ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI

**VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG**

**🙡 🏵 🙣**

**A picture containing logo

Description automatically generated**

**BÁO CÁO ĐỒ ÁN I**

Sinh viên thực hiện : **Trương Việt Long**

MSSV : 20194105

Mã lớp : 709156

Giảng viên hướng dẫn : **TS. Phạm Đăng Hải**

Hà Nội, tháng 11 năm 2021

[PHẦN I 3](#_Toc93529512)

[Chương 1: Cài đặt một số thuật toán Sắp xếp 3](#_Toc93529513)

[**1. Mô tả chương trình** 3](#_Toc93529514)

[**2. Các thuật toán Sắp xếp** 3](#_Toc93529515)

[**2.1. Sắp xếp Nổi bọt (Bubble Sort)** 3](#_Toc93529516)

[**2.2. Sắp xếp Lựa chọn (Selection Sort)** 4](#_Toc93529517)

[**2.3. Sắp xếp Vun đống (Heap Sort)** 4](#_Toc93529518)

[**2.4. Sắp xếp Nhanh (Quick Sort)** 5](#_Toc93529519)

[**2.5. Sắp xếp Trộn (Merge Sort)** 5](#_Toc93529520)

[**3. Kết quả chạy chương trình** 6](#_Toc93529521)

[**4. Đánh giá thuật toán** 7](#_Toc93529522)

[Chương 2: Cài đặt thuật toán giải một số bài toán 9](#_Toc93529523)

[**1. Giải bài toán Mã đi tuần bằng thuật toán Quay lui** 9](#_Toc93529524)

[**1.1. Phát biểu bài toán** 9](#_Toc93529525)

[**1.2. Mô tả chương trình** 9](#_Toc93529526)

[**1.3. Thuật toán sử dụng** 9](#_Toc93529527)

[**1.4. Kết quả chạy chương trình** 10](#_Toc93529528)

[**2. Giải bài toán Người du lịch bằng thuật toán Vét cạn và Quay lui nhánh cận.** 11](#_Toc93529529)

[**2.1. Phát biểu bài toán** 11](#_Toc93529530)

[**2.2. Mô tả chương trình** 12](#_Toc93529531)

[**2.3. Thuật toán sử dụng** 12](#_Toc93529532)

[**2.4. Kết quả chạy chương trình** 13](#_Toc93529533)

[**2.5. Đánh giá thuật toán** 14](#_Toc93529534)

[Chương 3: Lập bảng chỉ mục cho file văn bản 16](#_Toc93529535)

[**1. Đề bài** 16](#_Toc93529536)

[**2. Mô tả chương trình** 16](#_Toc93529537)

[**3. Các cấu trúc dữ liệu sử dụng** 16](#_Toc93529538)

[**3.1. Danh sách liên kết** 16](#_Toc93529539)

[**3.2. Mảng băm các danh sách liên kết** 18](#_Toc93529540)

[**3.3. Cây nhị phân tìm kiếm** 18](#_Toc93529541)

[**4. Kết quả chạy chương trình** 19](#_Toc93529542)

[PHẦN II 22](#_Toc93529543)

[1. Mô tả chương trình 22](#_Toc93529544)

[2. Công nghệ sử dụng 22](#_Toc93529545)

[***2.1. OpenCV*** 22](#_Toc93529546)

[***2.2. Mediapipe Hands*** 22](#_Toc93529547)

[***2.3. Tensorflow Keras*** 24](#_Toc93529548)

[3. Cài đặt chương trình 24](#_Toc93529549)

[***3.1. Lớp HandDetector*** 24](#_Toc93529550)

[***3.2. Lớp Drawing*** 25](#_Toc93529551)

[***3.3. Lớp Doodle Detector và hàm cùng module*** 25](#_Toc93529552)

[***3.4. Module Main*** 27](#_Toc93529553)

[4. Kết quả chạy chương trình 28](#_Toc93529554)

[***4.1. Kết quả chạy module train\_model*** 28](#_Toc93529555)

[***4.2. Kết quả chạy chương trình chính (module Main)*** 30](#_Toc93529556)

[5. Hướng phát triển tiếp theo 31](#_Toc93529557)

[6. Tài liệu tham khảo 31](#_Toc93529558)

# **PHẦN I**

## **Chương 1: Cài đặt một số thuật toán Sắp xếp**

### **1. Mô tả chương trình**

Từ dữ liệu đầu vào là một mảng số nguyên bất kỳ với n phần tử (n xác định), người dùng lựa chọn thuật toán và chương trình xử lý sắp xếp các phần tử trong mảng theo thứ tự tăng dần. Cuối cùng, chương trình đưa ra đầu ra.

Yêu cầu chương trình:

* Đầu vào dữ liệu:
  + Nhập vào từ bàn phím
  + Đọc từ tệp văn bản (.txt)
  + Sinh ngẫu nhiên
* Các thuật toán sử dụng:
  + Sắp xếp Nổi bọt (Bubble Sort)
  + Sắp xếp Lựa chọn (Selection Sort)
  + Sắp xếp Vun đống (Heap Sort)
  + Sắp xếp Nhanh (Quick Sort)
  + Sắp xếp Trộn (Merge Sort)
* Đầu ra dữ liệu:
  + In ra màn hình
  + Ghi ra tệp văn bản (.txt)

### **2. Các thuật toán Sắp xếp**

#### **2.1. Sắp xếp Nổi bọt (Bubble Sort)**

Mô tả thuật toán:

* Trong mỗi vòng lặp, duyệt lần lượt các cặp phần tử trong nhóm các phần tử chưa đúng thứ tự. Nếu cặp này ở thứ tự sai (phần tử đứng trước lớn hơn) thì đổi chỗ cho nhau.
* Cuối mỗi vòng lặp, phần tử lớn nhất trong nhóm các phần tử vừa xét sẽ đưa về cuối nhóm, phần tử này đã ở vị trí chính xác. Sau đó tiếp tục vòng lặp tiếp theo cho đến khi tất cả phần tử đã đúng vị trí.

