

# Intégration efficace de méthodes de fouille de données dans les SGBD

Cédric Udréa, Fadila Bentayeb  
Jérôme Darmont, Omar Boussaid

ERIC – Université Lumière Lyon 2  
5 avenue Pierre Mendès-France – 69676 Bron Cedex – France  
{cudrea | bentayeb | jdarmont | boussaid}@eric.univ-lyon2.fr

**Résumé.** Cet article présente une nouvelle approche permettant d'appliquer des algorithmes de fouille, en particulier d'apprentissage supervisé, à de grandes bases de données et en des temps de traitement acceptables. Cet objectif est atteint en intégrant ces algorithmes dans un SGBD. Ainsi, nous ne sommes limités que par la taille du disque et plus par celle de la mémoire. Cependant, les entrées-sorties nécessaires pour accéder à la base engendrent des temps de traitement longs. Nous proposons donc dans cet article une méthode originale pour réduire la taille de la base d'apprentissage en construisant sa table de contingence. Les algorithmes d'apprentissage sont alors adaptés pour s'appliquer à la table de contingence. Afin de valider notre approche, nous avons implémenté la méthode de construction d'arbre de décision ID3 et montré que l'utilisation de la table de contingence permet d'obtenir des temps de traitements équivalents à ceux des logiciels classiques.

**Mots Clés:** Intégration, Bases de données, Fouille de données, Arbres de décision, Vues relationnelles, Table de contingence, Apprentissage supervisé, Performance.

## 1 Introduction

L'application d'opérateurs de fouille de données sur de grandes bases de données est un enjeu intéressant. Cependant, les algorithmes de fouille de données ne peuvent opérer que sur des structures en mémoire de type tableau attributs-valeurs, ce qui limite la taille des bases à traiter. De ce fait, les méthodes classiques de fouille de données utilisent des méthodes de pré-traitement sur les données, telles que la sélection de variables [Lia et Motoda, 1998] ou l'échantillonnage [Chauchat, 2002].

Afin d'appliquer des algorithmes de fouille de données sur de grandes bases de données, de nouvelles voies de recherche sont apparues ces dernières années. Elles consistent à intégrer des méthodes de fouille dans les Systèmes de Gestion de Bases de Données (SGBD) [Chaudhuri, 1998]. L'une des premières avancées dans le domaine de l'intégration de méthodes d'analyse des données dans les SGBD a été amorcée par l'avènement des entrepôts de données et de l'analyse en ligne (OLAP) en particulier [Codd, 1993]. D'autres travaux de recherche ont concerné l'intégration des méthodes de règles d'association et de leur généralisation [Meo *et al.*, 1996] [Sarawagi *et al.*, 1998]. En revanche, il existe peu de travaux d'intégration dans les SGBD de méthodes classiques de fouille

ou d'analyse de données telles que le regroupement ou la classification. En effet, dans ce domaine, la plupart des travaux concernent plutôt l'application de méthodes de fouille sur de grandes bases de données [Agrawal *et al.*, 1996] [Gehrke *et al.*, 1998]. Néanmoins, la plupart des éditeurs de logiciels ont doté leurs SGBD de méthodes de fouille de données [Microsoft, 2000] [IBM, 2001] [Oracle, 2001] [Soni *et al.*, 2001]. Cependant, cette intégration se présente sous forme de boîtes noires réalisées grâce à des extensions de SQL ou nécessitant l'utilisation d'interfaces de programmations (API). C'est pourquoi nous avons proposé dans [Bentayeb et Darmont, 2002] une approche d'intégration de méthodes de fouille de données de type "arbre de décision" en n'utilisant que les outils offerts par les SGBD. Plus précisément, nous avons implémenté la méthode ID3 dans le SGBD Oracle sous forme d'une procédure stockée PL/SQL en utilisant les vues relationnelles. Avec cette approche, nous avons montré qu'il est possible de traiter de grandes bases de données sans limitation de taille. Cependant les temps de traitement demeurent longs en raison des accès multiples à la base.

