tym jakość podsumowania gorsza.

3. Opis implementacji

Program został stworzony w języku C#. Graficzny interfejs użytkownika został stworzony przy wykorzystaniu Windows Presentation Foundation. Logika aplikacji została odseparowana od GUI. W związku z tym, zaimplementowaliśmy trzy projekty: Logic, ViewModel oraz GUI.

3.1. Logic

W tym projekcie zawarta została cała logika aplikacji. Odzworowany został model naszej bazy danych (*FifaPlayer.cs*), zaimplementowane zostały: funkcje przynależności trójkątna (*TriangularFunction.cs*) oraz trapezoidalna (*TrapezoidFunction*), zmienna lingwistyczna (*LinguisticVariable.cs*), kwantyfikator (*Quantifier.cs*), zmienna, która "na sztywno" określa nasz kwantyfikator (np. słaby, przeciętny, dobry) w zależności od podanych danych (*Variable.cs*), sumaryzator "i" (*And.cs*), a także sumaryzator "lub" (*Or.cs*). W projekcie logic znajduje się także klasa (*Measures.cs*), gdzie zawarliśmy wszystkie 11 miar jakości podsumowań.

3.2. ViewModel

Klasa MainViewModel przyjmuje dane wejściowe od użytkownika i reaguje na jego poczynania wywołując wybrane akcje z logiki programu oraz odpowiada za odświeżanie widoków w interfejsie gracznym

3.3. GUI

Projekt GUI (graphical user interface) implementuje przejrzysty oraz łatwy w obsłudze graczny interfejs użytkownika.

4. Materiały i metody

4.1. Baza danych

Do przeprowadzenia badań i generowania konkretnych podsumowań wykorzystaliśmy bazę danych dotyczącą przechowującą statystyki piłkarzy z gry Fifa 2019 [4]. Składa się ona z 15397 krotek znajdujących się w tabeli z 20 różnymi kolumnami - w ramach naszego projektu skorzystaliśmy z 13. Przedstawiamy je poniżej:

- Wiek - wartości z przedziału [17-45]
- Wzrost (cm) - wartości z przedziału [155-205]
- Waga (kg) - wartości z przedziału [50-11]
- Tempo - wartości z przedziału [0-97]
- Przyspieszenie - wartości z przedziału [13-98]
- Prędkość - wartości z przedziału [12-97]
- Dribbling - wartości z przedziału [0-97]
- Zręczność - wartości z przedziału [14-98]
- Balans - wartości z przedziału [16-99]
- Reakcje - wartości z przedziału [30-96]
- Kontrola piłki - wartości z przedziału [3-97]
- Opanowanie - wartości z przedziału [3-97]
- Precyzja - wartości z przedziału [0-93]
- Ustawienie się - wartości z przedziału [2-95]

Każda z ww. kolumn jest typem całkowitym.

4.2. Sumaryzatory i kwalifikatory

Poniżej zaprezentowaliśmy poszczególne sumaryzatory oraz kwalifikatory wykorzystane w naszym programie.

Etykieta	a	b	c	d
Bardzo młody	17	17	18	20
Młody	19	21	24	29
Dorosły	28	30	35	37
Dojrzały	36	40	45	45

Tabela 1. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla wieku.

Etykieta	a	b	c	d
Bardzo niski	155	155	160	162
Niski	161	165	168	170
Przeciętny	169	172	176	180
Wysoki	179	182	186	192
Bardzo wysoki	191	196	205	205

Tabela 2. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla wzrostu.

Etykieta	a	b	c	d
Niska	50	59	66	73
Standardowa	72	77	79	84
Postawna	83	86	89	91
Ciężka	90	98	110	110

Tabela 3. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla wzrostu.

Etykieta	a	b	c	d
Niskie	0	15	27	35
Średnie	33	46	58	66
Wysokie	65	79	88	97

Tabela 4. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla tempa.

Etykieta	a	b	c	d
Słabe	13	25	29	35
Przeciętne	33	46	58	66
Dobre	65	79	88	98

Tabela 5. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla przyspieszenia.

Etykieta	a	b	c	d
Słaba	12	25	29	35
Przeciętna	33	46	58	69
Dobra	65	79	88	97

Tabela 6. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla prędkości.

Etykieta	a	b	c	d
Słaby	0	15	27	37
Przeciętny	36	46	58	66
Dobry	67	79	88	97

Tabela 7. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla dribblingu.

Etykieta	a	b	c	d
Słaba	14	21	27	35
Przeciętna	33	46	58	69
Dobra	67	79	88	98

Tabela 8. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla zręczności.

Etykieta	a	b	c	d
Słaby	16	21	29	35
Przeciętny	38	46	58	72
Dobry	71	79	88	99

Tabela 9. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla balansu.

Etykieta	a	b	c	d
Słabe	30	37	43	47
Przeciętne	46	59	66	72
Szybkie	71	79	88	96

Tabela 10. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla reakcji.

Etykieta	a	b	c	d
Słaba	3	14	23	26
Przeciętna	25	39	48	57
Dobra	56	63	69	75
Bardzo dobra	74	81	88	99

Tabela 11. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla kontroli piłki.

Etykieta	a	b	c	d
Słabe	3	15	24	32
Zadowalające	31	44	57	66
Bardzo dobre	65	75	88	97

Tabela 12. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla opanowania.

Etykieta	a	b	c	d
Słaba	3	15	24	32
Przeciętna	31	44	57	66
Dobra	65	75	88	97

Tabela 13. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla celności.

