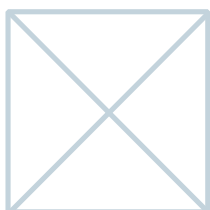


GRAPHE ET ONTOLOGIES

FOURMOND Jérôme

Sous la direction de
Dr. RICHER Jean-Michel
Dr. AIT EL MEKKI Touria



Soutenu publiquement le :
Jeudi 23 Juin 2016

L'auteur du présent document vous autorise à le partager, reproduire, distribuer et communiquer selon les conditions suivantes :



- Vous devez le citer en l'attribuant de la manière indiquée par l'auteur (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'il approuve votre utilisation de l'œuvre).
- Vous n'avez pas le droit d'utiliser ce document à des fins commerciales.
- Vous n'avez pas le droit de le modifier, de le transformer ou de l'adapter.

Consulter la licence creative commons complète en français :
<http://creativecommons.org/licences/by-nc-nd/2.0/fr/>

Ces conditions d'utilisation (attribution, pas d'utilisation commerciale, pas de modification) sont symbolisées par les icônes positionnées en pied de page.



REMERCIEMENTS

Mes remerciements s'adressent en particulier à mes encadrants et tuteurs, Jean-Michel Richer et Touria Ait El Mekki, qui ont su se montrer présents et intéressés, et m'ont soutenu dans ce projet.

Merci à la faculté des Sciences de l'Université d'Angers qui nous a, à mes collègues d'autres projets et moi-même, autorisés à utiliser leurs locaux.

Je n'oublie pas mes compagnons de promotion, qui ont su se montrer distrayant durant des périodes nécessaires mais tout aussi sérieux et inspirant lorsque le besoin se faisait sentir.

Merci.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

- 1.** **Le sujet**
- 2.** **Les objectifs**
- 3.** **Les prérequis**
- 4.** **N.B**

I. VISION UNE – SANS ONTOLOGIE

- 1.** **Le Framework**
- 2.** **La Visualisation**
- 3.** **Conclusion**

II. VISION DEUX – AVEC ONTOLOGIE

- 1.** **XML, DTD et XSD**
 - 1.1. XML
 - 1.2. DTD et XSD
- 2.** **Le nouveau Framework**
 - 2.1. Les sommets
 - 2.2. Les relations
 - 2.3. Le graphe
- 3.** **Graphe & Ontologies**

III. L'APPLICATION

IV. CONCLUSION

V. BIBLIOGRAPHIE

Introduction

1. Le sujet

On désire créer une application en **JAVA** pour la navigation dans un document électronique à l'aide d'un graphe d'ontologie afin d'en faciliter l'étude.

2. Les objectifs

Il est demandé dans un premier temps de développer un modèle pour la gestion des graphes ainsi que la partie visualisation (affichage des sommets, des arcs, zoom, clic sur un sommet, sur un arc...).

Cette première partie fait abstraction des données stockées au sein des sommets et des arcs et elle doit pouvoir être adaptée en fonction du sujet à traiter.

Dans un second temps, on désire mettre en œuvre ce modèle en l'appliquant aux graphes d'ontologie :

- Elaborer un graphe à partir d'une ontologie (**XML**)
- Faire le lien entre le texte (le document, fichier **XML DocBook**) et les nœuds du graphe.

3. Les prérequis

Il est nécessaire de savoir manipuler **Java**, la librairie **Swing** de ce dernier, et les fichiers **XML**.

4. N.B

Le développement du projet a pu être suivi sur **GitHub** au lien suivant :

<https://github.com/jfourmond/Graphe-Et-Ontologies>

Il est à noter que la librairie **Java FX** pour les interfaces graphiques a été utilisée en remplacement de la librairie **Swing** dont le ressenti et le visuel n'était pas suffisant pour une application qui devait s'avérer agréable pour l'utilisateur.

Dans le cadre de la lecture et de l'écriture de fichier **XML**, la librairie externe **JDOM** a été utilisée. Fournissant des outils simples d'accès et rapides, elle semblait adéquate au projet.

