# Sistem multi-agent de gestionare a analizelor pentru prezicerea pietrelor la rinichi

Cuprins

[Rezumat 2](#_Toc166414334)

[Introducere 3](#_Toc166414335)

[Obiectivul Cercetării 4](#_Toc166414336)

[Metodologii 4](#_Toc166414337)

[Paradigma de programare orientată pe agenți 5](#_Toc166414338)

[POA vs POO 6](#_Toc166414339)

[Java Agent DEvelopment Framework (JADE) 7](#_Toc166414340)

[Pietrele la rinichi (nefrolitiaza) 9](#_Toc166414341)

[Ce sunt pietrele la rinichi? 9](#_Toc166414342)

[Cauzele aparițiilor pietrelor la rinichi 10](#_Toc166414343)

[Simptomele pietrelor la rinichi 11](#_Toc166414344)

[Metode de diagnosticare al pietrelor la rinichi 11](#_Toc166414345)

[Tratament pietre la rinichi 12](#_Toc166414346)

[Implementare 12](#_Toc166414347)

[Rezultate obținute 16](#_Toc166414348)

[Discuții 19](#_Toc166414349)

[Concluzie 19](#_Toc166414350)

[Bibliografie 20](#_Toc166414351)

## Rezumat

Această lucrare prezintă o metodă de prezicere a pietrelor la rinichi care utilizează un sistem multi-agent ce utilizează tehnologii avansate precum Java Agent Development Framework (JADE) și rețele neuronale. Scopul acestui studiu este de a crea un sistem care, pe baza datelor clinice și a rezultatelor analizelor, ar putea prezice prezența sau absența pietrelor la rinichi la pacienți atunci când este adăugat în sistem un nou set de analize ale urinei.  
  
Pentru a îndeplini acest obiectiv, s-a folosit un set de date alcătuit din 79 de analize ale pacienților; aceste analize au inclus proprietățile urinei pacienților:

* densitatea specifică, sau gravitatea urinei în raport cu apa;
* pH-ul, care este logaritmul negativ al ionului de hidrogen;
* osmolaritatea (mOsm), o unitate care este folosită în chimia fizică, dar nu în biologie și medicină. Osmolaritatea este proporțională cu concentrația de molecule în soluție;
* conductivitatea. Un Mho este egal cu un Ohm. Conducția este proporțională cu concentrația de substanțe încărcate cu ioni prezente în soluție;
* nivelul de uree în milimoli/litru;
* nivelul de calciu (CALC) în milimoli/litru.

Un sistem multi-agent format dintr-un număr de patru agenți

* un agent pentru adăugarea unei noi analize;
* un agent pentru managementul celorlalți agenți;
* un agent pentru selectarea unor analize cu valori alese de către utilizator;
* un agent pentru predicția pietrelor la rinichi care utilizează o rețea neuronală;

este folosit pentru a gestiona și a genera predicția pietrelor la rinichi în baza analizelor. Agenții colaborează între ei pentru gestionarea analizelor.

Metodele de învățare automată bazate pe rețele neuronale sunt utilizate în sistemul propus pentru a analiza datele și pentru a identifica modele sau caracteristici care sunt relevante pentru prezența pietrelor la rinichi. Rezultatele experimentelor au arătat că sistemul propus funcționează bine și are o acuratețe semnificativă în predicția prezenței pietrelor la rinichi. Acest lucru demonstrează utilitatea și eficacitatea metodei sugerate pentru diagnosticarea acestei afecțiuni. O direcție promițătoare în domeniul diagnosticului medical este integrarea tehnologiilor avansate precum rețelele neuronale și JADE într-un sistem multi-agent. Cu toate acestea, sunt necesare eforturi continue pentru a valida sistemul și pentru a extinde eșantionul de pacienți pentru a confirma că este fiabil și generalizabil.

## Introducere

Ciclul de dezvoltării unei aplicații software cuprinde patru faze de bază: planificarea, analiza, proiectarea și implementarea. O metodologie bine pusă la punct economisește efort și timp. O metodologie acționează ca o "rețetă", ajutând proiectantul să implementeze soluția prin specificarea unora dintre etapele procesului, lăsându-le pe altele la creativitatea proiectantului [1]. Importanța unei metodologii în dezvoltarea unei aplicații software nu poate fi supraestimată. Tehnologiile bazate pe agenți sunt în prezent considerate niște mijloace alternative viabile (uneori chiar și mai fezabile) de implementare a aplicațiilor la nivel de întreprindere care să opereze împreună cu alte sisteme eterogene. Această paradigmă de programare orientată pe agenți oferă abstracțiile software de nivel înalt care sunt necesare pentru gestionarea de aplicații cu o complexitate medie dar, mai ales, și pentru că au fost inventate pentru a face față interoperabilității și distribuției [2].