Độ phức tạp thời gian: O(n2).

Đánh giá:

* Thuật toán ngắn gọn, đơn giản, dễ cài đặt.
* Kém hiệu quả về mặt thời gian.

#### **2.2. Sắp xếp Lựa chọn (Selection Sort)**

Mô tả thuật toán:

* Trong mỗi vòng lặp, duyệt lần lượt các phần tử trong nhóm các phần tử chưa đúng thứ tự, tìm ra phần tử có giá trị nhỏ nhất trong nhóm này.
* Cuối vòng lặp, ta đổi chỗ phần tử này cho phần tử đầu tiên trong nhóm, khi đó phần tử này đã ở vị trí chính xác. Sau đó tiếp tục vòng lặp tiếp theo cho đến khi tất cả phần tử đã đúng vị trí.

Độ phức tạp thời gian: O(n2).

Đánh giá:

* Thuật toán ngắn gọn, đơn giản, dễ cài đặt.
* Giảm số cặp phải đổi vị trí so với sắp xếp Nổi bọt.
* Kém hiệu quả về mặt thời gian.

#### **2.3. Sắp xếp Vun đống (Heap Sort)**

Mô tả thuật toán:

* Thuật toán này dựa trên đặc điểm của đống cực đại (max-heap) trong cây nhị phân hoàn thiện (Complete Binary Tree).
  + Max-heap là cây nhị phân mà mỗi nút cha sẽ luôn không nhỏ hơn 2 con của nó. Khi đó giá trị nút lớn nhất sẽ là nút gốc của cây.
  + Với cây nhị phân hoàn thiện, ta đánh số thứ tự từ 0 với các nút tính từ gốc tăng dần theo độ cao, từ trái sang phải. Ở một nút thứ tự i bất kỳ, thứ tự nút con trái của nó là (2i+1), nút con phải của nó là (2i+2). Khi lần lượt lưu trữ các nút vào mảng, chỉ số sẽ tương ứng giá trị trên.
  + Khi một nút có 2 nhánh con là các max-heap, để cây từ nút này trở đi trở thành max-heap, ta lần lượt so sánh nút cha này với 2 con của nó, nếu nút cha có giá trị nhỏ hơn nút con lớn nhất thì đổi chỗ 2 nút cho nhau, sau đó lặp lại việc sắp xếp theo nhánh đó, đến khi nút cha ban đầu thỏa mãn max-heap. Quá trình này sẽ là hàm heapify().
* Đầu tiên, ta biến đổi cây nhị phân thành một max-heap bằng việc lần lượt heapify() các nhánh cây nhị phân có độ cao lớn, giảm dần cho tới nút gốc. Giá trị nút lớn nhất sẽ ở gốc.
* Sau đó, lặp lại việc chuyển nút gốc xuống cuối, loại ra khỏi cây nhị phân trong lần lặp tiến theo và heapify() từ nút gốc mới.

Độ phức tạp thời gian: O(n.*log*n).

Đánh giá:

* Hiệu quả cao về mặt thời gian.
* Để cài đặt đòi hỏi kiến thức về thuật toán với Cây nhị phân.

#### **2.4. Sắp xếp Nhanh (Quick Sort)**

Mô tả thuật toán

* Đây là một thuật toán chia để trị, chia đôi nhóm cần sắp xếp qua một điểm (pivot), bên trái là các giá trị nhỏ hơn pivot, bên phải là các giá trị lớn hơn pivot, sau đó tiếp tục lặp lại với 2 nhóm nhỏ hơn đó.
* Khi kích thước mỗi phía của nhóm cần sắp xếp không lớn hơn 1, nhóm này đã được sắp xếp đúng thứ tự, ta không cần chia đôi nữa.
* Trong cách giải này, quá trình chia đôi các nhóm cần sắp xếp thể hiện trong hàm partition(). Chọn pivot là phần tử đầu tiên trong nhóm, lần lượt thực hiện các vòng lặp sau:
  + Với các phần tử bên trái (tính từ sau pivot), lần lượt dịch một con trỏ (left) sang phải cho đến khi gặp phần tử lớn hơn pivot.
  + Với các phần tử bên phải, lần lượt dịch một con trỏ khác (right) sang trái cho đến khi gặp phần tử nhỏ hơn pivot.
  + Phần tử nằm ở hai con trỏ hiện tại nằm nhầm phía, nên ta đổi chỗ hai phần tử này cho nhau.
  + Tiếp tục vòng lặp đến khi 2 con trỏ vượt qua nhau.
  + Sau khi dừng, ta chuyển pivot vào vị trí giữa hai phía (đổi chỗ cho phần tử nằm ở con trỏ right).

Độ phức tạp thời gian: O(n.*log*n).

Đánh giá:

* Hiệu quả cao về mặt thời gian.
* Để cài đặt đòi hỏi kiến thức về thuật toán.

#### **2.5. Sắp xếp Trộn (Merge Sort)**

Mô tả thuật toán

* Đây là thuật toán chia để trị, chia đôi nhóm cần sắp xếp thành 2 nhóm con, sắp xếp riêng 2 nhóm con này theo thuật toán, sau đó trộn 2 nhóm con theo thứ tự.
* Khi nhóm con cần sắp xếp có kích thước là 1, nhóm đã được sắp xếp đúng thứ tự, ta không cần chia đôi nữa.
* Trong cách giải này, quá trình trộn 2 nhóm con đã được sắp xếp thể hiện trong hàm merge():
  + Lần lượt ghi giá trị nhỏ hơn trong 2 phần tử đầu của 2 nhóm con vào cha, loại phần tử này khỏi nhóm con và lặp lại bước trên.
  + Khi một trong 2 nhóm con đã được ghi hết, ta ghi toàn bộ phần còn lại của nhóm con kia vào cha.