I. Vision Une – Sans Ontologie

1. Le Framework

La première partie de développement a débuté par la mise en place d'un framework pour la gestion de graphe. Ce dernier s'est donc tout d'abord composé de trois principales classes :

- **Tree**, représentant un arbre / graphe non orienté, composée de deux listes, l'une de sommets, l'autre d'arcs
 - **Vertex**, représentant une interface qui devait être implémenté pour être utilisé dans le graphe
 - **Edge**, représentant un arc, composée de deux sommets et d'une valeur (le libellé de l'arc).

2. La Visualisation

Le développement de l'interface graphique lors de cette première vision s'est effectuée à l'aide de Swing, quatre classes ont été produites dans ce but :

- **VertexView** : un **JComponent** dessinant un sommet du graphe sous la forme d'un cercle, uniquement.
- **EdgeView** : un **JComponent** dessinant un arc entre deux **VertexView**
- **TreeView** : un **JPanel** associant les sommets du **Tree** avec les **VertexView** et les arcs avec les **EdgeView**, et attribuant également différents listeners.
- **Window** : la fenêtre contenant **TreeView**

3. Conclusion

La réalisation a rapidement été faite que l'interface ainsi produite manquait de confort et d'intérêt pour l'utilisateur. **Java FX**, permettant de réaliser des interfaces graphiques évoluées et modernes, s'est avéré être un candidat plus qu'acceptable au remplacement de la librairie **Swing**. Cette perturbation a donc mené à une découverte de la librairie et à de nombreux essais.

L'interface n'était pas le seul changement à opérer. Après avoir produit le framework, il s'est avéré qu'il ne sciait pas à l'idée du projet. Ce dernier était générique, le développeur pouvait manipuler des entiers comme des chaînes de caractères, mais le rôle de remplacement des ontologies n'était pas appliqué, elles devaient pouvoir se lire dans un graphe. Il devait donc devenir plus *relationnel*.

II. Vision Deux – Avec Ontologie

1. XML, DTD et XSD

1.1. XML

Le fichier XML d'une ontologie se présente ainsi :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<IndexSource>
  <ENTREE id="1" nom="Pays-De-La-Loire">
    <RELATION nom="appartient à la région" />
    <RELATION nom="appartient au département du" />
  </ENTREE>
  <ENTREE id="2" nom="Maine-Et-Loire">
    <RELATION nom="appartient à la région">
      <LIEN>1</LIEN>
    </RELATION>
    <RELATION nom="appartient au département du" />
  </ENTREE>
  <ENTREE id="3" nom="Loire-Atlantique">
    <RELATION nom="appartient à la région">
      <LIEN>1</LIEN>
    </RELATION>
    <RELATION nom="appartient au département du" />
  </ENTREE>
</IndexSource>
```

La déduction étant que la définition d'un sommet s'effectue par la balise ENTREE. La balise RELATION représente une relation et peut contenir une ou plusieurs balises LIEN qui effectuent un lien/un arc vers un second sommet dont l'identifiant est détaillé.

Par exemple, correspondant au fichier précédent :

Deux relations :

- *appartient à la région*
- *appartient au département du*

Trois sommets :

- *Pays-De-La-Loire*, portant l'identifiant 1
- *Maine-Et-Loire*, portant l'identifiant 2
- *Loire-Atlantique*, portant l'identifiant 3

Des arcs/liens :

- *Maine-Et-Loire appartient à la région Pays-De-La-Loire (1)*
- *Loire-Atlantique appartient à la région Pays-De-La-Loire (1)*

1.2. DTD et XSD

Pour une utilisation aisée et une validation du fichier XML dans l'application, il était nécessaire de créer un ou des documents permettant de décrire un modèle à respecter.

Une **Document Type Definition**¹ a donc été produite à cet effet :

```
<!ELEMENT IndexSource (ENTREE*) >
<!ELEMENT ENTREE (ATTRIBUT*, RELATION*, RENVOIS?) >
```

¹ DTD dans la suite du document