Afin d'améliorer ces temps de traitements, la préparation des données au processus de fouille devient cruciale. Nous proposons dans cet article une méthode originale pour atteindre cet objectif. Il s'agit de construire une table de contingence, c'est-à-dire une table des populations agrégées, de taille beaucoup plus réduite que la base d'apprentissage de départ. Nous avons ensuite adapté les méthodes de fouille de données pour qu'elles puissent s'appliquer à la table de contingence obtenue. En l'état actuel de nos connaissances, aucune méthode de fouille de données n'utilise une telle méthode de préparation de données.

Pour illustrer et valider notre approche, nous avons adapté l'implémentation d'ID3 pour l'appliquer sur la table de contingence obtenue à partir de la base d'apprentissage de départ. Nous montrons que l'utilisation de la table de contingence permet de nettes améliorations, en termes de temps de traitement, par rapport à notre première implémentation d'ID3. De plus, ces temps de traitement sont équivalents à ceux des logiciels classiques.

Cet article est organisé de la façon suivante. La Section 2 présente le principe de notre approche d'intégration des méthodes de fouille de données à base d'arbres de décision, et en particulier l'intégration de la méthode ID3 dans le SGBD Oracle. La Section 3 expose le principe de notre approche utilisant une phase de préparation de données basée sur la construction de la table de contingence. La Section 4 présente les résultats expérimentaux et l'étude de complexité qui valident notre approche. La Section 5 conclut cet article et expose nos perspectives de recherche.

## 2 Intégration de méthodes de construction d'arbres de décision dans un SGBD

### 2.1 Principe

Les arbres de décision sont des outils d'apprentissage qui produisent des règles du type "si-alors" [Zighed et Rakotomalala, 2000]. Ils utilisent en entrée un ensemble d'objets (n-uplets) décrits par des variables (attributs). Chaque objet appartient à une classe, les classes étant mutuellement exclusives. Pour construire un arbre de décision,

il est nécessaire de disposer d'une population d'apprentissage (table ou vue) constituée d'objets dont la classe est connue. Le processus d'apprentissage consiste ensuite à déterminer la classe d'un objet quelconque d'après la valeur de ses variables.

Les méthodes de construction d'arbres de décision segmentent la population d'apprentissage afin d'obtenir des groupes au sein desquels l'effectif d'une classe est maximisé. Cette segmentation est ensuite réappliquée de façon récursive sur les partitions obtenues. La recherche de la meilleure partition lors de la segmentation d'un noeud revient à rechercher la variable la plus discriminante pour les classes. C'est ainsi que l'arbre (ou plus généralement le graphe) est constitué.

Finalement, les règles de décision sont obtenues en suivant les chemins partant de la racine de l'arbre (la population entière) jusqu'à ses feuilles (populations au sein desquelles une classe représente la majorité des objets). La Figure 1 montre un exemple d'arbre de décision ainsi que les règles associées.  $p(\text{Classe } i)$  représente la probabilité d'un objet d'appartenir à la Classe numéro  $i$ .

