

# Projekt MED-P3, algorytm GRM. Raport.

Przedmiot: Metody eksploracji danych w odkrywaniu wiedzy.

Michał Aniserowicz, Jakub Turek

## 1 Opis zadania

Celem projektu jest zaimplementowanie algorytmu wyznaczania reguł decyzyjnych o minimalnych poprzednikach, które są częstymi generatorami. Algorytm ten jest modyfikacją algorytmu odkrywania częstych generatorów (GRM), opisanego w [1].

## 2 Założenia

Projekt zrealizowano w oparciu o następujące założenia:

### 2.1 Niefunkcjonalne:

1. Użyty język programowania; platforma: C#; .NET Framework 3.5.
2. Obsługiwane systemy operacyjne: kompatybilne z .NET Framework 3.5<sup>1</sup> (aplikację testowano na systemie Microsoft Windows 7 Ultimate).
3. Rodzaj aplikacji: aplikacja konsolowa uruchamiana z wiersza poleceń.

### 2.2 Funkcjonalne:

1. Aplikacja pobiera dane z pliku (patrz sekcja 3.1).
2. Aplikacja zwraca wynik działania w dwóch formatach: “przyjaznym dla człowieka” i “excelowym” (patrz sekcja 4).
3. Aplikacja pozwala mierzyć czas wykonania poszczególnych kroków algorytmu.

### 2.3 Dotyczące danych wejściowych:

1. Dane wejściowe zawierają jedynie wartości atrybutów transakcji i ewentualnie nazwy atrybutów transakcji.
2. Wartości atrybutów w pliku wejściowym są oddzielone przecinkami.
3. Każda transakcja ma przypisaną decyzję.
4. Brakujące wartości atrybutów (tzn. wartości nieznane bądź nieustalone) są oznaczone jako wartości puste lub złożone z białych znaków.

## 3 Dane wejściowe

Aplikacja będąca wynikiem projektu przyjmuje jednocześnie dwa rodzaje danych wejściowych:

- plik zawierający dane transakcji,
- parametry podane przez użytkownika w wierszu poleceń.

---

<sup>1</sup>Lista systemów kompatybilnych z .NET Framework 3.5 dostępna jest pod adresem: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/vstudio/bb882520%28v=vs.90%29.aspx>, sekcja “Supported Operating Systems”.

### 3.1 Plik wejściowy

Plik wejściowy powinien zawierać kolejne wartości atrybutów transakcji według reguł przedstawionych w sekcji 2.3. Przykładowy format pliku wejściowego:

```
a,b,c,d,e, ,g, ,+
a,b,c,d,e,f, , ,+
a,b,c,d,e, , ,h,+
a,b, ,d,e, , , ,+
a, ,c,d,e, , ,h,-
,b,c, ,e, , , , -
```

Opcjonalnie, pierwszy wiersz pliku wejściowego może zawierać nazwy atrybutów transakcji (nagłówki), na przykład:

```
Attr A,Attr B,Attr C,Attr D,Attr E,Attr F,Attr G,Attr H,Decision
a,b,c,d,e, ,g, ,+
,b,c, ,e, , , , -
```

Jeden z atrybutów transakcji musi reprezentować przypisaną jej decyzję. Domyślnie, aplikacja uznaje ostatni atrybut transakcji za “decyzyjny” - użytkownik może jednak samodzielnie wskazać odpowiedni atrybut (patrz sekcja 3.2).

### 3.2 Parametry wiersza poleceń

Aplikacja przyjmuje następujące parametry:

- **--help** - Powoduje wyświetlenie informacji o dostępnych parametrach i wyjście z programu.
- **-f, --file=VALUE** - Ścieżka do pliku wejściowego. Parametr wymagany.
- **--sup, --minSup=VALUE** - Próg (bezwzględny) wsparcia - wykryte zostaną reguły decyzyjne o poprzednikach cechujących się wsparciem większym **lub równym** progowi wsparcia. Parametr wymagany.
- **-h, --headers** - Flaga oznaczająca, że plik wejściowy zawiera nagłówki atrybutów. Parametr opcjonalny.
- **--dec, --decAttr=VALUE** - Pozycja atrybutu zawierającego wartości decyzji (1 - pierwszy atrybut, 2 - drugi atrybut itd.). Parametr opcjonalny (jeśli nie zostanie podany, ostatni atrybut zostanie uznany za decyzyjny).
- **--sort=VALUE** - strategia sortowania elementów (patrz sekcja 6.2). Parametr opcjonalny. Dopuszczalne wartości:
  - **AscendingSupport** (lub 0; wartość domyślna),
  - **DescendingSupport** (lub 1),
  - **Lexicographical** (lub 2).
- **--store=VALUE** - strategia przechowywania identyfikatorów transakcji (patrz sekcja 6.3). Parametr opcjonalny. Dopuszczalne wartości:
  - **TIDSets** (lub 0; wartość domyślna),
  - **DiffSets** (lub 1).
- **--supgen=VALUE** - Strategia przechowywania generatorów decyzji, a także wykrywania i usuwania ich nadgeneratorów (patrz sekcja 6.4). Parametr opcjonalny. Dopuszczalne wartości:
  - **InvertedLists** (lub 0; wartość domyślna),
  - **BruteForce** (lub 1).