Độ phức tạp thời gian: O(n.*log*n).

Đánh giá:

* Hiệu quả cao về mặt thời gian.
* Để cài đặt đòi hỏi kiến thức về thuật toán.
* Khi thực hiện trộn phải phát sinh thêm bộ nhớ.

### **3. Kết quả chạy chương trình**

Đây là minh họa cho chương trình khi chạy thử:

Text

Description automatically generated

### **4. Đánh giá thuật toán**

Ta sẽ so sánh các thuật toán sắp xếp qua các đồ thị dưới đây:

* Trục hoành thể hiện kích thước đầu vào, được đo bằng logarit cơ số 10 của kích thước dữ liệu vào.
* Trục tung thể hiện thời gian thực hiện, đơn vị giây.

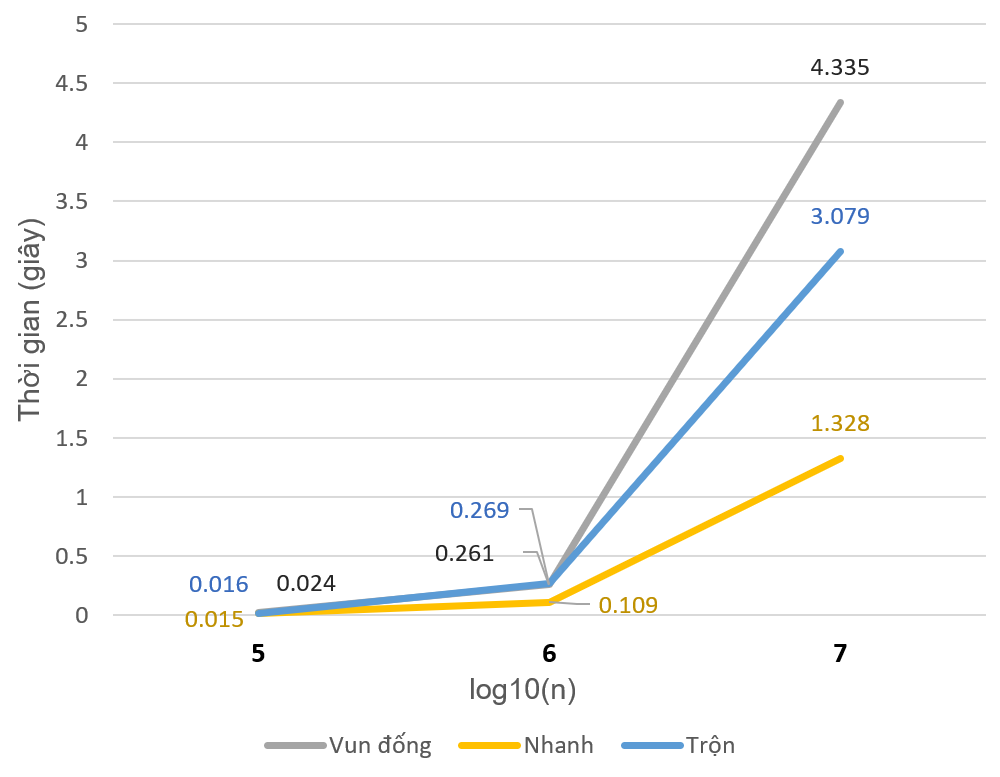
Các loại thuật toán có độ phức tạp khác nhau nên thời gian xử lý sẽ có sự chênh lệch rất lớn, vì vậy chia ra làm hai đồ thị mà mỗi đồ thì thuật toán có cùng độ phức tạp. Các thuật toán trong cùng một đồ thị sẽ sử dụng cùng một dữ liệu đầu vào.

Ở đây, ta sẽ chỉ đo duy nhất thời gian thuật toán thực hiện sắp xếp, không đo thời gian nhập xuất dữ liệu. Các kết quả ở đây có tính chính xác phụ thuộc vào máy tính đo.

Chart, line chart

Description automatically generated

So sánh giữa sắp xếp Nổi bọt và sắp xếp Lựa chọn với cùng độ phức tạp thời gian O(n2). Có thể thấy sắp xếp Lựa chọn giảm bớt quá trình đổi chỗ giữa các thành phần so với sắp xếp Nổi bọt nên hiệu quả thời gian tăng dần khi dữ liệu càng lớn.



So sánh giữa 3 thuật toán có cùng độ phức tạp thời gian O(n.*log*n): sắp xếp Vun đống, sắp xếp Nhanh, sắp xếp Trộn. Có thể thấy dựa trên bảng là sắp xếp Nhanh có hiệu quả thời gian cao nhất. Điều này có thể đến do trong các mỗi lần đệ quy, việc xử lý (sử dụng qua hàm phụ trợ) của sắp xếp Nhanh là đơn giản nhất.

## **Chương 2: Cài đặt thuật toán giải một số bài toán**

### **1. Giải bài toán Mã đi tuần bằng thuật toán Quay lui**

#### **1.1. Phát biểu bài toán**

Mã đi tuần là bài toán về việc di chuyển một quân mã trên bàn cờ vua (8×8). Quân mã được đặt ở một ô trên một bàn cờ trống nó phải di chuyển theo quy tắc của cờ vua để đi qua mỗi ô trên bàn cờ đúng một lần.

#### **1.2. Mô tả chương trình**

Khi bắt đầu, chương trình sẽ yêu cầu người dùng nhập vào một vị trí xuất phát của quân mã. Từ vị trí xuất phát này, thuật toán Quay lui sẽ tìm đến khi ra lời giải đường đi thỏa mãn yêu cầu. Khi đó, chương trình sẽ in ra bàn cờ 8×8, lần lượt hiển thị từng bước đi trong lời giải.