Etykieta	a	b	c	d
Słabe	3	15	24	32
Przeciętne	31	44	57	66
Dobre	65	75	88	97

Tabela 14. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla ustawiania się.

4.3. Kwantyfikatory

Kwantyfikatory podzieliliśmy na względne i absolutne . Przedstawiamy je poniżej:

Etykieta	Funkcja przynależności	a	b	c	d
Żaden	Trójkątna	0	0	0.1	-
Mniej niż ćwierć	Trapezoidalna	0	0	0.25	0.35
Okolo jedna trzecia	Trójkątna	0.23	0.33	0.43	-
Okolo połowa	Trójkątna	0.4	0.5	0.6	-
Okolo dwie trzecie	Trójkątna	0.56	0.66	0.76	-
Większość	Trójkątna	0.73	0.83	0.93	-
Prawie każdy	Trójkątna	0.85	0.9	1.05	-

Tabela 15. Przyporządkowane parametry dla kwantyfikatora względnego.

Etykieta	Funkcja przynależności	a	b	c	d
Mniej niż 100	Trapezoidalna	0	0	99	150
Okolo 250	Trójkątna	150	250	350	-
Okolo 500	Trójkątna	400	500	600	-
Okolo 750	Trójkątna	650	750	850	-
Więcej niż 100	Trapezoidalna	950	1000	15397	15397

Tabela 16. Przyporządkowane parametry dla kwantyfikatora absolutnego.

5. Wyniki

Poniższej umieszczone tabele oraz wykresy są wynikami przeprowadzonych przez nas eksperymentów.

5.1. Wpływ liczby k sąsiadów oraz wyboru metryki na klasyfikację

6. Dyskusja

6.1. Wpływ liczby k sąsiadów oraz wyboru metryki na klasyfikację

W przypadku wszystkich trzech sposobów ekstrakcji, metryka Euklidesowa oraz metryka uliczna osiągają bardzo podobne wyniki i nie jesteśmy w stanie stwierdzić, która z nich wykazuje lepszą skuteczność. Metryka Czebyszewa charakteryzuje się zdecydowanie słabszą zdolnością do klasyfikacji. Osiąga niższe wyniki, niż dwie wcześniej wspomniane metryki.

W przypadku pierwszego i drugiego sposobu ekstrakcji cech dla kategorii topics i places, zauważyliśmy, że wraz ze wzrostem liczby k sąsiadów zwiększała się także skuteczność. Najsłabsze wyniki osiągnęte były dla k równego 2. Jeśli zaś chodzi o kategorię authors, najwyższą skuteczność wykazywała mała liczba k sąsiadów (od 2 do 3). Wyraźny spadek wyników zaobserwowaliśmy, gdy k równało się 10. Podczas eksperymentu trzeciego sposobu ekstrakcji cech zauważyliśmy bardzo zmienną skuteczność w przypadku zmiany liczby k sąsiadów w zależności od wybranych kategorii. Kategoria places osiąga najgorsze wyniki przy małej liczbie sąsiadów, z kolei kategoria topics najlepsze. Zauważyliśmy, że najwyższe wyniki w kategorii authors osiągnęte są przy liczbie sąsiadów równej 7 oraz 10.

6.2. Wpływ podziału tekstów na zbiory treningowe i testowe na klasyfikację

W przeważającej większości najwyższe wyniki osiągnęte były przy 80% zbioru treningowego. Tylko w jednym przypadku użycie 40% zbioru treningowego pozwoliło osiągnąć najwyższą skuteczność (pierwszy sposób ekstrakcji, kategoria topics). Zazwyczaj jednak ten dobór procentowy okazywał się być najgorszym ze względu na niedouczenie.

6.3. Wpływ konkretnych cech na klasyfikację

Podczas klasyfikacji dla kategorii topics, zauważyliśmy, że liczba słów oraz liczba słów, których długość nie przekracza 3 znaków mają negatywny wpływ na osiąganą skuteczność. Świadczyć może o tym fakt, iż bez ww. cech osiągnęliśmy najwyższą skuteczność. Dużo ważniejsze okazały się cechy związane z unikalnością słów oraz wielkimi literami.

Podczas klasyfikacji dla kategorii authors najważniejsza okazała się cecha odpowiadająca za liczbę unikalnych słów. Bez niej skuteczność spadła z 71% na 47%. Podobnie jak w przypadku kategorii topics, cechy sprawdzające liczbę słów oraz liczbę krótkich słów osłabiały nasze wyniki - dzięki wyłączeniu ich, uzyskaliśmy wyższe wyniki niż w przypadku wszystkich cech.

7. Wnioski

- Należy dobierać precyzyjnie wartości przy funkcjach przynależności, aby uzyskać miarodajne wyniki.
- Parametry dla kwantyfikatora absolutnego muszą być precyzyjnie dobrane to typu i rodzaju bazy.

Literatura

- [1] Methods for the linguistic summarization of data - applications of fuzzy sets and their extensions, Adam Niewiadomski, Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT, Warszawa 2008
- [2] <http://www.cs.put.poznan.pl/amichalski/si.dziennie/AI7.new.fuzzy.bw.pdf>
- [3] http://home.agh.edu.pl/mrzyglod/iw/iw_pliki/iw-is-L2-2017-2018.pdf<https://www.kaggle.com/aishwarya1992/fifa-19-player-database>