- `--track=VALUE` - Poziom monitorowania wydajności programu (patrz sekcja 6.5). Parametr opcjonalny.
  - `NoTracking` (lub 0),
  - `Task` (lub 1; wartość domyślna).
  - `Steps` (lub 2).
  - `Substeps` (lub 3; Uwaga: może powodować znaczący spadek ogólnej wydajności programu).
- `-o, --output=VALUE` - Ścieżka plików wyjściowych. Parametr opcjonalny. Poprawna wartość jest ścieżką pliku z pominięciem jego rozszerzenia (np. *wyniki/wynik*. Wartość domyślna: *[ścieżka pliku wejściowego]\_rules*.

## 4 Dane wyjściowe

Na wyjście aplikacji składają się trzy rodzaje danych:

- komunikaty diagnostyczne wypisywane na standardowe wyjście,
- plik zawierający znalezione reguły decyzyjne w formacie czytelny dla człowieka,
- plik zawierający znalezione reguły decyzyjne w formacie przystosowanym do dalszej obróbki.

### 4.1 Plik czytelny dla człowieka

Plik w formacie czytelny dla człowieka zawiera listy generatorów dla każdej decyzji. Pojedynczy generator jest przedstawiony jako lista wartości atrybutów wraz z ich nazwami. Przykład:

```
=====
Decision: '+' :
-----
Attr A (a), Attr B (b)
Attr B (b), Attr D (d)
```

Plik ten jest zapisywany pod ścieżką *[plik].txt*, gdzie *[plik]* to wartość parametru `output` (patrz sekcja 3.2).

### 4.2 Plik przystosowany do dalszej obróbki

Plik w formacie czytelny dla człowieka zawiera listę generatorów wraz generowanymi przez nie decyzjami. Pojedynczy generator jest przedstawiony jako lista wartości oddzielonych średnikami<sup>2</sup>, z uwzględnieniem atrybutów niewystępujących w generatorze. Przykład:

```
Attr A;Attr B;Attr C;Attr D;Attr E;Attr F;Attr G;Attr H;Decision
a;b;;;;;+
;b;d;;;;;+
```

Plik ten jest zapisywany pod ścieżką *[plik].csv*, gdzie *[plik]* to wartość parametru `output` (patrz sekcja 3.2).

<sup>2</sup>Patrz [http://pl.wikipedia.org/wiki/CSV\\_\(format\\_pliku\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/CSV_(format_pliku)). W omawianej aplikacji zamiast przecinków użyto średników, aby plik wyjściowy mógł być odczytany przez program Microsoft Excel.