#### **1.3. Thuật toán sử dụng**

Bài toán Mã đi tuần sẽ được giải bằng thuật toán Quay lui.

Quay lui là một kĩ thuật thiết kế giải thuật dựa trên đệ quy. Ý tưởng của quay lui là giải quyết vấn đề bắt đầu từ lời giải rỗng và xây dựng dần lời giải bộ phận (partial solution) để ngày càng tiến gần tới lời giải bài toán. Nếu một lời giải bộ phận không thể tiếp tục phát triển, ta sẽ bỏ nó và quay sang xét tiếp các ứng cử viên khác. Bản chất của quay lui là một quá trình tìm kiếm theo chiều sâu (Depth-First Search).

Thuật toán có mã giả tổng quát như sau:



Cụ thể, áp dụng với cách giải bài toán Mã đi tuần:

* Đầu tiên, ta kiểm tra điều kiện thành công (điều kiện dừng) của bài toán là k = 64, vì để đi hết mọi ô trong bàn cờ ta chỉ cần dùng 63 nước đi. Khi xét tới bước thứ 64 tức là đã hoàn thành 63 nước trước đó, thuật toán dừng lại và in ra kết quả. Ở đây điều kiện dừng được đưa ra ngoài vòng lặp vì chỉ phụ thuộc vào k chứ không phụ thuộc vào phương án đi.
* Với một bước đi bất kỳ (có số thứ tự k < 64), ta sẽ tạo vòng lặp cho 8 phương án di chuyển có thể của quân mã theo luật cờ vua.
* Điều kiện chấp nhận phương án là nước đi tiếp theo nằm trong phạm vi bàn cờ và vị trí này chưa từng đi qua.
* Khi điều kiện thỏa mãn, ta sẽ ghi lại vị trí nước đi này và đánh dấu đã đi qua trên bàn cờ, và tiến tới đệ quy cho bước đi tiếp theo.
* Sau khi thực hiện đệ quy xong mà không đạt được điều kiện dừng, ta xóa nước đi này, trả lại vị trí đã đánh dấu và chuyển sang phương án khác.

#### **1.4. Kết quả chạy chương trình**

Đây là minh họa cho chương trình khi chạy thử:

Text

Description automatically generated

Calendar

Description automatically generated

### **2. Giải bài toán Người du lịch bằng thuật toán Vét cạn và Quay lui nhánh cận.**

#### **2.1. Phát biểu bài toán**

Một người du lịch muốn đi tham quan n thành phố T1,T2,…, Tn . Xuất phát từ một thành phố nào đó, người du lịch muốn đi qua tất cả các thành phố còn lại, mỗi thành phố đi qua duy nhất 1 lần rồi quay trở lại thành phố xuất phát.

Gọi Cij là chi phí đi từ thành phố Ti đến Tj . Hãy tìm một hành trình thỏa yêu cầu bài toán sao cho chi phí là nhỏ nhất.

#### **2.2. Mô tả chương trình**

Từ dữ liệu đầu vào là ma trận chi phí với n thành phố, thuật toán sẽ tìm lời giải là một cách di chuyển với chí phí nhỏ nhất. Cuối cùng, chương trình in ra màn hình chi phí nhỏ nhất và lời giải trên.

Yêu cầu chương trình:

* Đầu vào dữ liệu:
  + Nhập vào từ bàn phím
  + Đọc từ tệp văn bản (.txt)
  + Sinh ngẫu nhiên
* Thuật toán sử dụng:
  + Thuật toán Vét cạn (Brute Force)
  + Thuật toán Quay lui nhánh cận (Branch and Bound)

#### **2.3. Thuật toán sử dụng**

##### *2.3.1. Thuật toán Vét cạn*

Vét cạn là thuật toán dựa trên ý tưởng liệt kê ra mọi phương án có thể của lời giải và xét xem phương án nào thỏa mãn yêu cầu của đề bài.

Với bài toán Người đi du lịch, ta sẽ liệt kê ra mọi phương án hoán vị trong cách di chuyển qua tất cả các thành phố, tính chi phí di chuyển của phương án và so sánh với chi phí tối ưu tại thời điểm đó. Phương án nào cho ra chi phí nhỏ nhất sẽ là lời giải của bài toán.

Ở đây, ta cài đặt thuật toán tìm ra hoán vị tiếp theo của một phương án di chuyển. Xét với một mảng n phần tử chứa giá trị đại diện các thành phố, chỉ số của phần tử là số thứ tự của bước đi đến phần tử đó. Khởi điểm từ phương án giá trị các phần tử tăng dần, tại một phương án bất kỳ, ta có mã giả sau:



Các quá trình được mô tả như sau:

* Đầu tiên, ta tìm ra chỉ số lớn nhất trong mảng (đặt là i) mà giá trị phần tử tại nó nhỏ hơn giá trị phần tử sau đó.
* Nếu không tìm được chỉ số i, tức là giá trị các phần tử được sắp xếp theo thứ tự giảm dần, không thể tìm ra hoán vị tiếp theo. Ở đây, ta không tìm hoán vị với điểm xuất phát, nên khi i = 0, ta sẽ dừng tìm hoán vị.
* Ta tìm chỉ số lớn nhất (đặt là j) mà giá trị phần tử tại nó lớn hơn giá trị phần tử tại i. Sau đó ta đổi chỗ phần tử tại i với phần tử tại j.
* Từ sau vị trí i ở trên, ta đảo ngược lại giá trị phần tử của mảng. Ta đã sinh ra được hoán vị tiếp theo.

Độ phức tạp thời gian: O(n!).

##### *2.3.2. Thuật toán Quay lui nhánh cận*

Trong phương pháp Quay lui nhánh cận, về các cài đặt tương đối giống cài đặt thuật toán Quay lui thông thường. Tuy nhiên, trước đi thực hiện đệ quy, thuật toán Quay lui nhánh cận sẽ kiểm tra xem phương án này có khả năng cho ra kết quả tốt hơn kết quả hiện tại hay không. Nếu điều này không thể xảy ra, ta sẽ chuyển sang phương án khác.