Ingineria software bazată pe agenți este relativ nouă și poate fi considerată ca o extensie a programării orientate pe obiecte [3] . Deși această paradigmă oferă un mijloc eficient de rezolvare a problemelor în unele aplicații unde alte tehnici pot fi ineficiente sau greoaie, există în prezent o lipsă de aplicații complexe bazate pe agenți. Această deficiență a fost subliniată ca fiind una dintre principalele bariere în calea adoptării pe scară largă a tehnologiei agenților [4]. Prin urmare, continuarea dezvoltării și îmbunătățirii metodelor pentru dezvoltarea de aplicații multi-agent este imperativă, meritând o atenție sporită [5].

Marea majoritate a metodelor actuale încearcă să adapteze programarea orientată pe obiecte la programarea bazată pe agenți [6] și urmează o abordare de sus în jos. Adaptarea metodologiilor de proiectare orientate pe obiecte la dezvoltarea de sisteme multi-agent are mai multe dezavantaje ce rezultă în principal din faptul că obiectele și agenții oferă abstracțiuni diferite care trebuie gândite din puncte de vedere difeite.

Scopul acestei lucrări este de a studia și a aplica funcționalitățile puse la dispoziție de platforma JADE pentru a face design-ul, proiectarea și implementarea a unei aplicații medicale bazate pe agenți care integrează concepte de inteligență artificială pentru a gestiona analize legate de urină și pentru a prezice existența sau nu a unor pietre la rinichi. Design-ul aplicației se concentrează pe platforma JADE. JADE este abrevierea de la Java Agent DEvelopment Framework și a fost dezvoltat de Telecom Italia Lab (TILAB) din Italia, în conformitate cu FIPA (Foundation for Intelligent Physical Agents) [7]. FIPA este o organizație non-profit organizație orientată spre producerea de standarde pentru interoperarea de sisteme eterogene de agenți eterogeni. În esență, JADE este un framework scris în întregime în limbajul Java ce ușurează implementarea sistemelor multi-agent prin furnizarea unui set de instrumente grafice specifice sistemelor multi-agent. Mai multe informații despre JADE pot fi găsite la [8]. Prin concentrarea specifică asupra pe platforma JADE în faza de design și proiectare, proiectantul poate trece direct la implementare, acest lucru ducând la câștigarea de timp oferind o imagine mult mai clară asupra modului în care progresează implementare.

Programarea orientată pe agenți (POA) este o paradigmă a programării oarecum nou apărută, ideea de a centra software-ul în jurul conceptului de agent fiind introdusă de Yoav Shoham în cadrul studiilor sale de inteligență artificială în 1990. Acesta propune metoda de a crea software folosind un set de agenți care interacționează între ei pentru a rezolva probleme care depășesc capacitățile lor individuale, deci este de înțeles că această paradigmă este centrată pe conceptul de agenți software, comparativ cu programarea orientată pe obiecte, paradigmă care este centrată pe obiecte.

Există mai multe framework-uri de POA ce implementează paradigma de programare a lui Shoham, una dintre ele fiind și unul dintre subiectele acestei lucrări, JADE (Java Agent DEvelopment Framework) care este un software ce ușurează dezvoltarea de aplicații de tip multi-agent fiind conform cu specificațiile FIPA (Foundation for Intelligent Physical Agents). JADE utilizează implementare în Java ce permite o eficiență decentă la execuție, flexibilitatea agenților, reutilizarea software-ului și realizarea de arhitecturi diferite de tipul agenților multipli [9].

## Obiectivul Cercetării

Obiectivul principal al cercetării este acela de a explora și de a dezvolta câteva abordări eficiente pentru programarea orientată pe agenți în sisteme cu agenți multipli utilizând platforma JADE, folosind funcționalitățile framework-ului pentru a analiza modul de interacțiuniune între agenți, punându-i într-un mediu multi-agent pentru a observa și facilita comunicația și coordonarea lor astfel încât dezvoltarea aplicației pentru predicția pietrelor la rinichi folosind și rețele neuronale care sunt “învățate” folosind 79 de analize ale urninei, cu 6 caracteristici să respecte conceptele paradigmei de programare pe agenți și să folosească ce este potrivit dintre funcționalitățile JADE în combinație cu un concept al inteligenței artificiale, învățarea supervizată folosind rețele neuronale și date gata clasificate de către experți umani.

## Metodologii

Metodologiile propuse pentru această lucrare au fost concepute pentru a aborda în mod eficient următoarele obiective:

1. Analiza Paradigmei de Programare Orientată pe Agenți:

* Realizarea unei analize amănunțite a paradigmei de programare orientată pe agenți prin studiul materialelor disponibile.
* Compararea acestei paradigme cu programarea orientată pe obiecte pentru identificarea diferențelor și asemănărilor.

1. Analiza Framework-ului JADE:

* Evaluarea detaliată a caracteristicilor și a funcționalităților cheie ale framework-ului JADE.
* Înțelegerea modului de funcționare a JADE și capacitatea sa de integrare în sistemele multi-agent.

