

**Universidad de Buenos Aires**  
**Facultad de Ingeniería**  
Organización de Datos (75.06)  
Trabajo Práctico



**Fecha:** Primer Cuatrimestre de 2013

**Profesor titular:** Arturo Servetto

**Docente a cargo del TP:** Maximiliano Stibel

**Grupo:** 2

<b>Padrón</b>	<b>Nombre y apellido</b>	<b>E-mail</b>
92168	Nadia Galli	nani16.galli@gmail.com
92235	María Inés Parnisari	maineparnisari@gmail.com
92454	Martín Zaragoza	zaragozamartin91@gmail.com
92691	Nicolás Sibikowski	niko.sibi@gmail.com
93395	Juan Federico Fuld	juanfedericofuld@hotmail.com

# Índice

<b>1. Objetivo</b>	<b>3</b>
<b>2. Hipótesis de trabajo</b>	<b>3</b>
<b>3. Extensiones posibles</b>	<b>3</b>
<b>4. Fase de diseño</b>	<b>3</b>
<b>5. Fase de implementación</b>	<b>4</b>
Herramientas y conceptos utilizados . . . . .	4
Descripción . . . . .	4
Capa Física . . . . .	5
Capa Lógica . . . . .	6
Capa Interfaz . . . . .	10
<b>6. Manual de usuario</b>	<b>10</b>
Compilación . . . . .	10
Ejecución . . . . .	10

## 1 Objetivo

El objetivo del trabajo es crear una aplicación que permita a un usuario crear un índice sobre una biblioteca de canciones, y luego poder resolver consultas sobre dicha biblioteca, utilizando el índice.

## 2 Hipótesis de trabajo

1. Los archivos a indexar tendrán extensión `txt`.
2. Las canciones a indexar estarán en inglés o en español.
3. No habrá dos canciones el mismo título. Si las hubiera, se indexarán ambas ,pero al consultar por un título solo se devolverá la canción que se haya indexado primero.
4. El usuario correrá la aplicación en el sistema operativo Linux.

## 3 Extensiones posibles

1. Utilizar técnicas de *stemming* y una lista de *stopwords* para reducir el tamaño final del índice.
2. Permitir al usuario eliminar del índice una canción.
3. Permitir almacenar consultar un título y devolver uno o más resultados.

## 4 Fase de diseño

En la fase de diseño se obtuvo el siguiente diagrama final, que muestra las relaciones entre las diferentes estructuras de datos.