Cụ thể, với bài toán Người đi du lịch:

* Ta lưu thêm một giá trị bằng với chi phí nhỏ nhất trong đồ thị di chuyển.
* Đầu tiên, ta kiểm tra điều kiện dừng là k = n, vì khi thực hiện bước đi thứ n, ta đã đi qua hết n thành phố và hiện tại quay trở về điểm xuất phát. Ta sẽ kiểm tra chi phí đã bỏ ra có thật sự nhỏ hơn chi phí tối ưu không. Nếu có, ta cập nhật lại chi phí tối ưu và ghi lại lịch trình.
* Khi k < n, ta sẽ lần lượt thử các phương án là các thành phố trong danh sách (trừ thành phố xuất phát), nếu thành phố đã từng đi qua thì chuyển sang phương án tiếp theo.
* Nếu thành phố chưa từng đi qua thì ta sẽ ghi lại, đánh dấu thành phố đã đi và cập nhật chi phí hiện tại.
* Sau đó, ta sẽ kiểm tra xem giả sử toàn bộ bước đi còn lại có chi phí nhỏ nhất, thì tổng chi phí dự kiến có nhỏ hơn chi phí tối ưu hay không, nếu có ta mới tiếp tục đệ quy sang bước di chuyển tiếp theo.
* Cuối cùng, sau quá trình trên, ta xóa đánh dấu, trả lại chi phí và chuyển sang phương án tiếp theo.

#### **2.4. Kết quả chạy chương trình**

Đây là minh họa cho chương trình khi chạy thử:

Text

Description automatically generated

#### **2.5. Đánh giá thuật toán**

Ta sẽ biểu diễn thời gian đo theo hai đồ thị dưới đây:

* Trục hoành thể hiện số thành phố (kích thước dữ liệu vào).
* Trục tung thể hiện thời gian thực hiện, đơn vị giây.

Chart, line chart

Description automatically generatedChart, line chart

Description automatically generated

Từ hai đồ thị trên, có thể dễ dàng thấy rằng thuật toán Quay lui nhánh cận cho hiệu quả thời gian cao hơn rất nhiều so với thuật toán Vét cạn. Trong bài toán này, thuật toán Vét cạn luôn thực hiện với thời gian tồi nhất là O(n!). Trong khi đó thuật toán Quay lui nhánh cận dù lý thuyết tồi hơn nhưng khi đã cắt bỏ nhiều nhánh lời giải không cần thiết, việc tính toán giảm tải, hiệu quả hơn rất nhiều.

## **Chương 3: Lập bảng chỉ mục cho file văn bản**

### **1. Đề bài**

Đọc một tệp văn bản, hãy lập một bảng chỉ mục (index table) cho tệp văn bản đó.

Bản chỉ dẫn liệt kê tất cả cảc từ xuất hiện trong văn bản tho quy cách:

* Mỗi từ được liệt kê một lần cùng với số lần xuất hiện trong văn bản và dòng xuất hiện từ đó.
* Các từ phải được sắp xếp theo thứ tự từ điển.

### **2. Mô tả chương trình**

Từ dữ liệu đầu vào là tệp văn bản, chương trình sẽ lần lượt đọc vào từ kí tự, ghép các kí tự chữ cái thành các từ, nếu từ này không có ý nghĩa tra cứu hay từ là danh từ riêng sẽ bị loại bỏ. Các từ còn lại sẽ được lưu trữ trong cấu trúc dữ liệu lựa chọn từ trước và cuối cùng sẽ được in ra màn hình như một bảng chỉ mục.

Các yêu cầu chi tiết:

* Văn bản đầu vào là tiếng Anh, định dạng ASCII, mặc định lưu trong file “vb.txt”.
* Từ là dãy chữ cái (A...Z, a...z) liên tiếp nhau, các từ phân biệt nhau bởi khoảng trống, dấu phân cách hoặc các kí tự khác không phải chữ cái. Từ khi đưa vào bảng chỉ mục sẽ chuyển hết tất cả các ký tự thành chữ thường.
* Những từ không đưa vào bảng chỉ mục:
  + Những từ không có ý nghĩa tra cứu (ví dụ: for, the, an,...). Các từ này lưu trong tệp “stopw.txt”, mỗi từ một dòng.
  + Những danh từ riêng, là những từ có chữ cái đầu in hoa nhưng không đứng sau dấu chấm câu.
* Trình bày bảng chỉ mục gồm các kết quả theo dòng:
  + Đầu tiên là từ, sau đó là phần dãy số.
  + Số đầu tiên là số lần xuất hiện từ, các số tiếp theo là các dòng mà từ đó xuất hiện.

### **3. Các cấu trúc dữ liệu sử dụng**

#### **3.1. Danh sách liên kết**

Danh sách liên kết là tập hợp tuyến tính các phần tử dữ liệu, thứ tự không phụ thuộc địa chỉ vật lý. Mỗi phần tử trong danh sách sẽ chứa một con trỏ chỉ tới địa chỉ phần tử tiếp theo.

Một phần tử trong danh sách liên kết lưu trữ các từ Node trong chương trình sẽ bao gồm các thuộc tính:

Text

Description automatically generated

* Xâu keyWord lưu trữ nội dung từ.
* count là giá trị đếm số lần từ xuất hiện.
* Các con trỏ tới cấu trúc NumNode là firstLine, lastLine. firstLine chỉ tới phần tử lưu giá trị dòng đầu tiên mà từ xuất hiện, lastLine chỉ tới phần tử lưu giá trị dòng cuối cùng gần nhất mà từ xuất hiện.
* Các con trỏ chỉ tới phần tử trước đó, phần tử tiếp theo trong danh sách liên kết là prev và next.