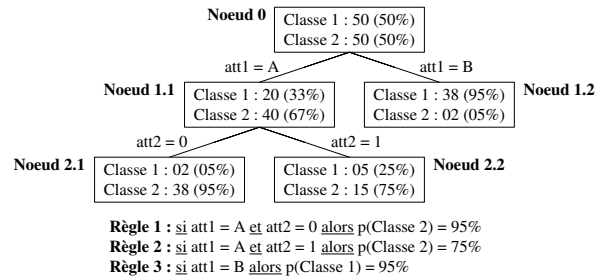


FIG. 1 – Exemple d'arbre de décision

Pour pouvoir appliquer les méthodes de fouille de données sur des bases volumineuses, l'une des nouvelles voies de recherche consiste à intégrer ces méthodes au sein des SGBD, le but étant d'utiliser uniquement les outils offerts par ces derniers. Dans l'approche présentée dans [Bentayeb et Darmont, 2002], la racine d'un arbre de décision est représentée par une vue relationnelle qui correspond à la population d'apprentissage entière. Comme chaque noeud de l'arbre de décision représente une sous-population de son noeud parent, nous associons à chaque noeud une vue construite à partir de sa vue parente. Ces vues sont ensuite utilisées pour dénombrer les effectifs de chaque classe dans le noeud. Ces comptages servent finalement à déterminer le critère de partitionnement des noeuds en sous-partitions ou à conclure qu'un noeud est une feuille. La Figure 2 présente à titre d'exemple les commandes SQL permettant de créer les vues associées à l'arbre de décision de la Figure 1.

## 2.2 Entropie et gain d'information

Dans l'algorithme ID3 (*Induction Decision Tree*) [Quinlan, 1986], le pouvoir discriminant d'une variable pour la segmentation d'un noeud est exprimé par une variation d'entropie. L'entropie  $h_s$  d'un noeud  $s_k$  (plus précisément, son entropie de Shannon)

Noeud 0 :	CREATE VIEW v0 AS SELECT att1, att2, class FROM training_set
Noeud 1.1 :	CREATE VIEW v11 AS SELECT att2, class FROM v0 WHERE att1='A'
Noeud 1.2 :	CREATE VIEW v12 AS SELECT att2, class FROM v0 WHERE att1='B'
Noeud 2.1 :	CREATE VIEW v21 AS SELECT class FROM v11 WHERE att2=0
Noeud 2.2 :	CREATE VIEW v22 AS SELECT class FROM v11 WHERE att2=1

FIG. 2 – Vues relationnelles associées à l'arbre de décision exemple

est :

$$h_s(s_k) = - \sum_{i=1}^c \frac{n_{ik}}{n_k} \log_2 \frac{n_{ik}}{n_k} \quad (1)$$

où  $n_k$  est l'effectif de  $s_k$ ,  $n_{ik}$  le nombre d'objets de  $s_k$  qui appartiennent à la classe  $C_i$  et  $c$  la cardinalité de la classe. L'information portée par une partition  $S_K$  de  $K$  noeuds est alors la moyenne pondérée des entropies :

$$E(S_K) = \sum_{k=1}^K \frac{n_k}{n_j} h_s(s_k) \quad (2)$$

où  $n_j$  est l'effectif du noeud  $s_j$  qui est segmenté. Finalement, le gain informationnel associé à  $S_K$  est :

$$G(S_K) = h_s(s_j) - E(S_K) \quad (3)$$

Comme  $G(S_K)$  est toujours positif ou nul, le processus de construction d'arbre de décision revient à une heuristique de maximisation de  $G(S_K)$  à chaque itération et à la sélection de la variable correspondante pour segmenter un noeud donné. L'algorithme s'arrête lorsque  $G(S_K)$  devient inférieur à un seuil (gain minimum) défini par l'utilisateur.

### 2.3 Discussion

L'avantage d'intégrer des méthodes de fouille de données au sein d'un SGBD est de bénéficier de sa puissance au niveau de l'accès aux données persistantes. En effet, les logiciels de fouille classiques nécessitent de charger la base de données en mémoire pour la traiter. Ils sont donc limités au niveau de la quantité de données analysables. Cet état de fait est illustré par la Figure 3, qui représente le temps de construction d'un arbre de décision sur une base dont la taille augmente, avec d'une part des logiciels de fouille classiques (en l'occurrence SIPINA [Zighed et Rakotomalala, 1996] configuré pour utiliser la méthode ID3) et d'autre part, notre implémentation d'ID3 sous Oracle baptisée "Buildtree". Ces tests ont été effectués sur un ordinateur PC disposant de 128 Mo de mémoire vive. Or, dans cette configuration SIPINA ne peut pas traiter des bases dont la taille dépasse 50 Mo.