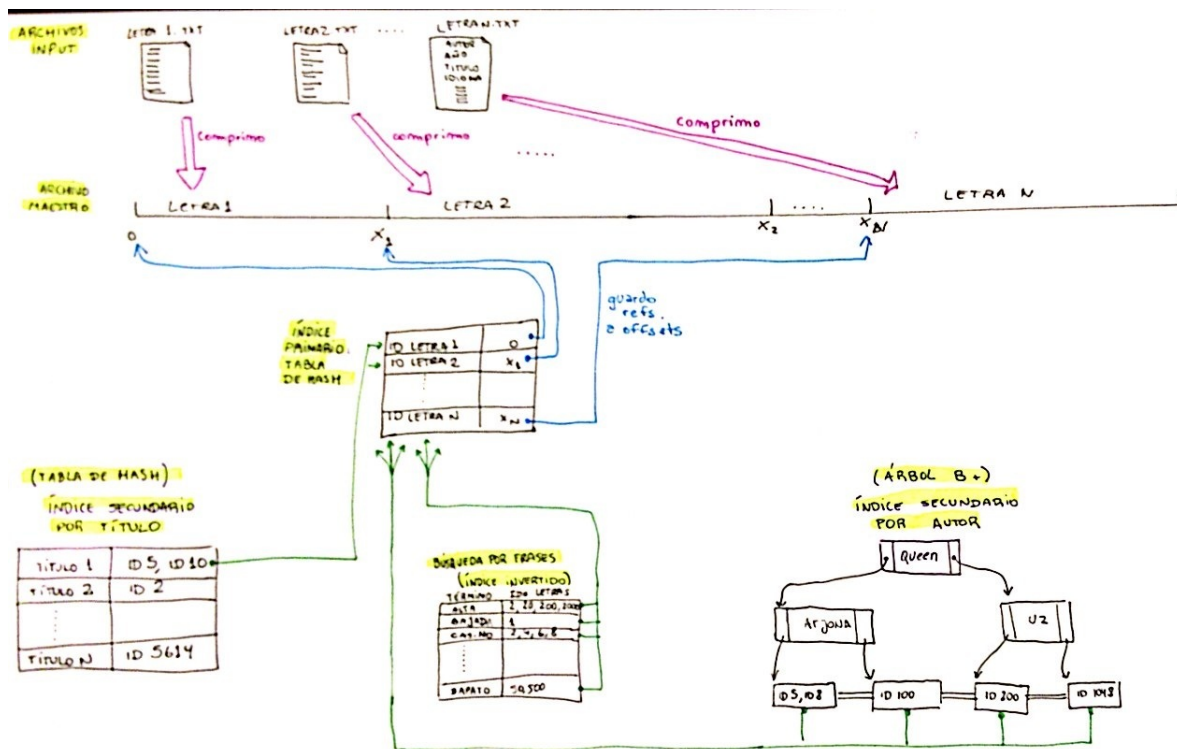


Figura 1: Diagrama general del trabajo.

## 5 Fase de implementación

### Herramientas y conceptos utilizados

En el desarrollo del trabajo se aplicaron los siguientes conceptos:

- ▷ *Test Driven Development*: consiste en desarrollar pruebas unitarias y de integración del código producido.
- ▷ *Pair Programming*: consiste en programar de a pares, para así reducir la aparición de errores y de discutir posibles soluciones a problemas.

Se utilizaron las siguientes herramientas:

- ▷ Entorno de desarrollo: Eclipse
- ▷ Sistema operativo de desarrollo: GNU/Linux
- ▷ Herramientas adicionales: valgrind, cppcheck

### Descripción

El trabajo práctico fue dividido en tres capas:

- ▷ La **Capa Física** contiene las clases y métodos para trabajar con los datos a bajo nivel.
- ▷ La **Capa Lógica** utiliza las primitivas de la Capa Física para crear estructuras de datos más complejas y eficientes.
- ▷ La **Capa Interfaz** provee la comunicación entre el usuario final y la Capa Lógica.

## Capa Física

El siguiente diagrama de clases ilustra los componentes esenciales de la capa física:

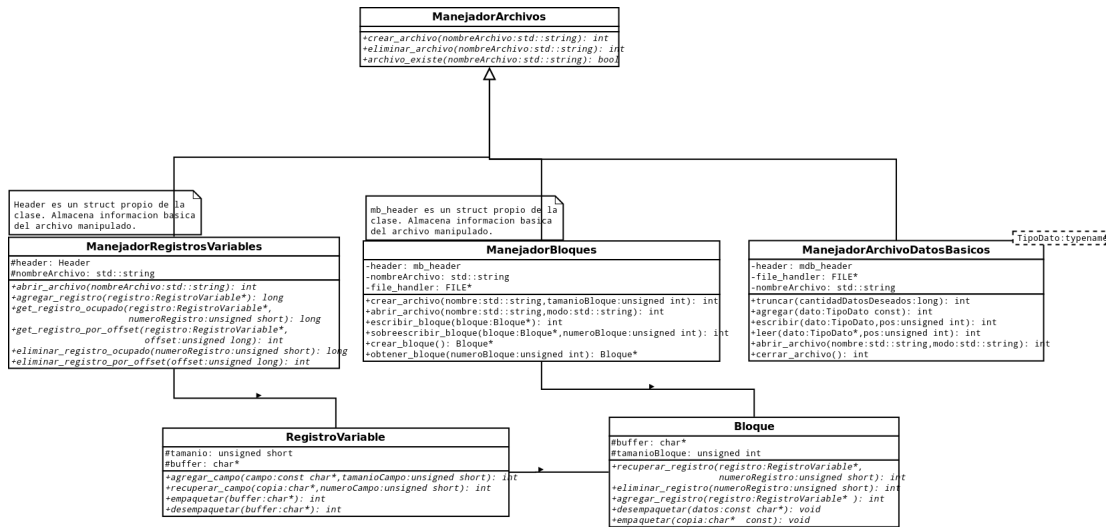


Figura 2: Diagrama de clase de capa física.

El diseño de las clases `RegistroVariable` y `Bloque` no presentaron problemas significativos. Las mismas se diseñaron para guardar datos de tipo genérico como arreglos de caracteres, los datos luego podrían recuperarse y reinterpretarse como fuese necesario con facilidad.

`RegistroVariable` guarda datos como campos junto con un prefijo de longitud de dicho campo.