1. Descrierea pietrelor la rinichi:
   * Înțelegerea a ce sunt pietrele la rinichi.
   * Cauzele aparițiilor pietrelor la rinichi.
   * Simptomele cauzate de pietrele la rinichi.
   * Metode de diagnosticare a pietrelor la rinichi.
   * Metode de a trate apariția pietrelor la rinichi.
2. Descrierea conceptului de învățare supervizată
   * Explicarea paradigmei de învățare supervizată
   * Rețele neuronale
   * Aspecte ce trebuie luate in considerare
3. Proiectarea și Implementarea unui sistem multi-agent:

* Dezvoltarea unei simulări pentru o aplicație medicală utilizând JADE și concepte de inteligență artificială bazate pe învățarea supervizată și rețele neuronale ce folosesc date deja clasificate de experți umani.
* Implementarea unui sistem cu mai mulți agenți cu scopul de a prezice, pe baza analizelor de urină, dacă pacientul suferă sau nu de pietre la rinichi.

Prin îndeplinirea acestor etape, se urmărește atingerea obiectivelor propuse și contribuirea la corelarea și îmbunătățirea cunoștințelor în domeniul programării orientate pe agenți în sistemele multi-agent. Aceasta va aduce soluții practice și perspective inovatoare prin intermediul studiului de materiale relevante și implementarea aplicației propuse.

## Paradigma de programare orientată pe agenți

O nouă paradigmă în programare este definită de termenul programare orientată pe agenți (AOP). Un agent este conceptul compozițional central al acestui cadru computațional și este considerat un element software care are abilități mentale și capacități de comunicare. AOP este văzută ca o specializare a programării orientate-obiect (OOP). Cu toate acestea, există o distincție semnificativă între AOP și OOP, în special faptul că obiectele și agenții au un grad diferit de autonomie.

În AOP, lucrurile cunoscute sub numele de agenți lucrează împreună pentru a atinge obiective specifice. Un agent poate fi o entitate independentă care își alege singur următorul pas fără intervenția unui utilizator, sau poate fi controlabil, funcționând ca intermediari între utilizator și un alt agent. Programarea AOP se face într-un mod abstract. Ingineria software orientată pe agenți (AOSE) este considerată o nouă paradigmă în cercetarea ingineriei software. Cu toate acestea, sunt necesare instrumente și metodologii puternice și ușor de utilizat pentru a crea o nouă paradigmă pentru industria software. Shoham [10] a propus un sistem AOP care are trei părți. În primul rând, un sistem logic care descrie starea psihologică a agenților; apoi, un limbaj de program interpretat pentru programarea agenților; și, în cele din urmă, un proces de „agentificare”, care este folosit pentru a compila programele agenților în sisteme executabile de nivel inferior [10].

Agenții își exprimă dorința de a face o acțiune. Acest lucru îi diferențiază de obiectele care invocă direct acțiunile altor obiecte. De asemenea, agenții au deseori interese diferite, astfel încât ar putea fi dăunător pentru un agent să execute o cerere de acțiune de la un alt agent [11].

Un agent, conform lui Jennings [11], este un obiect care are capacitatea de a prezenta următoarele:

* Autonomia este capacitatea de a funcționa fără intervenția directă a altora și de a avea un anumit grad de control asupra stării interne și a acțiunilor.
* Reactivitatea (structurală) este capacitatea de a percepe și de a răspunde în mod regulat la schimbările din mediul nostru înconjurător.
* Abilitatea socială se referă la capacitatea de a interacționa cu alți agenți, precum și cu indivizi, folosind un anumit tip de limbaj de comunicare între agenți.
* Proactivitate: Capacitatea de a avea un comportament care este orientat spre un obiectiv, luând inițiativa în loc să acționezi doar ca răspuns [12].

Conform cercetătorilor din domeniul inteligenței artificiale, un agent este un sistem informatic care posedă caracteristicile menționate mai sus și care poate fi fie conceptualizat, fie implementat folosind concepte care se referă la oameni, cum ar fi cunoașterea, credința, intenția și obligația [13]. Caracteristicile suplimentare ale agentului includ următoarele:

* Mobilitate: capacitatea de a se mișca într-o rețea electronică.
* Veridicitate: Ideea că nu ar trebui să transmiteți informații false în cunoștință de cauză.
* Benevolența este presupusul că nu ai scopuri contradictorii.
* Raționalitatea este ideea de a acționa pentru a-și atinge scopurile, mai degrabă decât să le împiedice.

## POA vs POO

În această secțiune, abordăm în detaliu diferențele dintre AOP și OOP folosind figura 1 [10].

A table with black text

Description automatically generated

1. POA vs POO

Aici sunt prezentate diferențiatorii care disting agenții de obiecte: În timp ce agenții pot vorbi folosind o limbă de comunicare a agenților ACL sau ICL, obiectele pot comunica folosind interfețe fixe de metodă. Clasele de obiecte sunt de obicei proiectate pentru a face previzibile cumpărarea și vânzarea de piese care pot fi folosite din nou.

De obicei, agenții își stabilesc comportamentul în funcție de obiectivele, circumstanțele și conversațiile lor cu alți agenți. Gândirea bazată pe agenți nu tolerează acest lucru, dar implementările OO pot include comportament nedeterminist. Deoarece agenții sunt interactivi și autonomi, nu este necesară integrare pentru lansarea fizică a unei aplicații. În schimb, obiectele sunt tradițional pasive, iar procedurile lor sunt invocate de un fir de control al apelantului. Atunci când o entitate se adresează doar altor părți ale sistemului, cuvântul „autonomie” este rar folosit [15].