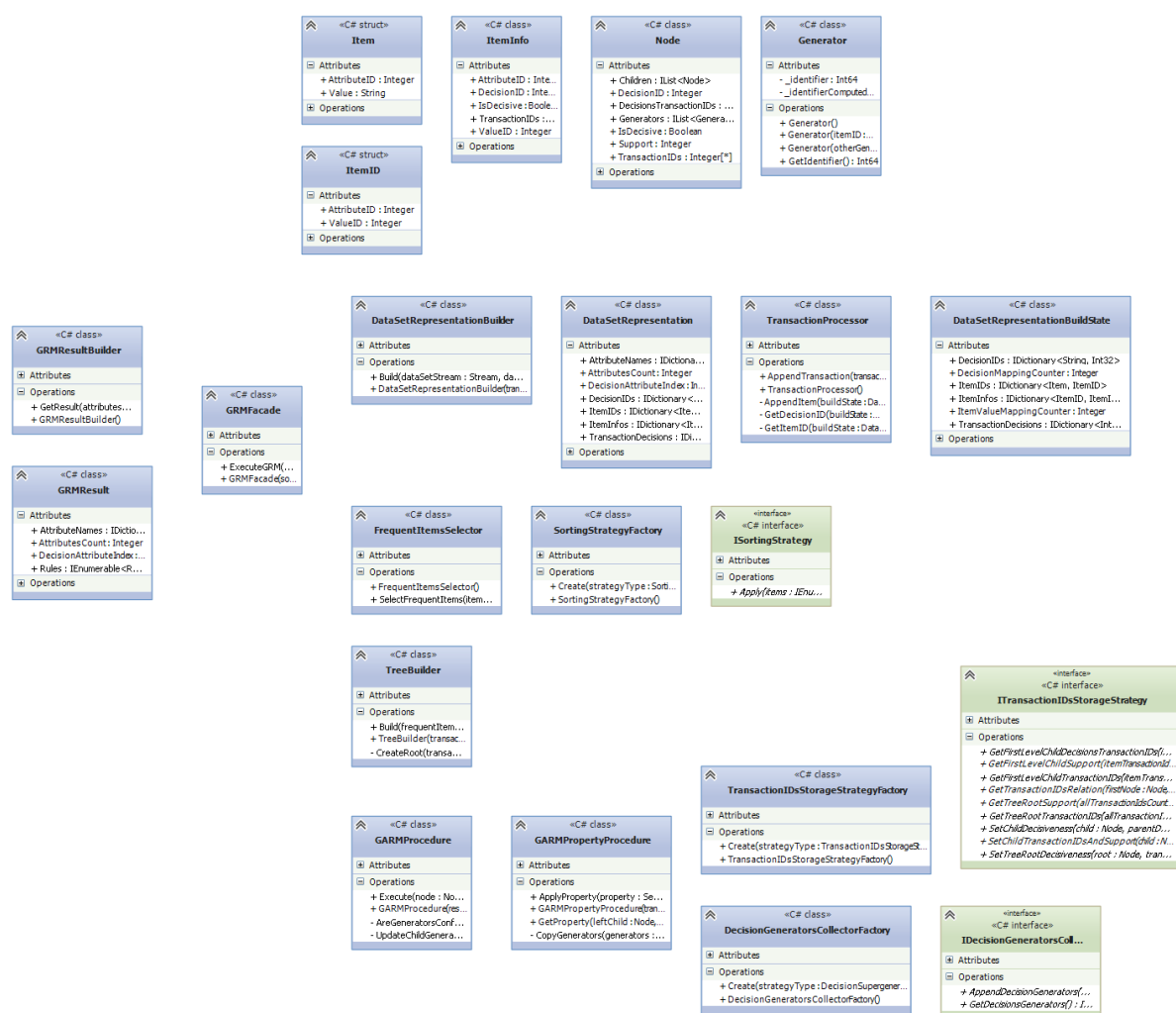
## 5 Architektura aplikacji

Aplikacja składa się z następujących modułów:

- GRM.Logic - zawiera implementację zmodyfikowanego algorytmu GRM,
- GRM.Logic.UnitTests - zawiera testy jednostkowe modułu GRM.Logic,
- GRM.Logic.PerformanceTests - zawiera testy wydajnościowe modułu GRM.Logic,
- GRM.Presentation - aplikacja konsolowa przetwarzająca argumenty wiersza poleceń i wywołująca algorytm GRM.

### 5.1 Moduł GRM.Logic

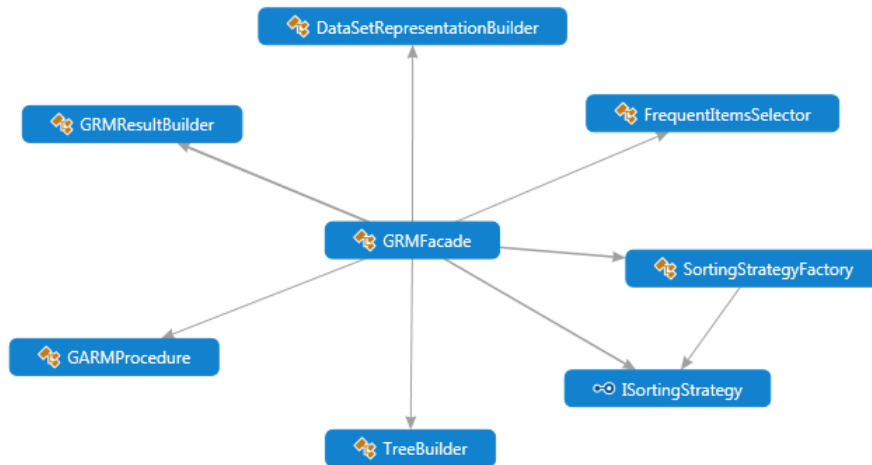
Moduł GRM.Logic jest głównym modulem aplikacji. Zawiera implementację zmodyfikowanego algorytmu GRM. Jego diagram klas został przedstawiony na Rysunku 1<sup>3</sup>.



Rysunek 1: Uproszczony diagram klas modułu GRM.Logic.

Punktem wejścia modułu jest klasa **GRMFacade**. Zleca ona wykonanie kolejnych kroków algorytmu. Diagram jej zależności przedstawia Rysunek 2.

<sup>3</sup>Wszystkie zawarte w niniejszym raporcie diagramy można znaleźć w Załączniku C.



Rysunek 2: Uproszczony diagram zależności fasady modułu GRM.Logic.

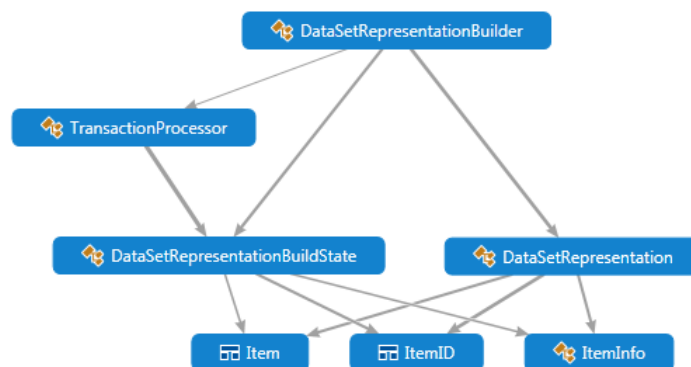
Poszczególne kroki algorytmu zaimplementowane są w dwóch komponentach:

- GRM.Logic.DataSetProcessing,
- GRM.Logic.GRMAlgorithm.