- Un objeto `RegistroVariable` puede ser empaquetado y desempaquetado como un arreglo de bytes con el siguiente formato:

```
(int tamanoTotal; (int tamanoCampo , chars campo)+)
```

La clase `ManejadorRegistrosVariables` administra archivos que contienen `RegistrosVariables`.

- En el encabezado del archivo se guardan metadatos de cantidad de registros total, cantidad de registros libres y offset del primer registro libre.
- Los `RegistrosVariables` son guardados contiguos unos a otros junto con un prefijo de tamaño en bytes de cada uno.
- Se utiliza una política de first-fit para la administración del espacio libre. Se utiliza una pila de registros libres o borrados cuyo primer elemento es apuntado desde el header (a partir del byte offset) del archivo. Al momento de insertar un registro, se busca en la pila el primer `RegistroVariable` eliminado cuyo tamaño sea suficiente como para guardar el registro nuevo; una vez hallado, el registro nuevo es guardado en la posición correcta del archivo y el registro libre anterior es removido de la pila de libres. Al momento de borrar un registro, el mismo se coloca al principio de la pila de libres y en el lugar que ocupaba el registro se conserva su prefijo de tamaño y se agrega el byte offset del próximo registro libre.
- La política first-fit puede no ser la más eficiente en cuanto a reutilización del espacio libre pero es la más veloz al momento de realizar una nueva inserción.
- Al momento de implementar la política de recuperación del espacio libre, para asegurar la integridad del archivo, al momento de buscar un registro libre para reutilizar, se verifica que su tamaño sea ligeramente superior al registro a insertar. Al recuperar un registro libre, el mismo se divide en dos partes, una es reutilizada para insertar el nuevo registro y otra permanece como registro libre pero desvinculado de la pila de libres. Esto se implementó de esta manera para preservar las búsquedas secuenciales en el archivo.



La clase `RegistroClave` contiene un objeto de tipo `ClaveX` que nos habilita a abstraernos del tipo de clave utilizada para almacenar datos en el árbol. Tiene definidos todos los operadores de comparación. Los `RegistroClave` se empaquetan como un `RegistroVariable`, y se desempaquetan de una forma particular.

La clase `ClaveX` permite el manejo de claves de tipo `string` o `int` y puede ser ampliada para manejar otros tipos de datos. Contiene como elementos de un vector las claves de cada tipo que maneja. Sobrecarga sus métodos para recibir claves de distintos tipos y guarda internamente el tipo de clave con el que está trabajando.

La clase `NodoArbol` permite la existencia de estructuras distintas para los nodos internos y las hojas solucionando el inconveniente de guardar referencias nulas de manera innecesaria en el último nivel del árbol. Guarda un atributo que permite esta diferenciación.

La clase `NodoSecuencial` guarda objetos del tipo `RegistroClave` y representa las hojas del árbol. Puede informar si al insertar o eliminar un registro se produce un overflow o underflow respectivamente, además en cada caso devuelve en un vector los registros a ser redistribuidos. Contiene también una referencia al próximo `NodoSecuencial` del árbol, implementado como el número de bloque donde está guardado dicho nodo.

La clase `NodoInterno` guarda objetos del tipo `RegistroClave` y representa los nodos internos del árbol. Puede informar si al insertar o eliminar un registro se produce un overflow o underflow respectivamente, pero no devuelve en un vector los registros a ser redistribuidos. Almacena las claves y las referencias a sus hijos en memoria en dos vectores separados.

## Hashing Extensible

El siguiente diagrama de clases ilustra el diseño del hashing extensible:

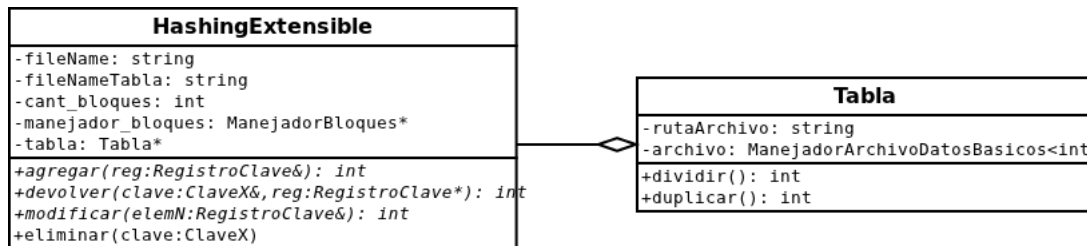


Figura 4: Diagrama de clases de Hashing Extensible.