## Java Agent DEvelopment Framework (JADE)

JADE este un cadru software care este complet implementat în Java. Printr-un middle-ware care respectă standardele FIPA și printr-un set de instrumente grafice care sprijină fazele de depanare și implementare, acesta facilitează implementarea sistemelor multi-agent. Platforma de agenți poate fi instalată pe mai multe mașini, cu diferite sisteme de operare, iar configurația poate fi gestionată de la distanță prin intermediul unei interfețe grafice. Chiar și în timpul execuției, configurația poate fi modificată prin mutarea agenților de pe o mașină pe alta după cum este necesar. JADE este dezvoltat în limbajul Java și are nevoie de versiunea 1.4 a JAVA (mediul de execuție sau JDK) pentru a funcționa [15].

Câteva dintre caracteristicile principale ale structurii JADE:

* Este compatibil cu Java deci aplicațiile dezvoltate cu JADE pot fi rulate pe o gamă largă de platforme hardware și software, datorită platformei Java.
* JADE oferă o gamă largă de facilități și instrumente pentru gestionarea agenților, comunicarea între aceștia și organizarea activităților lor, ajutând la dezvoltarea sistemelor care includ mai mulți agenți.
* JADE oferă un model robust și adaptabil pentru definirea și implementarea agenților software. Acest model abordează concepte precum comportamente, agenți, mesaje și servicii, ceea ce facilitează dezvoltarea și gestionarea agenților într-un sistem care include mai mulți agenți.
* Comunicare între agenți: JADE oferă mecanisme avansate de comunicare între agenți, cum ar fi gestionarea agenților, serviciile de căutare și descoperire și transmiterea de mesaje. În cadrul unui sistem multi-agent, agenții pot lucra împreună și interacționa eficient cu ajutorul acestor facilități.
* Există protocoale de comunicare care sunt suportate FIPA (Fundația pentru agenți fizici inteligenți) este unul dintre protocoalele de comunicare standardizate pe care JADE le susține. Aceste protocoale permit agenților să interacționeze și să lucreze în funcție de standarde bine definite.
* API-ul și plugin-urile JADE permit dezvoltatorilor să extindă și să personalizeze funcționalitățile [15].

În centrul modelului AOP al JADE se află faptul că API-ul său suportă limbajul standard de comunicare a agenților FIPA. Exemplu de cod:

A screen shot of a computer code

Description automatically generated

2. Cod JADE

## Pietrele la rinichi (nefrolitiaza)

Formarea calculilor renali în tractul urinar este o afecțiune numită nefrolitiază. Agregatele minerale cunoscute sub numele de calcuri renali se formează la nivelul rinichilor. Este o boală mai frecventă la bărbați. Apariția microcristalelor minerale începe procesul de formare a calculilor renali la nivelul tubilor distali colectori. Suprasaturarea urinei cu saruri de calciu, oxalat și acid uric este următoarea etapă în formarea pietrelor la rinichi. În condiții favorabile, aceste saruri se combină și formează pietre la rinichi.

### Ce sunt pietrele la rinichi?

În majoritatea situatiilor, calculii renali sunt constituiti din:

* oxalat de calciu;
* fosfat de calciu;
* acid uric;
* fosfat amoniaco-magnezian.

Aproximativ 75% dintre acestea conțin calciu în componenta lor. Calculii care conțin cistină, care sunt rezultatul unei tulburări ereditare de excreție a cistinei din organism, precum și calculii care conțin agregate medicamentoase (atazanavir, indinavir, sulfamide) sunt mai puțin întâlniți în practica medicală. Infecțiile bacteriene persistente ale tractului urinar cauzate de patogeni precum Proteus, Klebsiella și E. coli sunt asociate cu formarea calculilor renali care conțin fosfat amoniacomagnezian, cunoscut și sub numele de struvit.

În ceea ce privește patologiile renale, nefrolitiaza reprezintă între 10 și 40% din toate afecțiunile renale și se clasează pe locul trei în clasamentul patologiilor urologice, după infectiile urinare și afecțiunile prostatei. Femeile din decada a 4-a pana la a 6-a de varsta sunt cele mai afectate de calculi renali, care sunt rar intalniti la tineri. Pietrele la rinichi pot fi rotunde, ascuțite sau cu aspect ramificat neregulat de tip coraliform, în funcție de locul în care se formează. Agregatele renale ocupă întregul bazinet al pietrei [16].

Diagram of a diagram of a kidney

Description automatically generated

3. Pietre la rinichi

Cauzele aparițiilor pietrelor la rinichi

Atunci când anumite substanțe chimice devin suficient de concentrate în urină pentru a forma cristale, se formează pietre la rinichi. Creșterea cristalelor duce la formarea de mase mai mari (pietre), care au capacitatea de a trece prin tractul urinar. Pietrele pot provoca durere dacă se blochează într-un loc și împiedică fluxul de urină.