```

<!ELEMENT RELATION (LIEN*) >
<!ELEMENT ATTRIBUT EMPTY>
<!ELEMENT LIEN (#PCDATA) >
<!ELEMENT RENVOIS (LIEN*) >

<!ATTLIST IndexSource      corpus      CDATA #IMPLIED >
<!ATTLIST ENTREE           id          CDATA #REQUIRED
                                nom       CDATA #REQUIRED >
<!ATTLIST ATTRIBUT        nom         CDATA #REQUIRED
                                valeur    CDATA #REQUIRED >
<!ATTLIST RELATION        nom         CDATA #REQUIRED >

```

Tout fichier **XML** sera validé sur cette **DTD** avant de pouvoir être modélisé par l'application. **JDOM** ne bénéficiant pas encore d'une fonctionnalité de validation à l'exécution sur **DTD**, il a fallu convertir ce fichier sous la forme d'un **XML Schema**².

2. Le nouveau Framework

La notion de relation a modifié l'utilité du framework. Un graphe (**Tree**) ne contenait plus une liste d'arcs mais désormais une liste de **Relation**.

Le code a donc été profondément modifié.

Des exceptions ont également été créées pour la gestion de chacune des classes principales.

2.1. Les sommets

L'interface **Vertex** est devenu une classe à part entière. Un sommet est désormais composé d'un identifiant devant être unique une fois ajouté au graphe, d'un nom et d'une collection associant clé et valeur (**Map**).

```

Vertex sommet = new Vertex("1"); // Création d'un sommet avec l'ID "1"
sommet.add("Nom");                // Création d'un attribut "Nom"
sommet.set("Nom", "Jerome");      // Edition de la valeur de l'attribut "Nom"
String nom = sommet.get("Nom");   // Récupération de la valeur de l'attribut "Nom"

```

2.2. Les relations

La classe **Relation** est une nouveauté de cette seconde vision de l'application. Elle décrit une relation. Elle est définie par un nom, devant être unique une fois ajouté au graphe, et d'une liste de paire de **Vertex**.

A cet effet une classe générique **Pair** a été écrite.

Une paire de sommet décrit un arc de cette relation.

```

Vertex v1 = new Vertex("1");
Vertex v2 = new Vertex("2");
Relation relation = new Relation("est voisin de");// Création d'une relation
Pair<Vertex, Vertex> pair = new Pair<>(v1, v2);
relation.add(pair); // Ajout de la paire à la relation

```

² **XSD** dans la suite du document

2.3. Le graphe

La nouvelle modélisation de **Tree** comporte désormais une liste de **Vertex**, une liste de **Relation** ainsi qu'un fichier nécessaire pour le chargement et la sauvegarde.

L'ajout de sommet :

```
Tree tree = new Tree();           // Création du graphe
tree.createVertex("1");           // Création d'un sommet portant l'identifiant "1" dans
le graphe
Vertex vertex = new Vertex("2");
tree.createVertex(vertex);        // Ajout d'un sommet dans le graphe
```

L'ajout d'un arc, après création d'une relation :

```
tree.createRelation("est voisin de"); // Création d'une relation dans le
grpahe
tree.addPair("est voisin de", "1", "2"); // Ajout d'une paire dans la relation
"est voisin de", entre le sommet portant l'identifiant "1" et le sommet portant
l'identifiant "2"