Chương trình còn có con trỏ linkedListHead chỉ tới phần tử đầu tiên trong danh sách liên kết.

Để lưu các dòng mà từ xuất hiện, ta tạo thêm danh sách liên kết một cấu trúc dữ liệu khác là NumNode, phần tử đầu danh sách được trỏ bởi firstLine:

Text

Description automatically generated

Các phần tử được lưu trong danh sách theo thứ tự từ điển. Khi thêm một từ vào danh sách:

* Ta duyệt lần lượt từ phần tử đầu tiên.
* Nếu gặp phần tử có keyWord đứng trước trong từ điển so với từ được thêm, ta chuyển sang phần tử tiếp theo. Ta lặp lại việc trên cho tới khi gặp phần tử có keyWord trùng hoặc đứng sau trong từ điển so với từ được thêm.
* Nếu trường hợp trùng, ta sẽ tăng count của phần tử này và thêm giá trị dòng mới (nếu có) vào danh sách dòng xuất hiện.
* Nếu trường hợp đứng sau, ta sẽ tạo ra một phần tử mới và chèn vào trước phần tử có keyWord đứng sau đang nhắc tới.

#### **3.2. Mảng băm các danh sách liên kết**

Băm là cấu trúc dữ liệu sử dụng hàm đặc biệt để ánh xạ một giá trị (value) của một phần tử với một khóa cụ thể (key) để truy cập các phần tử nhanh hơn. Hiệu quả của ánh xạ phụ thuộc vào hiệu quả của hàm băm được sử dụng.

Trong chương trình, ta sử dụng một hàm băm hashValue() để tính giá trị key cho một từ. Giá trị này sử dụng làm chỉ số khi thêm từ vào mảng các danh sách liên kết hashTable:

* Hàm hashValue() là hàm tính tổng giá trị các chữ cái trong từ theo giá trị trong bảng mã ASCII. Sau đó chia lấy dư tổng trên cho một số nguyên xác định trước (mặc định là 100) và trả về số dư tìm được.
* Mảng hashTable là mảng lưu các con trỏ trỏ tới đầu các danh sách liên kết. Mỗi phần tử trong cùng một danh sách có cùng giá trị khóa giống nhau và bằng chỉ số con trỏ đầu của danh sách đó.

Khi thêm một từ, ta xác định giá trị băm thông qua hàm hashValue(). Lấy đó làm chỉ số con trỏ đầu danh sách liên kết, ta thêm từ vào danh sách liên kết đó. Cách bước thêm vào danh sách liên kết là tương tự như cấu trúc dữ liệu Danh sách liên kết ở trên.

#### **3.3. Cây nhị phân tìm kiếm**

Cây nhị phân tìm kiếm là cấu trúc dữ liệu cây nhị phân (mỗi node có tối đa hai con là con trái và con phải) mà với mỗi node bất kỳ, giá trị tất cả các node thuộc cây con trái (nếu có) đều nhỏ hơn node đang xét; giá trị tất cả các node thuộc cây con phải (nếu có) đều lớn hơn node đang xét.

Một phần tử trong cây nhị phân tìm kiếm TreeNode sử dụng trong chương trình sẽ bao gồm các thuộc tính:

Text

Description automatically generated

* keyWord, count, firstLine, lastLine tương tự như với Node trong danh sách liên kết.
* Các con trỏ chỉ tới các phần tử khác: con trỏ chỉ tới phần tử cha parent, chỉ tới phần tử con trái leftChild, chỉ tới phần tử con phải rightChild.

Chương trình còn có con trỏ treeRoot chỉ tới phần tử gốc của cây.

Cây được lưu sao cho khi xét mỗi phần tử, phần tử thuộc cây con trái sẽ có từ đứng trước theo thứ tự từ điển so với từ trong phần tử đang xét; phần tử thuộc cây con phải sẽ có từ đứng sau theo thứ tự từ điển so với từ trong phần tử đang xét.

Khi thêm một từ vào cây:

* Ta xuất phát từ phần tử gốc của cây.
* Tại mỗi phần tử, ta so sánh thứ tự của từ thêm vào cây với keyWord của phần tử đang xét:
  + Nếu từ đứng trước so với keyWord của phần tử, ta chuyển sang phần tử con trái của phần tử đang xét.
  + Nếu từ đứng sau so với keyWord của phần tử, ta chuyển sang phần tử con phải của phần tử đang xét.
  + Nếu trùng nhau, ta sẽ tăng count của phần tử này và thêm giá trị dòng mới (nếu có) vào danh sách dòng xuất hiện. Ta dừng việc thêm từ này tại đây
* Lặp lại việc trên cho tới khi ta gặp phần tử lá của cây. Khi đó ta sẽ tạo phần tử mới cho từ và thêm vào con trái hoặc con phải của lá này theo thứ tự từ điển. Phần tử mới sẽ là một lá mới.

### **4. Kết quả chạy chương trình**

*(Các hình ảnh không thể chứa toàn bộ nội dung)*

Ví dụ “vb.txt” chứa bài viết sau:

Text

Description automatically generated

Và “stopw.txt” chứa các từ:

Text

Description automatically generated

Chương trình sau khi thực hiện với Danh sách liên kết sẽ cho ra:

Text

Description automatically generated

# **PHẦN II**

## **1. Mô tả chương trình**

Khi chương trình thực thi sẽ nhận đầu vào là camera, thuật toán sẽ đọc hình ảnh để nhận diện bàn tay, xác định các điểm quan trọng (landmark) của bàn tay. Từ các điểm landmark, chương trình sẽ có thể nhận diện cử chỉ của bàn tay đó, xác định các thao tác vẽ:

* Giơ ngón trỏ: thao tác vẽ hình, nét vẽ sẽ đi theo di chuyển đầu ngón tay.
* Giơ ngón trỏ và ngón giữa: thao tác tẩy hình, đường kính tẩy là đường nối 2 đầu ngón tay.
* Mở cả bàn tay: Xóa toàn bộ hình vẽ.
* Giơ ngón cái: Lưu lại hình và đưa ra kết quả phân loại hình vẽ. Kết quả phân loại sẽ được ghi lên màn hình.