Majoritatea pietrelor sunt create atunci când calciul este amestecat cu una sau două substanțe diferite: fosfor sau oxalat. Acidul uric, care este produs atunci când organismul metabolizează proteina, este o altă sursă de formare a pietrelor [17].

Factorii care pot provoca procese în formarea calculilor renali sunt:

* Aportul insuficient de lichide
* Concentrația crescută de ioni din urina
* pH-ul urinar scăzut
* Reducerea substantelor care inhiba in mod fiziologic agregarea cristalelor - citrat, magneziu si mucoproteinele Tamm-Horsfall.

Următorii factori de risc contribuie la apariția calculilor renali:

* Antecedentele personale sau familiale de litiază renală: persoanele care au o astfel de boală în familie sunt de trei ori mai susceptibile de a dezvolta această afecțiune.
* Deshidratarea: riscul de a dezvolta calculi renali crește dacă consumă o cantitate insuficientă de lichide pe parcursul zilei.
* Obezitatea: studiile de-a lungul timpului au demonstrat că există o relație de cauzalitate între indicele de masa corporală crescut și riscul de a dezvolta calculi renali; în plus, persoanele care locuiesc în zone geografice cu temperaturi ambientale crescute si clima uscata, deoarece pierderea de apa prin transpiratie, care provoacă deshidratare, crește riscul de a dezvolta calculi renali.
* Interventiile chirurgicale gastrice: bypassul gastric, intestinul iritabil si diareea cronica pot determina aparitia modificarilor la nivelul proceselor de reabsorbtie intestinala ale sarurilor de calciu, crescand riscul de aparitie al litiazei renale
* Alte afectiuni medicale asociate in mod frecvent cu nefrolitiaza: acidoza tubulara, cistinuria, hiperparatiroidismul si infectiile urinare recurente, favorizeaza initierea proceselor de formare ale calculilor renali
* Administrarea anumitor tratamente medicamentoase si a suplimentelor vitaminice asa cum sunt laxativele (cand sunt utilizate in exces), antiacide cu continut crescut de calciu, substantele medicamentoase utilizate pentru tratarea depresiei si migrenelor sau suplimentele alimentare cu vitamina C [16].

### Simptomele pietrelor la rinichi

Până când calculii încep să migreze de-a lungul tractului urinar (prin uretere, vezică și uretră), nefrolitiaza nu dă simptome. După ce calculii urinari ajung la nivelul ureterului, musculatura netedă ureterală este obstrucționată, dilatată și spastică. Ca urmare, durerea lombară devine mai intensă, iar radiațiile ajung la micul bazin și la organele genitale externe.

Migrarea calculilor renali poate provoca, pe lângă sindromul algic (durere):

* nevoie urgentă de urinare, greață și vărsături;
* febră care poate fi însoțită de frisoane;
* emisii de urini hiperchrome cu miros și aspect tulbure [16].

### Metode de diagnosticare al pietrelor la rinichi

Este recomandată adresarea unui medic pentru examinare dacă simptomele indică posibilitatea prezenței pietrelor la rinichi. Următoarele metode de diagnosticare pot da roade:

* analize ale urinei: analiza urinei necesită recoltarea urinei pe o perioadă de 24 de ore. În urma analizei, se determină dacă organismul elimină prea multe minerale, ceea ce va provoca formarea pietrelor. Ocazional, este necesară recoltarea de urină timp de 48 de ore;
* testele de sange pot determina dacă există cantități mari de calciu sau acid uric în sange. În cazul în care acest nivel crește, vor fi necesare teste suplimentare pentru a diagnostica pietrele la rinichi sau alte afecțiuni;
* testele de imagistica: oferă o imagine detaliată a pietrelor și a locului în care se află în tractul urinar. O imagine asupra pietrelor de mici dimensiuni poate fi furnizată prin testarea cu tomografia computerizată (CT);
* radiografia este un test neinvaziv care este folosit frecvent pentru a diagnostica pietrele la rinichi [17].

### Tratament pietre la rinichi

Cel mai bun tratament pentru pietrele la rinichi, cunoscute și sub numele de litiază renală, este dificil de determinat. În timp ce pietrele renale mai mari necesită medicamente sau chiar intervenții chirurgicale, calculii renali mai mici pot fi eliminați cu lichide [17].

## Învățare supervizată

În domeniul învățării automate, învățarea supervizată implică utilizarea seturilor de date etichetate pentru a antrena algoritmi de recunoaștere a tiparelor și de predicție a rezultatelor. Algoritmii de învățare supervizată primesc o datele etichetate de către experți umani pentru a înțelege legătura dintre datele de intrare și cele de ieșire, spre deosebire de învățarea nesupravegheată care constă în învățarea structurii datelor de intrare fără a primi instrucțiuni explicite.

