

Analiza velikih skupova podataka

Autori: Goran Delač, Marin Šilić
Ak. god. 2017/2018

2. Laboratorijska vježba

U drugoj laboratorijskoj vježbi zadatak je programski ostvariti algoritam za pronalaženje čestih skupova predmeta PCY (Park Chen Yu). U sklopu ovog problema, razmatramo skup podataka koji se sastoji od odjeljaka (košara). Svaka košara sastoji se od predmeta koji se mogu pojaviti u više košara, ali se u pojedinoj košari pojavljuju najviše jednom. Cilj algoritma je pronaći podskupove predmeta koji se pojavljuju u najvećem broju košara.

Ovaj specifičan problem u analizi velikih skupova podataka ima inherentan problem s potrošnjom memorije. Nepraktično je brojati sve skupove podskupa predmeta u memoriji jer broj pojedinačnih predmeta može biti značajan. Kako bi se omogućilo učinkovito prebrojavanje, algoritmi nastoje sažeti prostor stanja. Tradicionalan pristup primjenom algoritma A-priori to radi pretraživanjem u širinu uz korištenje svojstva monotonosti čestih predmeta. Preciznije, ako predmet nije čest, neće biti čest ni par predmeta u kojemu se navedeni predmet nalazi.

1. Algoritam PCY (Park-Chen-Yu)

Algoritam PCY je nadogradnja algoritma A-priori koja koristi još jedan dodatan prolaz kroz skup podataka kako bi se dodatno smanjio prostor riješena prilikom brojanja skupova predmeta. Konkretno, algoritam sažima skupove predmeta u pretince. Na kraju se broje samo oni skupovi koji su se našli u "čestom" pretincu, dok se ostali skupovi zanemaruju jer sigurno nisu česti. Na taj je način moguće ostvariti dodatnu uštedu pri korištenju memorije u odnosu na osnovni A-priori algoritam.

Detalji vezani za ostvarenje algoritma PCY opisani su u predavanju [Finding Frequent Itemsets](#), a dodatni detalji mogu se naći u literaturi citiranoj na kraju predavanja.

Algoritam PCY posebno je pogodan za korak postupka u kojemu se broje parovi predmeta s obzirom na to da će čestih parova biti više nego čestih trojki. Za prebrojavanje trojki i ostalih nadskupova čestih predmeta, u većini slučajeva dovoljno je koristiti algoritam A-priori, koji je u određenim slučajima i memorijski učinkovitiji od algoritma PCY (pogledati predavanje za obrazloženje).

Stoga, u ovoj vježbi ograničava se na brojanje **parova** predmeta. U nastavku je prikazana skica mogućeg rješenja.

PCY(ulaz):

```
//učitaj broj košara
var brKošara = učitaj iz ulaza;

//učitaj broj pretinaca
var brPretinaca = učitaj iz ulaza;

//učitaj podatke o pragu iz ulaznih podataka
var s = učitaj iz ulaza; //s ima vrijednos 0-1
var prag = s * brKošara; //cjelobrojna vrijednost (floor)

//brojač predmeta
var brPredmeta = [];

//prvi prolaz
za svaku košaru {
    za svaki predmet i unutar košare {
        brPredmeta[i]++;
    }
}

//pretinci za funkciju sažimanja - polje veličine brPretinaca
var pretinci = []();

//drugi prolaz - sažimanje
za svaku košaru {
    za svaki par predmeta i,j unutar košare {
        //sažmi par predmeta u pretinac
        //oba predmeta moraju biti česta
        ako (brPredmeta[i] >= prag) && (brPredmeta[j] >= prag) {
            var k = ((i * brPredmeta.velicina) + j) % brPretinaca;
            pretinci[k]++;
        }
    }
}

//treći prolaz - brojanje parova
//mapa - ključ par predmeta [i,j], vrijednost broj ponavljanja
```

```

var parovi = [[i,j], zbroj]]
za svaku košaru {
    za svaki par predmeta i,j unutar košare {
        //oba predmeta moraju biti česta i u čestom pretincu
        ako (brPredmeta[i] >= prag) && (brPredmeta[j] >= prag) {
            var k = ((i * brPredmeta.velicina) + j) % brPretinaca;
            ako (pretinci[k] >= prag) {
                parovi([i,j], zbroj++);
            }
        }
    }
}

```

Za one koji žele znati više

Programsko rješenje u ovoj vježbi zaustavlja se na brojanju parova. U općenitom slučaju prilikom stvaranja pravila asocijacije, potrebno je pronaći sve česte podskupove predmeta.