Dữ liệu và các nhãn phân loại được sử dụng model đã học từ trước đó.

## **2. Công nghệ sử dụng**

### ***2.1. OpenCV***

OpenCV là một thư viện mã nguồn mở hàng đầu cho thị giác máy tính (computer vision), xử lý ảnh và máy học, và các tính năng tăng tốc GPU trong hoạt động thời gian thực.

Trong chương trình, OpenCV được sử dụng để đọc hình ảnh từ camera dưới dạng video, xử lý hình ảnh để đưa vào các model nhận diện và xuất ảnh ra màn hình.

### ***2.2. Mediapipe Hands***

Mediapipe là một mã nguồn mở đa nền tảng cung cấp nhiều giải pháp học máy có thể tùy biến cho truyền thông trực tiếp và trực tuyến.

Chương trình sử dụng Mediapipe Hands trong việc xử lý nhận diện (detecting) và theo dõi (tracking) bàn tay.

Đồ thị các thành phần module trong nhận diện bàn tay của Mediapipe như sau: Diagram

Description automatically generated

Đồ thị bao gồm 2 phần, phần phía trên dành cho việc nhận diện bàn tay, phần dưới sử dụng cho tính toán các điểm landmark. Mediapipe tối ưu ở chỗ việc nhận diện bàn tay không phải diễn ra xuyên suốt các khung hình mà chỉ chạy khi cần (khi bắt đầu hoặc khi thiếu bàn tay). Trong các khung hình sau khi đã nhận diện được bàn tay, vị trí bàn tay lấy từ khung hình trước đó để tiếp tục xử lý.

### ***2.3. Tensorflow Keras***

Tensorflow là nền tảng mã nguồn mở đầu cuối (end-to-end open source platform) cho học máy, cung cấp một hệ sinh thái toàn diện và linh hoạt gồm các công cụ, thư viện và các tài nguyên khác.

Keras là một mã nguồn mở cho Neural Network được viết bởi ngôn ngữ Python. Keras là một API bậc cao có thể sử dụng chung với các thư viện học máy mà với chương trình này là Tensorflow. Keras giúp xây dụng mô hình học máy nhanh, chạy trên cả CPU và GPU.

## **3. Cài đặt chương trình**

### ***3.1. Lớp HandDetector***

Lớp HandDetector ứng dụng Mediapipe Hands để nhận diện bàn tay và cử chỉ trong bức ảnh.

Các thuộc tính quan trọng:

* Các thuộc tính static mã các ngón tay (cái, trỏ, giữa, áp út, út) lần lượt mang giá trị 0 đến 4.
* hands: đối tượng lớp Hands, nhận diện tối đa 1 bàn tay (max\_num\_hands=1), các thuộc tính khác khởi tạo mặc định.
* results: kết quả trả về khi nhận diện bàn tay trong bức ảnh, sẽ gồm các thuộc tính con như danh sách các điểm landmark của bàn tay.
* landmarkList: ghi lại tọa độ các điểm landmark của bàn tay từ results.
* isOpeningFinger: dict gồm key là mã các ngón tay, value là giá trị boolean ngón tay có mở hay không (mở thì value là True).

Các phương thức:

* findHand(image): từ hình ảnh đầu vào, sử dụng hàm thư viện để nhận diện bàn tay và lưu kết quả vào results.
* findPosition(image): lấy ra kết quả multi\_hand\_landmarks của bàn tay đầu tiên thuộc results, lưu toạ độ tương đối so với hình ảnh đầu vào của các điểm landmark vào landmarkList. Nếu không nhận diện được bàn tay landmarkList sẽ rỗng.
* getSqrDistTo0(landmarkID): nhận đầu vào là một điểm landmark, tính toán khoảng các điểm đó tới điểm có landmark là 0 (ở cổ tay). Để tối ưu tính toán không cần thiết nên sẽ để giá trị bình phương mà không khai căn.
* calcuOpeningFingers(): Nếu đã nhận diện được bàn tay thì sẽ lần lượt tính getSqrDistTo0() của các điểm đầu ngón tay và khớp trong cùng của ngón tay đó, nết đầu ngón tay ở xa cổ tay hơn khớp trong, ta coi ngón tay đó mở. Các kết quả sẽ ghi lại vào isOpeningFinger. Nếu không nhận diện được bàn tay, ta sẽ coi là bàn tay đóng.
* Các phương thức kiểm tra xem bàn tay có ở cử chỉ cụ thể (giơ ngón trỏ, giơ ngón trỏ và giữa, mở cả bàn tay, giơ ngón cái) dựa vào kết quả isOpeningFinger đã được ghi lại ở trên.
* getEraserRadius(): tính bán kính của tẩy khi ở trạng thái tẩy hình. Tẩy là một hình tròn có một đường kính trùng đoạn nối giữa đỉnh ngón trỏ và đỉnh ngón giữa.

### ***3.2. Lớp Drawing***

Lớp Drawing xử lý các thao tác liên quan đến vẽ hình

Thuộc tính quan trọng:

* imgCanvas: Nền hình vẽ, kích thước bằng kích thước ảnh, mặc định nền đen và màu đường vẽ lên là màu trắng.