### Ce este învățarea supervizată?

Paradigma de învățare numită învățare supervizată antrenează un model folosind date de intrare (cum ar fi un analizele urinei în cadrul aplicației din această lucrare) și o valoare de ieșire dorită, care este etichetată de către om. După procesarea setului de date de intrare, este creată o funcție de clasificare a datelor noi către valorile de ieșire anticipate (în cazul aplicației din această lucrare, valoarea de ieșire va fi predicția de prezență a pietrelor la rinichi) [18]. Algoritmul va fi capabil să determine valorile de ieșire pentru evenimente pe care nu le-a întâlnit în setul de date de antrenare (cum ar fi un nou set de analize ale urinei). Aceasta înseamnă că sistemul trebuie să facă generalizări din datele de instruire la scenarii necunoscute. Principalele tipuri de învățare supervizată:

* Clasificare: în clasificare, un algoritm este instruit să atribuie o clasă sau o etichetă fiecărei instanțe de date dintr-un set predeterminat de categorii discrete. Scopul este de a dobândi un model care să poată generaliza și face predicții precise pentru date noi, necunoscute. Prin urmare, clasificarea implică atribuirea unei etichete specifice unui set de date pe baza caracteristicilor pe care le-a remarcat (în cazul aplicației din această lucrare, va fi prezisă prezența pietrelor la rinichi).
* Regresia: în regresie, un algoritm este instruit să prezică valori continue pe baza datelor de intrare. Scopul este de a descoperi relația matematică care există între variabilele de intrare și de ieșire, astfel încât să poată prezice corect valoarea de ieșire pentru date necunoscute. În general, rezultatul este o funcție continuă care are capacitatea de a prezice un număr real.

## Implementare

Folosind mediul de dezvoltare integrat numit Eclipse, am integrat librăria JADE pentru dezvoltarea agenților și librăria DL4J pentru a avea metode de a crea rețeaua neuronală pentru predicția prezenței pietrelor la rinichi. Pentru interfața grafică am folosit librăria JAVA Swing, din pachetul Window Builder. Proiectul este împărțit în 4 sub-directoare, **AgentsBehaviour** folosit pentru a implementa comportamentele agenților și funcționalitățile acestora, **AgentsGUI** pentru a integra tot ce ține de interfața fiecărui agent în parte, **AgentsStart** pentru a defini configurațiile fiecărui agent și a-l integra în mediul JADE. Directorul **Helpers** este folosit pentru funcții adiacente ce au fost folosite în definirea comportamentelor agenților și pentru gestionarea setului de date aflat într-un fișier denumit *urineAnalyses.csv*.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

4. Structura proiectului

### Setul de date

Pe baza analizei urinei, setul de date utilizat poate fi folosit pentru a prezice prezența pietrelor la rinichi. Au fost examinate 79 de probe de urină în încercarea de a stabili dacă anumite caracteristici fizice ale urinei ar putea fi asociate cu formarea de cristale de oxalat de calciu.  
Urina are șase caracteristici fizice folosite pentru a învăța rețeaua neuronală și a găsi forme pentru predicție:

1. densitatea specifică, sau gravitatea urinei în raport cu apa;
2. pH-ul, care este logaritmul negativ al ionului de hidrogen;
3. osmolaritatea (mOsm), o unitate care este folosită în chimia fizică, dar nu în biologie și medicină. Osmolaritatea este proporțională cu concentrația de molecule în soluție;
4. conductivitatea. Un Mho este egal cu un Ohm. Conducția este proporțională cu concentrația de substanțe încărcate cu ioni prezente în soluție;
5. nivelul de uree în milimoli/litru;
6. nivelul de calciu (CALC) în milimoli/litru.

Un capitol din seria Springer in Statistics, „Physical Characteristics of Urines With and Without Crystals”, a furnizat datele [17], analizele pot fi observate în figura 2. Datele au fost obținute de la laboratorul doctorului James S. Elliot M.D. de la secția de urologie, Centrul medical al Administrației Veteranilor, Palo Alto și la Divizia de Urologie, Stanford University School of Medicine, Stanford.

A table of numbers and symbols

Description automatically generated

5. Analize ale urinii

Din moment ce avem analizele clasificate în baza de date de către un expert și știm exact care analize corespund sau nu cu pietrele la rinichi, putem folosi o metodă de predicție bazată pe inteligență artificială în care modul de învățare să fie mod de învățare supervizat. Această metodologie se pretează perfect problemei de față.

## Rezultate obținute

În figura de mai jos, putem observa relația dintre caracteristicile urinei pentru cazurile când pacientul nu prezenta pietre la rinichi și atunci când pacientul avea pietre la rinichi. Aceste relații sunt bine înțelese de algoritmul de învățare supervizată și predicția este făcută în relație cu aceste clasificări de date. Analizele pacienților ce prezintă pietre la rinichi sunt colorate cu portocaliu, pe când analizele pacienților ce nu prezintă pietre la rinichi sunt colorate cu albastru.

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

5. Relația între caracteristicile urinei

Harta de căldură a matricei de corelație prezintă corelațiile dintre diferitele caracteristici ale setului de date într-un mod grafic. O matrice de corelație este o tabelă care arată coeficienții de corelație între fiecare pereche de caracteristici din setul de date. O scară de culori prezintă valorile matricei, în care fiecare culoare reprezintă un grad diferit de corelație.  
  