La clase `HashExtensible` administra registros como una estructura de Hash Extensible prefijo.

▷ El `HashExtensible` está compuesto por dos archivos, uno es la `Tabla` y el otro es un `ManejadorBloques`<sup>1</sup> donde se guardarán los registros de tipo `RegistroClave`.

- Los datos de la `Tabla` se guardan como datos secuenciales, utilizando el `ManejadorArchivoTipoBasico` con `Tipo=int`. El tamaño de la `Tabla` se guardará también en dicho archivo. La `Tabla` solo guarda los números de bloque a los que se hace referencia en el archivo de bloques del hash. Por último, la `Tabla` tiene dos métodos especiales: uno para agrandarse (`duplicar()`) y otro para achicarse (`dividir()`).
- Cada bloque del `ManejadorBloques` contiene los registros a guardar y un atributo “tamaño de dispersión”.

▷ Para insertar un `RegistroClave` en el archivo, se siguen los siguientes pasos:

1. Se le aplica una función de dispersión a la clave del `RegistroClave`. Esta función devuelve una posición de la `Tabla` donde se guarda el número del bloque en donde debemos guardar el `RegistroClave`.

<sup>1</sup>La `Tabla` es un archivo de control.

2. Si al intentar insertar el `RegistroClave` en el bloque se produce overflow (es decir, el mismo no cabe en bloque), se obtiene el tamaño de dispersión del bloque.
3. Si el tamaño de dispersión del bloque es igual al tamaño de la tabla entonces:
  - a) Duplicamos la `Tabla`.
  - b) En el lugar de la `Tabla` donde se encontraba la dirección del bloque vamos a cambiarla por la posición de un nuevo bloque.
4. Si el tamaño de dispersión del bloque es menor al tamaño de la `Tabla` entonces vamos a recorrer la `Tabla` en forma circular desde la posición de tabla, donde el bloque se desbordó, haciendo pasos del tamaño de dispersión por dos y en esos lugares guardaremos la posición de un nuevo bloque.
5. Tomamos todos los registros del bloque más el registro que produjo overflow y los volvemos a insertar.

▷ Para eliminar un `RegistroClave`, se siguen los siguientes pasos:

1. Se le aplica una función de dispersión a la clave del `RegistroClave`. Esta función devuelve una posición de la `Tabla` donde se guarda el número del bloque en donde debemos eliminar el `RegistroClave`.
2. Si al borrar el `RegistroClave` del bloque se produce underflow:
  - Tomar el tamaño de dispersión del bloque y moverse con esta distancia de izquierda a derecha de la posición de la `Tabla`, y vemos si guarda el mismo número de bloque.
  - Si son distintos no pasa nada, pero si son iguales se recorre la `Tabla` en forma circular desde la posición de tabla donde el bloque se desbordó, haciendo pasos del tamaño de dispersión por dos y en esos lugares guardaremos el número del bloque que reemplazará al anterior.
  - Si la primera mitad de la `Tabla` es igual a la segunda mitad, se divide la `Tabla`.

## Índice invertido

Un índice invertido es una estructura de datos que permite recuperar los “documentos” (en este caso, archivos de canciones) que contienen ciertos “términos” (en este caso, palabras de una letra de una canción).

El siguiente diagrama ilustra la clase correspondiente al índice invertido para la búsqueda por frases:



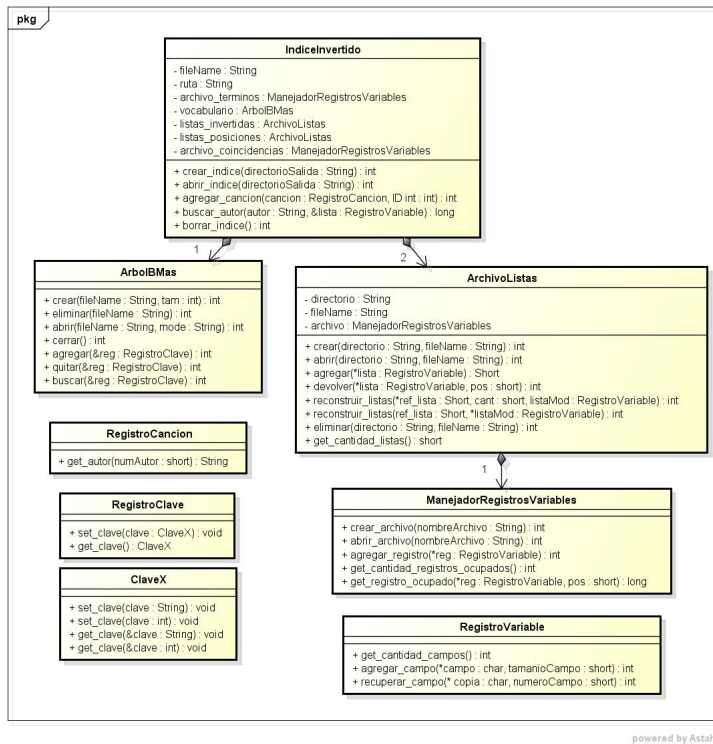


Figura 5: Diagrama de clases de Indice Invertido.

Los archivos que son necesarios para implementar este índice invertido son:

- ▷ **Archivo\_terminos**: es un archivo secuencial de registros variables donde se guarda el término completo. Cada término se lo puede indentificar mediante su posición relativa en este archivo, este valor lo llamaremos IDtermino. Sus registros tienen la siguiente estructura:

(término)

- ▷ **Archivo\_vocabulario**: es un archivo de tipo árbol B+ con el término completo como identificador del registro. Sus registros tienen la siguiente estructura:

(i(término), refListaInvertida)

- ▷ **Archivo\_listas\_invertidas**: es un archivo de bloques grandes. Cada bloque representa una lista invertida. Sus registros son de longitud variable y tienen la siguiente estructura:

((IDdocumento, posicion)+)

- ▷ **Archivo\_listas\_posiciones**: es un archivo de bloques grandes. Cada bloque representa una lista invertida. Sus registros son de longitud variable y tienen la siguiente estructura:

(posicion)

- ▷ **Archivo\_coincidencias**: este es un archivo secuencial de registros variables. Es temporal, con lo cual se eliminará al terminar de indexar los documentos. Sus registros tienen la siguiente estructura:

((IDtermino, posicion)+)

## Capa Interfaz

El diagrama ilustra el diseño de los componentes de esta capa:

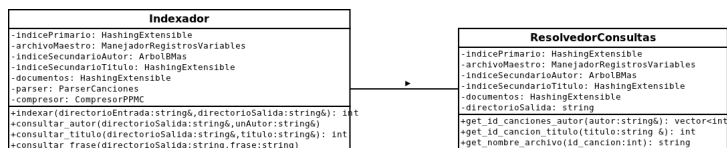


Figura 6: Diagrama de clases de la Interfaz

La clase Indexador se encarga de recibir las consultas del usuario, de crear y abrir los archivos de índice, y de utilizar los servicios que le provee el ResolvedorConsultas.

## 6 Manual de usuario

### Compilación

La aplicación se compila dentro del directorio “src”, ejecutando por consola el comando “make”.

### Ejecución

La aplicación se ejecuta por consola, dentro del directorio “src”. de la siguiente forma:

```
./main [-función] [parámetros]
```

donde la función y sus parámetros pueden ser:

▷ -indexar <carpeta de entrada> <carpeta de salida>

- Este comando toma los archivos que hay en <carpeta de entrada>, y los indexa, generando los archivos necesarios en la <carpeta de salida>.
- Si la <carpeta de salida> existía, se le preguntará al usuario si desea reindexar la <carpeta de entrada> o si desea anexar las nuevas canciones.
- Para cada archivo de la carpeta, se mostrará por pantalla un mensaje que indique si ese archivo se pudo indexar o no.

▷ -consultarTitulo <carpeta de búsqueda> <titulo>

- Este comando recibe un <título> que se desee buscar en el índice guardado dentro de <carpeta de búsqueda>.
- Se mostrará por pantalla el nombre del archivo que contiene el <título> buscado.

▷ -consultarAutor <carpeta de búsqueda> <autor>

- Este comando recibe un <autor> que se desee buscar en el índice guardado dentro de <carpeta de búsqueda>.
- Se mostrarán por pantalla los nombres de los archivos de las canciones de dicho <autor>.

▷ -consultarFrase <carpeta de búsqueda> <frase>

- Este comando recibe una <frase> que se desee buscar en el índice guardado dentro de <carpeta de búsqueda>.
- Se mostrarán por pantalla los nombres de los archivos de las canciones que contengan dicha <frase>.