Ce résultat montre que nos travaux permettent de continuer à traiter des bases de données de grande taille là où les logiciels travaillant en mémoire ne peuvent plus

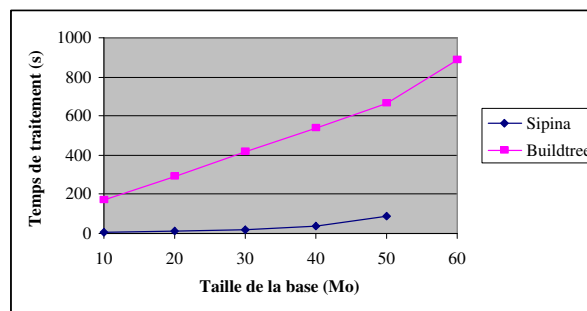


FIG. 3 – Temps de traitement en fonction de la taille de la base

opérer. Cependant si nos résultats en terme de taille de bases à traiter sont prometteurs, les temps de traitements demeurent très longs. Bien que le temps de calcul ne soit pas généralement considéré comme un point critique dans un processus de fouille de données, il est néanmoins nécessaire de le réduire au maximum. Par ailleurs, l'expérience de la Figure 3 met en oeuvre une base de données dont seul le nombre de  $n$ -uplets augmente. Or, en schématisant, la complexité des algorithmes de construction d'arbres de décision est linéaire selon le nombre d'objets ( $n$ -uplets), mais exponentielle selon le nombre de variables (attributs). Il est donc primordial d'optimiser le temps de traitement des algorithmes de fouille fonctionnant au sein d'un SGBD afin d'obtenir des temps de réponse acceptables.

### 3 Utilisation d'une table de contingence

#### 3.1 Principe

Pour améliorer les temps de traitement des méthodes de fouille de données intégrées dans un SGBD, nous proposons de réduire la taille de la base d'apprentissage en calculant sa table de contingence. Les algorithmes de fouille de données seront ainsi appliqués sur cette dernière.

Les algorithmes de construction d'arbres de décision procèdent de manière récursive sur chaque noeud pour déterminer la variable prédictive apportant le meilleur gain d'information. Ainsi, pour chaque noeud fils, les mêmes opérations que pour le noeud père sont effectuées mais sur une collection de  $n$ -uplets plus restreinte pour chaque fils. Une de ces opérations consiste à déterminer pour chaque valeur de la classe le nombre total de  $n$ -uplets pour chacune des valeurs de chaque attribut prédictif. Or, cette façon de procéder entraîne plusieurs lectures de chaque  $n$ -uplet, puisque l'ensemble des  $n$ -uplets des noeuds fils correspond aux  $n$ -uplets de leur père, et que pour chaque fils, on compte les  $n$ -uplets de l'ensemble de la collection qui lui est associée. Par conséquent, ces lectures multiples induisent un coût supplémentaire réel alors qu'en définitive, le nombre de  $n$ -uplets similaires est plus significatif que les  $n$ -uplets eux-mêmes. De plus, la construction d'un noeud consiste à écrire la sous-population des  $n$ -uplets du père

correspondant diminuée d'un attribut, donc à écrire de nouveau ces n-uplets.

### 3.2 Construction de la table de contingence

Dans le contexte des méthodes de fouille intégrées dans un SGBD, la table de contingence est obtenue à l'aide d'une simple requête SQL utilisant un regroupement et une fonction d'agrégat "Count" appliquée sur la table de départ. Un attribut supplémentaire appelé "Population" est donc naturellement obtenu pour représenter l'effectif obtenu pour chaque type de n-uplets dans la table de contingence. De fait, le nombre de n-uplets de la table de contingence est très inférieur ou au pire égal au nombre de n-uplets de la base de départ. Le gain en terme de temps de traitement peut donc être important.