#### 5.1.1 Komponent GRM.Logic.DataSetProcessing

Zadaniem komponentu GRM.Logic.DataSetProcessing jest odczytanie pliku wejściowego i zbudowanie reprezentacji zbioru danych przeznaczonej do dalszego przetwarzania.

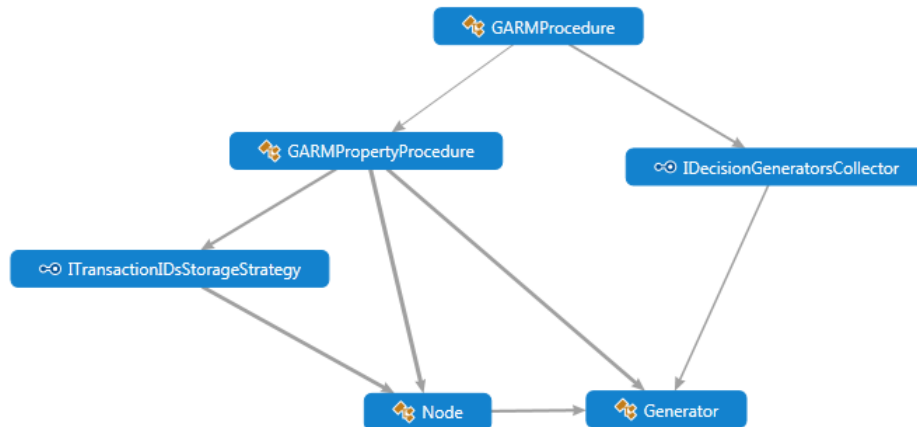
Diagram zależności tego komponentu został przedstawiony na Rysunku 3.



Rysunek 3: Uproszczony diagram zależności komponentu GRM.Logic.DataSetProcessing.

#### 5.1.2 Komponent GRM.Logic.GRMAlgorithm

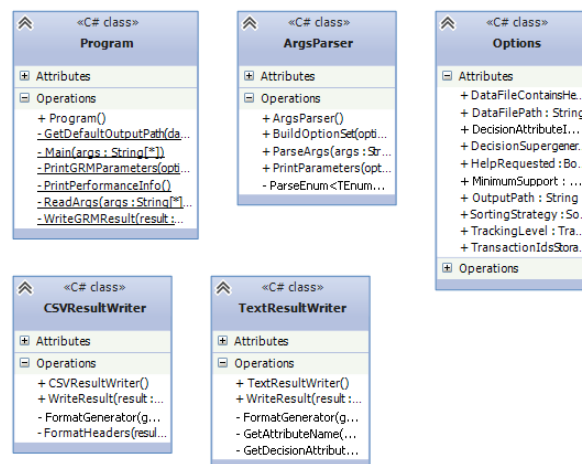
Komponent GRM.Logic.GRMAlgorithm implementuje zmodyfikowany algorytm GRM. Jego diagram zależności przedstawia Rysunek 4.



Rysunek 4: Uproszczony diagram zależności komponentu GRM.Logic.GRMAlgorithm.

## 5.2 Moduł GRM.Presentation

Moduł GRM.Presentation odpowiada za komunikację z użytkownikiem aplikacji i zlecenie wykonania algorytmu GRM. Jego diagram klas przedstawia Rysunek 1.

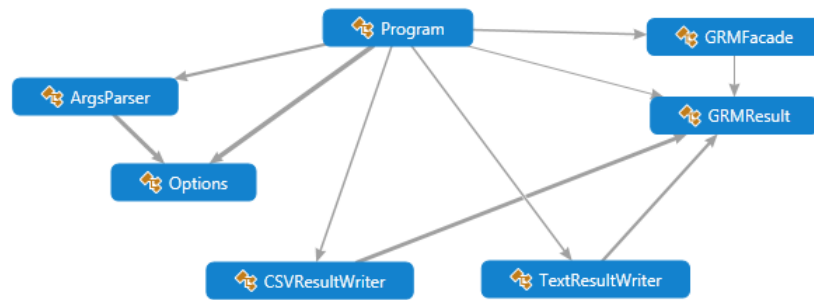


Rysunek 5: Diagram klas modułu GRM.Presentation.