Relation relation = new Relation("est parent de");
Vertex p1 = new Vertex("3");
Vertex p2 = new Vertex("4");
Pair<Vertex, Vertex> pair = new Pair<>(p1, p2);
relation.add(pair);
tree.createRelation(relation);        // Création d'une relation dans le
graphe
```

2.4. Lecture & Ecriture

JDOM permet une lecture et une écriture aisée des fichiers **XML**. Deux classes, chacune dans un traitement précis, respectivement **TreeLoader** et **TreeSaver**, sont utilisées. Elles héritent de la classe **Task** de la librairie **Java FX**, ce qui permet de les utiliser tel des threads ou d'envoyer des *mises à jour* aux composants graphiques.

2.4.1. Lecture

La procédure de lecture d'un fichier **XML** se découpe en plusieurs étapes :

1. Validation du fichier sur le schéma
2. Lecture de toutes les balises **ENTREE**
 1. Construction des **Vertex** en récupérant les attributs **id** et **nom**
 2. Lecture de toutes les balises **ATTRIBUT** pour ajout dans le sommet courant
3. Nouvelle lecture de toutes les balises **ENTREE**
 1. Lecture de toutes les balises **RELATION** pour création des relations
 - a. Construction des Relation en récupérant l'attribut **nom**
 - b. Lecture de toutes les balises LIEN et construction des arcs en récupérant le contenu de la balise

2.4.2. Ecriture

La procédure d'écriture du graphe dans un fichier **XML** s'effectue par une écriture de tous les **Vertex** et des relations.

Pour chaque sommet, une balise **ENTREE** est créée. Les attributs de cette dernière, **id** et **nom**, sont remplis à partir des propriétés **id** et **nom** du sommet. A l'intérieur de cette balise, on ajoutera pour chaque paire clé/valeur de la **Map** d'attributs, une balise **ATTRIBUT** ayant pour attributs :

- **nom** : la clé
- **valeur** : la valeur

L'écriture de la balise **ENTREE** se conclut par l'insertion de toutes les balises **RELATION** correspondantes aux relations du graphe. Pour chacune de ses relations, une vérification et une écriture est effectuée quant à la présence de paires dont l'origine est le sommet actuel sous la forme de balise **LIEN**.

3. La visualisation