D'une manière générale, pour une base d'apprentissage  $B$  définie par les attributs prédictifs  $A_1, \dots, A_n$  et par l'attribut à prédire  $C$ , la table de contingence peut être obtenue avec une simple requête SQL (Figure 4).

```
CREATE VIEW Contingence AS SELECT A1, ..., An, C, COUNT(*) AS Population
FROM B GROUP BY A1, ..., An, C
```

FIG. 4 – Vue relationnelle associée à la table de Contingence

### 3.3 Exemple de TITANIC

Nous illustrons notre approche en utilisant la base d'apprentissage TITANIC qui comporte trois attributs prédictifs Classe (1ère, 2ème, 3ème, Equipage), Age (Adulte, Enfant) et Sexe (Homme, Femme) ainsi qu'une classe à prédire Survivant (Oui, Non) pour une population totale de 2201 individus.

A titre d'exemple, dans [Bentayeb et Darmont, 2002] l'application de la méthode ID3 intégrée dans Oracle ("Buildtree") sur cette base d'apprentissage consiste à créer une succession de vues (partitions) sur la base de départ (2201 individus) qui formeront un arbre de décision. En construisant la table de contingence de TITANIC, la méthode ID3 va s'appliquer sur un nombre d'individus beaucoup plus réduit. En effet, la table de contingence obtenue ne contient que 24 n-uplets (Figure 6).

La requête SQL lui correspondant est présentée dans la Figure 5.

```
CREATE VIEW Contingence AS SELECT Classe, Sexe, Age, Survivant, COUNT(*)
AS Population FROM TITANIC GROUP BY Classe, Sexe, Age, Survivant
```

FIG. 5 – Vue relationnelle associée à la table de Contingence : Exemple du Titanic

### 3.4 Calcul du gain d'information et de l'entropie

Pour démontrer la pertinence et l'efficacité de notre approche, nous avons implémenté à nouveau la méthode ID3 en tenant compte de la phase de préparation des

Classe	Age	Sexe	Survivant	Population
1ère	Adulte	Homme	Oui	57
1ère	Adulte	Homme	Non	118
1ère	Adulte	Femme	Oui	140
1ère	Adulte	Femme	Non	4
1ère	Enfant	Homme	Oui	5
1ère	Enfant	Femme	Oui	1
2ième	Adulte	Homme	Oui	14
2ième	Adulte	Homme	Non	154
2ième	Adulte	Femme	Oui	80
2ième	Adulte	Femme	Non	13
2ième	Enfant	Homme	Oui	11
2ième	Enfant	Femme	Oui	13
3ième	Adulte	Homme	Oui	75
3ième	Adulte	Homme	Non	387
3ième	Adulte	Femme	Oui	76
3ième	Adulte	Femme	Non	89
3ième	Enfant	Homme	Oui	13
3ième	Enfant	Homme	Non	35
3ième	Enfant	Femme	Oui	14
3ième	Enfant	Femme	Non	17
Equipage	Adulte	Homme	Oui	192
Equipage	Adulte	Homme	Non	670
Equipage	Adulte	Femme	Oui	20
Equipage	Adulte	Femme	Non	3

FIG. 6 – *Table de contingence de la base TITANIC*

données. La véritable différence se situe lors du calcul du gain d'information pour chaque attribut prédictif et par conséquent lors du calcul de l'entropie.

Les implémentations de l'algorithme standard sont contraintes pour calculer le gain d'information d'un attribut prédictif de lire tous les n-uplets de la partie de la base de départ correspondant au noeud courant de l'arbre d'induction afin de déterminer la répartition des n-uplets en fonction de chaque valeur de l'attribut prédictif et de chaque valeur de la classe.

Dans notre approche, pour connaître l'effectif de la population d'un noeud obtenu à partir d'un ensemble de critères  $E_r$  (Age=Enfant et Sexe=Femme, par exemple), il suffit d'effectuer la somme des valeurs de l'attribut "Population" de la table de contingence pour les n-uplets satisfaisant  $E_r$ . Cette technique est donc beaucoup plus rapide car elle s'applique sur un nombre bien plus restreint de n-uplets.