Rješenje se može poopćiti na način da algoritam napravi više prolaza i pri tome radi provjere za nadskupove predmeta. Nakon parova (i, j) slijedile bi trojke (i, j, k) i postupak bi se ponavljao sve dok bi se pronalazili česti podskupovi predmeta.

Postoji više načina na koji se mogu generirati kandidati čestih nadskupova predmeta, a uobičajeni postupak možete naći [ovdje](#).

2. Format ulazne datoteke i izlaza

Format ulazne datoteke u program koji predajete u ovoj laboratorijskoj vježbi je:

```

N
s
b
košara 1
košara 2
...
košara N

```

N je ukupan broj košara u datoteci

s je prag podrške zapisan kao omjer (vrijednost mi je 0 - 1)

b je broj pretinaca na raspolaganju funkciji sažimanja. Ako skup podataka sadrži k različitih predmeta, par predmeta i, j sažima se u pretinac ovom formulom:

$$h = ((i \cdot k) + j) \% b$$

U nastavku datoteke nalaze se košare. Svaka košara se nalazi u svojoj liniji datoteke. Predmeti unutar košare odvojeni su razmakom. Svaki predmet zapisan je kao cijeli broj [1, k], gdje je k broj različitih predmeta.

Primjer nekoliko košara u ulaznoj datoteci:

```
1 4 7 10 24
2 4 6 13
8 11 25
```

Na izlazu program mora redom ispisati sljedeće podatke:

```
A
P
X1
X2
X3
...
Xn
```

A je ukupan broj kandidata čestih parova koje bi brojao algoritam A-priori. Ako je algoritam u prvom prolazu odredio da je m predmeta često, onda taj broj iznosi:

$$\frac{m \cdot (m - 1)}{2}$$

P je ukupan broj parova koje prebrojava algoritam PCY. Radi se samo o parovima koji se sažimaju u česti pretinac.

X_1, X_2, \dots, X_n su **silazno sortirani** brojevi ponavljanja čestih parova. Navodi se samo ukupan broj ponavljanja za svaki par.

Primjetite da je $A \leq P \leq n$

Primjer izlazne datoteke:

```
4576
323
1320
1034
```

1034
978
914
914
836

Napomene

1. Vremensko ograničenje za izvođenje programa za sve testne ulaze iznosit će 20s.
2. Ulazna točka za Java rješenja treba biti u **razredu PCY**, a ulazna točka u Python rješenja treba biti u datoteci **PCY.py**
3. Ulazni skup podataka potrebno je prilikom učitavanja sačuvati u memoriji - program će ga na ulaz dobiti samo jednom. Bit će osigurano dovoljno memorije za izvršavanje algoritma i pohranu ulaznog skupa podataka.
4. Nije potrebno oslobađati memoriju, odnosno dereferencirati strukture podataka i pozivati garbage collector u višim programskim jezicima (Java, Python). Bit će osigurano dovoljno memorije za sve korake algoritma.
5. Na stranicama predmeta postavljen je primjer ulazne datoteke s pripadajućim očekivanim izlazom ([lab2_primjer.zip](#)). Preporučamo provjeru ispravnosti na temelju zadanog primjera prije predaje vježbe na sustav *sprut*.
6. Preporuča se ostvarenje vježbi u programskim jezicima Java i Python, asistenti su ostvarili vježbe u tim jezicima i mogu vam pružiti eventualno potrebnu pomoć. Pitanja možete poslati na službeni mail predmeta avsp@zemris.fer.hr.