Klasa **Program** zawiera główną metodę programu - **Main**. Jej działanie przebiega następująco:

1. Odczytanie parametrów wiersza poleceń (klasa **ArgsParser**). Błędne parametry skutkują wypisaniem komunikatu o błędzie i wyjściem z aplikacji.
2. Przekazanie sterowania modułowi GRM.Logic (klasie **GRMFacade**).
3. Odebranie wyniku działania algorytmu GRM (**GRMResult**) od klasy **GRMFacade**.
4. Wypisanie zebranych danych o czasach trwania kolejnych kroków algorytmu (patrz sekcja 6.5).
5. Zapisanie wyniku działania algorytmu do pliku wyjściowego w formacie czytelnym dla człowieka (klasa **TextResultWriter**).
6. Zapisanie wyniku działania algorytmu do pliku wyjściowego w formacie przystosowanym do dalszej obróbki (klasa **CSVResultWriter**).

Opisane zachowanie obrazuje diagram zależności pokazany na Rysunku 6.



Rysunek 6: Diagram zależności modułu GRM.Presentation. Klasy GRMFacade i GRMResult należą do modułu GRM.Logic.

## 6 Implementacja

Najważniejsze aspekty implementacyjne opisywanej aplikacji:

### 6.1 Kroki algorytmu

Działanie modułu GRM.Logic przebiega w następujących krokach:

*[W nawiasach kwadratowych podano nazwę klasy wykonującej dany krok.]*

1. [DataSetRepresentationBuilder] Odczytanie pliku wejściowego i budowa reprezentacji zbioru danych:
  - (a) określenie liczby atrybutów i odczytanie ich nagłówków (jeśli dostępne);
  - (b) dla każdego z wierszy reprezentujących transakcje:
    - i. [TransactionProcessor] nadanie identyfikatora transakcji,
    - ii. [TransactionProcessor] dla każdego elementu transakcji:
      - A. nadanie identyfikatora elementu (jeśli element o tej wartości jeszcze nie wystąpił),
      - B. aktualizacja danych elementu (zbioru transakcji, w których występuje i decyzyjności);
  - (c) zwrócenie gotowej reprezentacji danych (DataSetRepresentation).
2. [FrequentItemsSelector] Wybór elementów częstych.
3. [ISortingStrategy] Posortowanie elementów częstych.
4. [TreeBuilder] Budowa drzewa zbiorów (drzewa DZ [1]):
  - (a) utworzenie korzenia drzewa:
    - i. [ITransactionIDsStorageStrategy] wyznaczenie zbioru identyfikatorów transakcji korzenia;
  - (b) utworzenie pierwszego poziomu węzłów drzewa - dla każdego z elementów częstych:
    - i. ustawienie elementu jako generatora węzła,
    - ii. [ITransactionIDsStorageStrategy] wyznaczenie zbioru identyfikatorów transakcji węzła oraz jego wsparcia i decyzyjności;
  - (c) zwrócenie korzenia drzewa zbiorów (Node).
5. [GARMPcedure] Wywołanie procedury GARM [1].
6. [GRMResultBuilder] Budowa i zwrócenie wyniku (GRMResult).

## 6.2 Strategie sortowania elementów

Zaimplementowano następujące strategie sortowania elementów w drzewie zbiorów:

- **AscendingSupport** (klasa **AscendingSupportSortingStrategy**) - sortowanie rosnące według wsparć elementów,
- **DescendingSupport** (klasa **DescendingSupportSortingStrategy**) - sortowanie malejące według wsparć elementów,
- **Lexicographical** (klasa **LexicographicalSortingStrategy**) - sortowanie leksykograficzne. tzn. według numerów atrybutów elementów (dla dwóch wartości tego samego atrybutu, pierwsza będzie ta, która wcześniej wystąpiła w zbiorze danych wejściowych).

Strategie sortowania dostarcza fabryka **SortingStrategyFactory**, tworząca strategie odpowiadające zadanym wartościom wyliczenia **SortingStrategyType**.

## 6.3 Strategie przechowywania identyfikatorów transakcji

Zaimplementowano następujące strategie przechowywania identyfikatorów transakcji:

- **TIDSets** [2] (klasa **TIDSetsStorageStrategy**),
- **DiffSets** [1] (klasa **DiffSetsStorageStrategy**).

Strategie przechowywania dostarcza fabryka **TransactionIDsStorageStrategyFactory**, tworząca strategie odpowiadające zadanym wartościom wyliczenia **TransactionIDsStorageStrategyType**.

## 6.4 Strategie przechowywania generatorów decyzji

Zaimplementowano następujące strategie przechowywania generatorów decyzji, a także wykrywania i usuwania ich nadgeneratorów:

- **InvertedLists** (klasa **InvertedListsDecisionGeneratorsCollector**) - wykorzystuje koncepcję indeksu odwróconego<sup>4</sup>, gdzie kluczem indeksu jest element, a wartością - lista generatorów, w których ten element występuje,
- **BruteForce** (klasa **BruteForceDecisionGeneratorsCollector**) - przechowuje jedynie listę generatorów, nadgeneratory wykrywa porównując każdy element danego generatora z każdym elementem jego potencjalnego nadgeneratora.