Nouvelle librairie dit nouvelle gestion de la visualisation. Les classes produites lors de la première vision grâce à la librairie **Swing** ont donc été profondément modifiées, seules ces dernières seront traitées et détaillées

3.1. VertexView

Le modèle visuel d'un sommet est construit dans la classe **VertexView**. La classe hérite de **Group**, et est composé d'un cercle et de deux labels, respectivement pour l'identifiant et le nom du **Vertex** (affichables à tour de rôle).

Le **Vertex** ainsi modélisé est lié à son visuel par un attribut.

3.2. EdgeView

EdgeView hérite également de **Group**. La classe est composée d'une ligne et d'un label, construit sur la base de deux **VertexView** (origine et fin), et du nom de la relation associée. Une couleur peut également lui être attribuée, étant par défaut du noir.

3.3. TreeView

TreeView permet de faire le lien entre la visualisation complète et les composants graphiques du graphe. Héritant de **BorderPane**, le panel contient le visuel de l'application : barre de menu, graphe, liste des sommets et liste des relations.

Les événements pouvant être déclenchés, y sont créés en son sein.

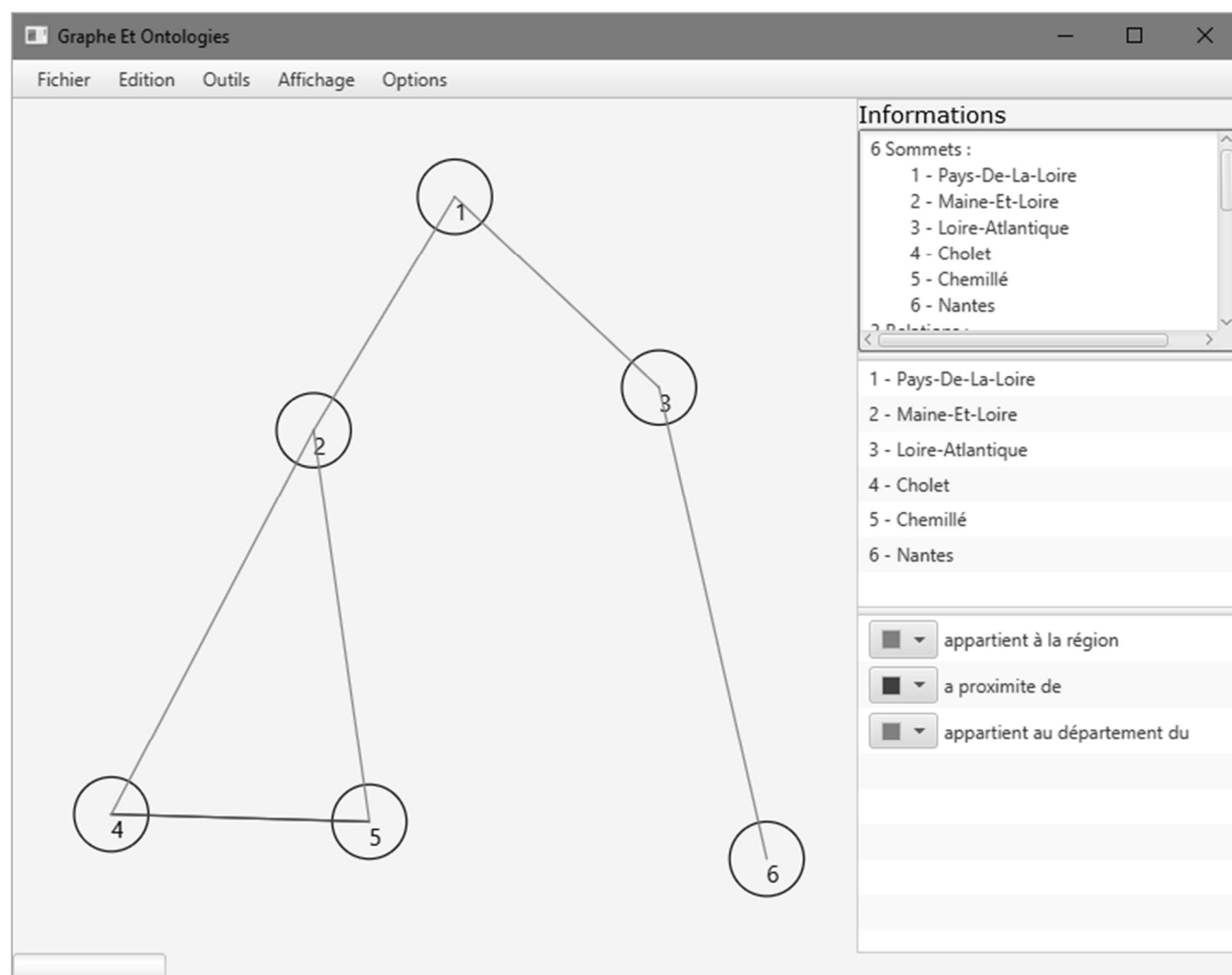
3.4. Autre

De nombreuses autres classes ont été mises en place.

Des interfaces pour :

- L'ajout de sommet
- L'ajout de relation
- L'ajout d'arcs...
- SplashScreen

III. L'Application



IV. Conclusion

V. Bibliographie

Android : <http://developer.android.com/reference/packages.html>

Scripts : <http://developer.android.com/tools/help/adb.html>

Qt : <http://doc.qt.io/qt-4.8/> et Qt Assistant

ENGAGEMENT DE NON PLAGIAT

Nous, soussignons **FOURMOND Jérôme** et **NOEL Florentin**
déclarons être pleinement conscients que le plagiat de documents ou d'une
partie d'un document publiée sur toutes formes de support, y compris l'internet,
constitue une violation des droits d'auteur ainsi qu'une fraude caractérisée.
En conséquence, nous nous engageons à citer toutes les sources que nous avons utilisées
pour écrire ce rapport.

signé par les étudiants le .. / .. /

**Cet engagement de non plagiat doit être signé et joint
à tous les rapports, dossiers, mémoires.**

Présidence de l'université
40 rue de rennes – BP 73532
49035 Angers cedex
Tél. 02 41 96 23 23 | Fax 02 41 96 23 00