Các phương thức:

* draw(): xử lý vẽ hình, từ tọa độ điểm đầu ngón trỏ hiện tại và trước đó, kẻ đoạn thẳng màu trắng nối hai điểm trên trên nền imgCanvas. Nếu thao tác này được gọi liên tục trong thời gian ngắn sẽ tạo thành hình vẽ càng mượt.
* erase(): xử lý tương tự như draw(), khác màu đoạn thẳng vẽ lên là màu đen, trùng màu nền.
* deleteAll(): gán lại giá trị imgCanvas về giá trị ban đầu, khi đó các hình vẽ đã được xóa toàn bộ.
* save(): lưu lại hình vẽ ra file *.jpg*.

### ***3.3. Lớp Doodle Detector và hàm cùng module***

Lớp DoodleDetector ứng dụng API thư viện Tensorflow Keras để xây dựng mô hình (model) học máy nhận diện hình vẽ. Việc xây dựng và lưu model sẽ được thực hiện ở module train\_model. Lớp DoodleDetector gồm các phương thức:

* buildFeatures(): đọc bộ dữ liệu đã chia thành các nhãn lưu đã từ trước, sau đó chia ra thành hai tập dành cho train và test.
* train(): xây dựng model và train.
* test(): test model trên tập test.
* classify(numpyImg, confidence): thực hiện trích xuất hình vẽ từ ảnh numpyImg và phân loại hình vẽ, giá trị nhãn có xác suất cao nhất nếu lớn hơn confidence thì sẽ trả về nhãn đó, nếu không thì sẽ coi là không nhận diện được.
* Phương thức lưu và nạp model.

Neural Network có cấu trúc như sau:

Diagram

Description automatically generated

Ngoài ra, module còn định nghĩa một số hàm:

* cropImage(numpyImg):
  1. Nhận đầu vào là ảnh có chứa hình vẽ, chuyển về dạng đen trắng (cần thiết nếu hình vẽ có màu).
  2. Sau đó, tìm hình bao (contour) của vùng các hình vẽ. Ở đây, ta chọn vùng hình vẽ lớn nhất để đưa vào xử lý nếu trên ảnh có nhiều hình vẽ khác nhau.
  3. Từ kích thước contour, ta cắt ra khung hình vuông chứa hình vẽ
  4. Cuối cùng, thay đổi kích thước khung ảnh hình vuông thành 28×28 điểm ảnh (pixel) và trả về ảnh đó.
* visualizeNumpyImg(croppedNumpyImg): hàm gọi để biểu diễn hình 28×28 pixel ở trên.

### ***3.4. Module Main***

Main là module thực hiện công việc chính của chương trình. Trong Main sẽ khai báo đối tượng của cv2 đọc hình ảnh camera và đối tượng của các lớp được xây dựng ở trên.

Chương trình đi vào một vòng lặp cho tới khi tắt chương trình. Mỗi vòng lặp sẽ thực hiện công việc:

1. Đọc ảnh từ camera.
2. Nhận diện bàn tay và xác định landmark.
3. Nhận diện các cử chỉ và thực hiện các thao tác ứng với cử chỉ đó.
4. Ghép hình imgCanvas từ đối tượng lớp Drawing với ảnh camera và xuất ra màn hình.

## **4. Kết quả chạy chương trình**

### ***4.1. Kết quả chạy module train\_model***

Graphical user interface, text

Description automatically generated

Bộ dữ liệu sử dụng chương trình gồm **20** loại nhãn các hình ảnh 28×28 đen trắng (mỗi điểm ảnh có giá trị từ 0 đến 255). Mỗi nhãn sẽ bao gồm **10000** ảnh.

Dữ liệu **200000** ảnh chia ra 2 tập train và test với tỉ lệ **9:1**.

Text

Description automatically generated

Model sau khi xây dựng đạt accuracy khoảng **93%** với tập dữ liệu train và khoảng **87%** với tập dữ liệu test.

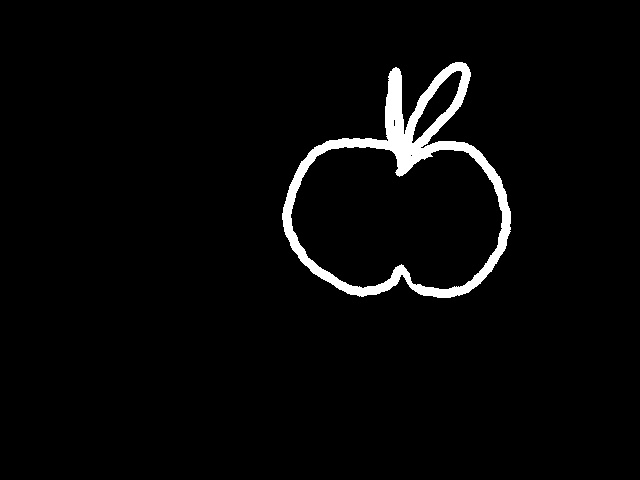
### ***4.2. Kết quả chạy chương trình chính (module Main)***

Chương trình chính:

***Graphical user interface, text

Description automatically generated***

Hình vẽ đã lưu từ lớp Drawing:



Ma trận 28×28 của hình vẽ sau khi xử lý qua cropImage():

Chart, histogram

Description automatically generated

## **5. Hướng phát triển tiếp theo**

* Tối ưu model học máy.
* Xây dựng đa luồng xử lý giảm chậm trễ khi phân loại hình ảnh.
* Thiết kế phần mềm có tính ứng dụng.

## **6. Tài liệu tham khảo**

1. On-Device, Real-Time Hand Tracking with MediaPipe. (2019, August 19). Google AI Blog. <https://ai.googleblog.com/2019/08/on-device-real-time-hand-tracking-with.html>
2. Hands. (n.d.). Mediapipe. <https://google.github.io/mediapipe/solutions/hands.html>
3. Basic classification: Classify images of clothing | TensorFlow Core. (n.d.). TensorFlow. <https://www.tensorflow.org/tutorials/keras/classification>

Ngoài ra còn tổng hợp một số nội dung từ nhiều nguồn khác nhau như blog cá nhân, YouTube, Stack Overflows,...