Strategie dostarcza fabryka **DecisionGeneratorsCollectorFactory**, tworząca strategie odpowiadające zadanym wartościom wyliczenia **DecisionSupergeneratorsHandlingStrategyType**.

## 6.5 Monitorowanie wydajności programu

Aplikacja udostępnia funkcjonalność mierzenia czasu wykonania poszczególnych kroków algorytmu. Zaimplementowano następujące rodzaje pomiaru:

- **NoTracking** (klasa **EmptyProgressTracker**) - brak pomiaru wydajności,
- **Task** (klasa **TaskProgressTracker**) - pomiar czasu trwania całego algorytmu,
- **Steps** (klasa **StepProgressTracker**) - pomiar czasu trwania głównych kroków algorytmu (odczyt danych wejściowych, wykonanie procedury *GARM* itd.),
- **Substeps** (klasa **SubstepProgressTracker**) - pomiar czasu trwania mniejszych kroków algorytmu (budowanie słownika identyfikatorów decyzji, wykonanie procedury *GARM-Property* itd.). Uwaga: może powodować znaczący spadek ogólnej wydajności programu.

Obiekty monitorujące dostarcza fabryka **ProgressTrackerFactory**, tworząca obiekty odpowiadające zadanym wartościom wyliczenia **TrackingLevel**.

---

<sup>4</sup>Patrz [http://en.wikipedia.org/wiki/Inverted\\_index](http://en.wikipedia.org/wiki/Inverted_index).



## 6.6 Zabiegi optymalizacyjne

- Aby zminimalizować czas odczytu danych wejściowych, plik wejściowy jest odczytywany jednokrotnie, wiersz po wierszu.
- Aby zminimalizować czas trwania porównań, wszystkie wartości atrybutów otrzymują identyfikatory liczbowe.
- Aby zminimalizować czas operacji (np. przecięcia, różnicy) na zbiorach identyfikatorów transakcji, identyfikatory te są przechowywane w ustalonym (rosnącym) porządku.
- Aby możliwie wcześnie “odciąć” gałęzie drzewa, które nie prowadzą do znalezienia generatorów decyzji:
  - jeśli dwa węzły zawierają różne wartości tego samego atrybutu, to nie są “parowane” (tzn. poddawane procedurze *GARM-Property*) - przecięcie zbiorów identyfikatorów transakcji, których występują jest puste, a zatem ich potencjalne dziecko nie może generować żadnej decyzji;
  - jeśli dany węzeł jest “decyzyjny” (tzn. generuje decyzję), to nie jest dalej rozwijany - generatory jego potencjalnych dzieci byłyby nadgeneratorami jego generatora.
- Jako że generator dowolnej decyzji  $D_1$  nie może być nadgeneratorem żadnego generatora decyzji  $D_2$  ( $D_1 \neq D_2$ ), strategię przechowywania generatorów decyzji (patrz sekcja 6.4) przechowują generatory w słownikach, których kluczami są identyfikatory decyzji, a wartościami - zbiory generatorów tych decyzji. Pozwala to zminimalizować rozmiary porównywanych zbiorów generatorów.
- Granica GBd [1] nie jest tworzona i aktualizowana, jako że nie jest wykorzystywana w poszukiwaniu reguł decyzyjnych.

## 6.7 Zastosowane praktyki programistyczne

- Test-Driven Development, TDD<sup>5</sup> - najważniejsze funkcjonalności aplikacji powstały zgodnie z zachowaniem kolejności: testy jednostkowe  $\rightarrow$  implementacja  $\rightarrow$  refaktoryzacja.
- Dependency Injection<sup>6</sup> - obiekty klas tworzonych i wykorzystywanych przez klasę *GRMFacade* nie tworzą swoich zależności samodzielnie, a otrzymują je z zewnątrz.
- Wzorce projektowe:
  - Fasada<sup>7</sup> (klasa *GRMFacade*),
  - Budowniczy<sup>8</sup> (para klas: *DataSetRepresentationBuilder* i *TransactionProcessor*),
  - Strategia<sup>9</sup> (strategie opisane wyżej),
  - Fabryka<sup>10</sup> (fabryki strategii opisane wyżej).

## 6.8 Wykorzystane biblioteki zewnętrzne

1. *NDesk.Options*<sup>11</sup> - ułatwia przetwarzanie parametrów wiersza poleceń,
2. *xUnit.net*<sup>12</sup> - umożliwia tworzenie automatycznych testów jednostkowych,
3. *moq*<sup>13</sup> - wspiera tworzenie automatycznych testów jednostkowych.

<sup>5</sup>Patrz [http://pl.wikipedia.org/wiki/Test-driven\\_development](http://pl.wikipedia.org/wiki/Test-driven_development).

<sup>6</sup>Patrz [http://pl.wikipedia.org/wiki/Wstrzykiwanie\\_zaleznosci](http://pl.wikipedia.org/wiki/Wstrzykiwanie_zaleznosci).