O hartă de căldură oferă o modalitate rapidă și simplă de a vedea aceste legături. De obicei, valorile de corelație mai mari sunt ilustrate printr-o culoare mai închisă (de exemplu, roșu în schemele de culori comune), iar valorile de corelație mai mici sunt ilustrate printr-o culoare mai deschisă(de exemplu, albastru) [18].

A red and blue squares

Description automatically generated

6. Harta de căldură a matricei de corelație

Două măsurători, acuratețea de antrenare și acuratețea de validare, sunt utilizate pentru a evalua cât de bine funcționează un model de învățare automată în timpul antrenamentului. Acestea sunt esențiale pentru a obține o înțelegere a performanței modelului și pentru a identifica problemele, cum ar fi supraantrenarea.

Acuratețea de antrenare este o măsură a cât de bine funcționează un model pe datele de antrenare. Se calculează ca raportul dintre numărul total de exemple din setul de antrenare și numărul de exemple clasificate corect. Cu alte cuvinte, acuratețea de antrenare este un indicator al capacității modelului de a înțelege datele de antrenare.

Acuratețea de validare este o măsură care măsoară cât de bine funcționează un model pe datele de validare. Folosind aceste date de validare, performanța modelului este evaluată pe date pe care nu le-a văzut în timpul antrenamentului. Acuratețea de validare este crucială pentru a verifica dacă modelul generalizează corect pe date noi și necunoscute.  
  
În timpul antrenamentului, scopul utilizării atât acurateței de antrenare, cât și a acurateței de validare este de a verifica dacă modelul se potrivește bine datelor de antrenare și dacă generalizează corect la datele de validare. O diferență semnificativă între acuratețea de antrenare și validare poate indica că modelul este supraantrenat sau subantrenat.

Supraantrenarea este atunci când modelul se potrivește foarte bine datelor de antrenare, dar nu funcționează bine pe datele de validare. Când modelul nu se potrivește suficient de bine datelor de antrenare, are subantrenare, ceea ce înseamnă că funcționează prost pe datele de validare și de antrenare. Un obiectiv este să oferim un model care se potrivește și generalizează corect pentru a obține o acuratețe ridicată atât pe datele de antrenare, cât și pe cele de validare [19].

A graph with blue and orange lines

Description automatically generated

7. Acuratețe de antrenare și validare

Acuratețea modelului antrenat este de 68.75% și rezultatul poate fi observat în Figura 8. Acest lucru înseamnă că dacă oferim modelului un nou set de analize fără a ști dacă pacientul are sau nu pietre la rinichi, probabilitatea ca modelul să prezică răspunsul corect este de 68.75%.



8. Acuratețe predicție

## Discuții

Este important de menționat că compararea directă a rezultatelor între diferite studii poate fi dificilă din cauza variațiilor în seturile de date utilizate, metodele experimentale și alte factori specifici ale fiecărui studiu. Astfel, pentru a ajunge la concluzii relevante și pentru a orienta cercetarea viitoare în acest domeniu, este necesară o evaluare și o interpretare adecvate a rezultatelor.

Pietrele la rinichi sunt o afecțiune complexă, influențată de o varietate de factori, inclusiv istoricul medical al pacientului, stilul de viață și factorii genetici. Un model bazat exclusiv pe datele disponibile poate să nu captureze întreaga complexitate a acestor factori și poate duce la limitări în capacitatea sa de a face predicții precise. În continuare voi enumera câteva din limitările întalnite la scrierea acestei lucrări:

* Setul de date, care constă din doar 79 de înregistrări de pacienți, este o limitare semnificativă a acestei lucrări. Aceasta poate duce la o capacitate limitată de a antrena și evalua în mod corespunzător modelul și poate avea un impact asupra generalizabilității rezultatelor.
* Este posibil ca performanța modelului și interpretarea rezultatelor să fie afectată dacă datele sunt incomplete, inexacte sau conțin erori. Verificarea și curățarea atentă a datelor poate fi o provocare, în special atunci când vine vorba de cantități mici de informații.
* În ciuda eforturilor de a crea un model precis pe baza setului de date disponibil, poate fi dificil să aplicăm rezultatele la alte tipuri de pacienți. Capacitatea modelului de a face predicții precise pe datele noi poate fi afectată de variabilitatea caracteristicilor pacienților și a metodelor de diagnosticare a pietrelor la rinichi.
* Interpretarea rezultatelor modelului poate fi dificilă și necesită o înțelegere profundă a modului în care funcționează rețelele neuronale. Este esențial să se țină cont de limitările modelului și să se interpreteze rezultatele cu atenție, luând în considerare contextul medical și natura problemei studiate.

În ciuda beneficiilor aduse de utilizarea rețelelor neuronale în prezicerea prezenței pietrelor la rinichi, este important să se recunoască și să se abordeze în mod corespunzător limitările menționate mai sus pentru a obține rezultate fiabile și relevante clinic.