<sup>7</sup>Patrz [http://pl.wikipedia.org/wiki/Fasada\\_\(wzorzec\\_projektowy\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Fasada_(wzorzec_projektowy)).

<sup>8</sup>Patrz [http://pl.wikipedia.org/wiki/Budowniczy\\_\(wzorzec\\_projektowy\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Budowniczy_(wzorzec_projektowy)).

<sup>9</sup>Patrz [http://pl.wikipedia.org/wiki/Strategia\\_\(wzorzec\\_projektowy\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Strategia_(wzorzec_projektowy)).

<sup>10</sup>Patrz [http://pl.wikipedia.org/wiki/Fabryka\\_abstrakcyjna\\_\(wzorzec\\_projektowy\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Fabryka_abstrakcyjna_(wzorzec_projektowy)).

<sup>11</sup>Patrz <http://www.ndesk.org/Options>.

<sup>12</sup>Patrz <http://xunit.codeplex.com/>.

<sup>13</sup>Patrz <https://github.com/Moq/moq4>.

## 7 Analiza wydajności algorytmu

W celu analizy wydajności programu i wyznaczenia najlepszych strategii wykonywania poszczególnych kroków algorytmu, przeprowadzono badania na czterech zbiorach danych:

- *car*<sup>14</sup>,
- *mushroom*<sup>15</sup>,
- *nursery*<sup>16</sup>,
- *molecular*<sup>17</sup>.

### 7.1 Wybór najlepszej strategii przechowywania generatorów

Celem pierwszego badania było wyznaczenie najlepszej strategii przechowywania generatorów decyzji. Spodziewanym wynikiem była znacząca przewaga strategii **InvertedLists** nad strategią **BruteForce**, jako że ta druga jest strategią zachłanną.

W ramach badania dokonano pomiarów czasu wykonania algorytmu na dwóch zbiorach danych: *nursery* (mała liczba atrybutów, duża liczba transakcji) i *mushroom* (duża liczba atrybutów, średnia liczba transakcji). We wszystkich pomiarach używano strategii sortowania **AscendingSupport** i strategii przechowywania identyfikatorów transakcji **TIDSets**. Wyniki pomiarów przedstawia poniższa tabela:

zbiór danych	<i>nursery</i>		<i>mushroom</i>	
próg wsparcia; l. reguł	1; 117	10; 60	5; 3239	20; 2635
<b>BruteForce</b>	<b>1.687 s</b>	<b>0.917 s</b>	<b>21.5 s</b>	<b>14.44 s</b>
<b>InvertedLists</b>	<b>0,733 s</b>	<b>0,65 s</b>	<b>6,14 s</b>	<b>4,98 s</b>
wzrost wydajności	<b>57%</b>	<b>29%</b>	<b>71%</b>	<b>66%</b>

Zgodnie z oczekiwaniami, użycie strategii **InvertedLists** zaskutkowało znaczącym wzrostem wydajności. Badanie pokazało, jak ważna jest optymalizacja kroków związanych z przechowywaniem generatorów decyzji - używając strategii **BruteForce**, krok ten może zająć nawet dwie trzecie ogólnego czasu wykonania programu.

W dalszych badaniach stosowano jedynie strategię **InvertedLists**.

### 7.2 Wybór najlepszej strategii przechowywania identyfikatorów transakcji

- ze storage **TIDSets** - wykresy, wykresy - Załącznik D

### 7.3 Wybór najlepszej strategii sortowania elementów

- ze sortowanie **AscendingSupport** - wykresy, wykresy - Załącznik D

### 7.4 Wnioski

- ze dla dużej liczby atrybutów mało wydajny

## 8 Przykład działania aplikacji

Poniżej przedstawiono przykład działania programu dla niewielkiego zbioru danych<sup>18</sup>:

<sup>14</sup>Patrz <http://archive.ics.uci.edu/ml/datasets/Car+Evaluation>.

<sup>15</sup>Patrz <http://archive.ics.uci.edu/ml/datasets/Mushroom>.

<sup>16</sup>Patrz <http://archive.ics.uci.edu/ml/datasets/Nursery>

<sup>17</sup>Patrz <http://archive.ics.uci.edu/ml/datasets/Molecular+Biology+%28Splice-junction+Gene+Sequences%29>.

<sup>18</sup>Zbiór danych pochodzi z [1], został on jedynie uzupełniony o decyzje przypisane transakcjom.

## 8.1 Plik wejściowy

Załóżmy, że plik wejściowy został nazwany `input.data`. Zawartość pliku:

```
Attr A,Attr B,Attr C,Attr D,Attr E,Attr F,Attr G,Attr H,Decision
a,b,c,d,e, ,g, ,+
a,b,c,d,e,f, , ,+
a,b,c,d,e, , ,h,+
a,b, ,d,e, , , ,+
a, ,c,d,e, , ,h,-
, b,c, ,e, , , , -
```

## 8.2 Parametry wiersza poleceń

Aplikacja zostaje uruchomiona z następującymi parametrami:

```
GRM.exe -f input.data -h --sup 3 --track 3
```

## 8.3 Komunikaty wypisane na konsoli

Na konsoli wypisane zostają następujące komunikaty:

```
Executing GRM for file 'input.data'
The file is expected to contain attribute names
Decision attribute: last
Minimum support: 3
Sorting strategy: 'AscendingSupport'
Transaction IDs storage strategy: 'TIDSets'
Decision supergenerators handling strategy: 'InvertedLists'
Performance tracking level: 'Substeps'
Output files will be saved to: 'input'

GRM execution finished
Lasted 00:00:00.1123575
Steps details:
1. Creating data set representation: 00:00:00.0293191
  - Building decision -> decision id dictionary: 00:00:00.0003843 (6 iterations)
  - Building item -> item id dictionary: 00:00:00.0068837 (30 iterations)
  - Including item in data set representation: 00:00:00.0066924 (30 iterations)
2. Selecting frequent items: 00:00:00.0044970
3. Sorting frequent items: 00:00:00.0027784
4. Building GRM tree: 00:00:00.0163098
5. Running GARM procedure: 00:00:00.0418275
  - Checking for node generators conflicts: 00:00:00.0014032 (5 iterations)
  - Determining GARM property: 00:00:00.0020787 (5 iterations)
  - Applying GARM property (sets different): 00:00:00.0052850 (3 iterations)
  - Applying GARM property (sets equal): 00:00:00.0001329 (1 iterations)
  - Including parent node generators in child node generators: 00:00:00.0021305
    (6 iterations)
  - Updating decision generators: 00:00:00.0213280 (1 iterations)
6. Building result: 00:00:00.0163420

Text result saved to input_rules.txt
CSV result saved to input_rules.csv
```

## 8.4 Plik wyjściowy czytelny dla człowieka

Zawartość pliku wyjściowego w formacie czytelnym dla człowieka (`input_rules.txt`):

```
=====
Decision: '+' :
-----
Attribute 1 (a), Attribute 2 (b)
Attribute 2 (b), Attribute 4 (d)
```

## 8.5 Plik wyjściowy do dalszej obróbki

Zawartość pliku wyjściowego w formacie przystosowanym do dalszej obróbki (`input_rules.csv`):

```
Attr A,Attr B,Attr C,Attr D,Attr E,Attr F,Attr G,Attr H,Decision
a;b;;;;;+
;b;d;;;;+
```

## 8.6 Analiza poprawności wyniku

Znalezione zostały dwie reguły decyzyjne o minimalnych poprzednikach. Poprawność wyniku potwierdzają następujące fakty:

- Zbiór danych zawiera tylko dwie transakcje o decyzji '-', a próg wsparcia wynosi 3, zatem nie istnieje żadna reguła dla tej decyzji.
- Próg wsparcia osiągają elementy zbioru { a, b, c, d, e }.
  - Minimalne podzbiory tego zbioru występujące jedynie w transakcjach o decyzji '+' to: { a, b }, { b, d }. Zostały one ujęte w wyniku algorytmu.
  - Nieminimalne podzbiory tego zbioru występujące jedynie w transakcjach o decyzji '+' to: { a, b, c }, { b, c, d, }, { a, b, c, d, }. Nie zostały one ujęte w wyniku algorytmu.

## 9 Uruchamianie aplikacji

Załącznik A zawiera przykładowy skrypt uruchamiający aplikację. Na jego podstawie, tzn. modyfikując jego parametry, należy utworzyć skrypt realizujący żądany tryb działania.

Przydatne informacje:

- wymogi dotyczące danych wejściowych: Sekcja 2.3,
- format pliku wejściowego: Sekcja 3.1,
- spis parametrów aplikacji: Sekcja 3.2,
- opis dostępnych strategii wykonywania poszczególnych operacji: Sekcja 6,
- przykład działania aplikacji: Sekcja 8.

## 10 Podsumowanie

wnioski z realizacji projektu - ze trzeba by poprawić wykrywanie supergeneratorów - ze sortowanie ma duży wpływ - ze ogólnie działa spoczko (nursery) - wchuj kodu taki algorytm wymaga (jesli ma być elastyczny)

## Załączniki

- A app/ - pliki binarne aplikacji wraz z przykładowym zbiorem danych i skryptem uruchamiającym aplikację.
- B source/ - kod źródłowy aplikacji.
- C diagrams/ - diagramy klas i zależności modułów aplikacji.
- D results/ - zestawienie wyników badań wydajności programu.

## Literatura

- [1] *Odkrywanie reprezentacji generatorowej wzorców częstych z wykorzystaniem struktur listowych*, Kryszkiewicz M., Pielasa P., Instytut Informatyki, Politechnika Warszawska.
- [2] *CHARM: An Efficient Algorithm for Closed Itemset Mining* [online], Zaki M., Hsiao C. <http://epubs.siam.org/doi/pdf/10.1137/1.9781611972726.27> [dostęp: styczeń 2013].