## Concluzie

Studiul, care a folosit un sistem multi-agent care utilizează platforma JADE și rețelele neuronale pentru a prezice prezența pietrelor la rinichi în rândul pacienților, pe baza datelor din 79 de analize, a concluzionat că metoda propusă are potențialul de a fi folosită în diagnosticarea și predicția acestei afecțiuni. Rezultatele arată că sistemul funcționează decent în identificarea pacienților cu pietre la rinichi. Integrarea tehnologiilor precum rețelele neuronale și JADE într-un sistem multi-agent oferă o bună perspectivă în diagnosticul medical, care ar putea îmbunătăți eficacitatea și precizia diagnosticului clinic. Cu toate acestea, pentru a confirma fiabilitatea și validitatea rezultatelor pe un eșantion mai mare de pacienți, este necesară continuarea cercetărilor și validarea constatărilor.

## Bibliografie

1. S. Bussmann, N. R. Jennings, and M. Wooldridge, Multiagent Systems for Manufacturing Control, Springer-Verlag, 2004
2. Bellifemine, F., Poggi, A., Rimassa, G. (2001). Developing Multi-agent Systems with JADE. In: Castelfranchi, C., Lespérance, Y. (eds) Intelligent Agents VII Agent Theories Architectures and Languages. ATAL 2000. Lecture Notes in Computer Science(), vol 1986. Springer, Berlin, Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/3-540-44631-1_7>
3. 24. J. Odell, „Objects and agents: how do they differ?,” Journal of Object-Oriented Programming, October 2000
4. M. Luck, P. McBurney, and C. Preist. “Agent Technology: Enabling Next Generation Computing,” AgentLink, 2003, see: <http://www.agentlink.org/admin/docs/2003/2003-48.pdf>
5. Magid Nikraz1a, Giovanni Caireb , and Parisa A. Bahria, „A Methodology for the Analysis and Design of Multi-Agent Systems using JADE”, a School of Engineering Science and Parker Center, Murdoch University, Dixon Road, Rockingham, Western Australia, 2006
6. M. Wooldridge, An Introduction to Multiagent Systems, John Wiley and Sons, 2002
7. Foundation for Intelligent Physical Agents (FIPA), see: <http://www.fipa.org/>
8. JADE – Java Agent DEvelopment Framework, see: <http://jade.tilab.com/>
9. Mascardi, V.: Coo-BDI: Extending the BDI Model with Cooperativity, In Declarative Agent Languages and Technologies, Vol. 2990, pp.109-134 (2004)
10. Y.Shoham, "Agent-Oriented Programming"(Technical Report STAN-CS-90-1335). Stanford University: Computer Science Department, UK, 1990
11. N.R.Jennings, "On Agent-Based Software Engineering. Artificial Intelligence", vol. 117, pp.277-296, 2000
12. H.S. Nwana ," Software Agents: An Overview" ,Intelligent Systems Research , Advanced Applications & Technology Dep. , Cambridge university U.K. Knowledge Engineering Review, Vol. 11, No 3, pp.1-40, Sept 1996.
13. Al azawi, Rula. (2013). COMPARING AGENT–ORIENTED PROGRAMMING VERSUS OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING. 6th International Conference on Information Technology ICIT'13.
14. H.V. Parunak, "’Go to the Ant’: Engineering Principles from Natural Agent Systems," Annals of Operations Research, 75, 1997, pp. 69-101
15. JADE – Java Agent DEvelopment Framework, see: <https://jade.tilab.com/documentation>
16. [Pietre la rinichi (nefrolitiaza): simptome, cauze si tratament (medicover.ro)](https://www.medicover.ro/despre-sanatate/pietre-la-rinichi-nefrolitiaza-simptome-cauze-si-tratament,920,n,295)
17. [Pietre la rinichi: cauze, simptome, tratament | Reginamaria.ro | Reginamaria.ro](https://www.reginamaria.ro/utile/dictionar-de-afectiuni/pietre-la-rinichi-calculi-renali)
18. Mehryar Mohri, Afshin Rostamizadeh, Ameet Talwalkar (2012) Foundations of Machine Learning, The MIT Press ISBN 9780262018258.
19. Andrews, D.F., Herzberg, A.M. (1985). Physical Characteristics of Urines With and Without Crystals. In: Data. Springer Series in Statistics. Springer, New York, NY. <https://doi.org/10.1007/978-1-4612-5098-2_45>
20. [What is Supervised Learning?  |  Google Cloud](https://cloud.google.com/discover/what-is-supervised-learning#:~:text=Supervised%20learning%20is%20a%20category,the%20input%20and%20the%20outputs.)
21. [How to create a seaborn correlation heatmap in Python? - GeeksforGeeks](https://www.geeksforgeeks.org/how-to-create-a-seaborn-correlation-heatmap-in-python/)
22. [Interpreting Training/Validation Accuracy and Loss | by Frederik vom Lehn | Medium](https://medium.com/@frederik.vl/interpreting-training-validation-accuracy-and-loss-cf16f0d5329f)