Enfin, en modifiant la manière de le calculer, il devient possible de n'effectuer qu'une seule lecture pour connaître le gain d'information d'un attribut prédictif. En effet, comme nous l'avons vu dans la section 2.2, le calcul normal du gain pour un attribut

ayant  $K$  valeurs possibles et avec une classe ayant  $c$  valeurs possibles est de :

$$gain = (entropie\ du\ noeud) - \sum_{k=1}^K \left( \frac{n_k}{n_j} \times \left( - \sum_{i=1}^c \frac{n_{ik}}{n_k} \times \log_2 \left( \frac{n_{ik}}{n_k} \right) \right) \right) \quad (4)$$

où  $n_k$  est l'effectif du noeud ayant la valeur  $V_k$  pour l'attribut prédictif,  $n_j$  est l'effectif de la population du noeud,  $n_{ik}$  est l'effectif du noeud ayant la valeur  $V_k$  pour l'attribut prédictif et la valeur  $C_i$  pour la classe. Or, en développant (4), on obtient :

$$gain = (entropie\ du\ noeud) + \frac{1}{n_j} \times \sum_{k=1}^K \left( n_k \times \frac{1}{n_k} \times \sum_{i=1}^c n_{ik} \times \log_2 \left( \frac{n_{ik}}{n_k} \right) \right) \quad (5)$$

De plus,  $\log_2 \frac{a}{b}$  étant égal à  $\log_2 a - \log_2 b$  on obtient d'après (5):

$$gain = (entropie\ du\ noeud) + \frac{1}{n_j} \times \sum_{k=1}^K \left( \sum_{i=1}^c n_{ik} \times (\log_2 n_{ik} - \log_2 n_k) \right) \quad (6)$$

En développant (6), on obtient :

$$gain = (entropie\ du\ noeud) + \frac{1}{n_j} \times \left( \sum_{k=1}^K \sum_{i=1}^c n_{ik} \times \log_2 n_{ik} - \sum_{k=1}^K \sum_{i=1}^c n_{ik} \times \log_2 n_k \right) \quad (7)$$

Or

$$\sum_{i=1}^c n_{ik} \times \log_2 n_k = n_k \times \log_2 n_k$$

D'où, d'après (7) :

$$gain = (entropie\ du\ noeud) + \frac{1}{n_j} \times \left( \sum_{k=1}^K \sum_{i=1}^c n_{ik} \times \log_2 n_{ik} - \sum_{k=1}^K n_k \times \log_2 n_k \right) \quad (8)$$

En appliquant la Formule 8 sur la table de contingence que nous ne lisons qu'une seule et unique fois, nous obtenons facilement le gain. En effet, dans cette formule il n'est pas nécessaire de connaître au même moment les différents effectifs ( $n_j$ ,  $n_k$ ,  $n_{ik}$ ) et on obtient  $n_k$  par somme sur les  $n_{ik}$  et  $n_j$  par somme sur les  $n_k$ .

### 3.5 Implémentation

L'implémentation de la méthode ID3 avec table de contingence est effectuée en PL/SQL, compatible sous Oracle 8i et Oracle 9i, sous la forme d'une procédure stockée nommée "TC\_ID3" au sein d'un package de procédures nommé "decision\_tree"<sup>1</sup>.

L'adaptation de l'algorithme d'ID3 (pour le calcul de l'entropie et du gain d'information) fut donc nécessaire afin qu'il puisse s'appliquer sur la table de contingence.

---

1. [http://bdd.univ-lyon2.fr/download/decision\\_tree.zip](http://bdd.univ-lyon2.fr/download/decision_tree.zip)



## 4 Résultats et complexité

### 4.1 Résultats expérimentaux

Afin de valider notre approche et de comparer ses performances vis-à-vis aussi bien des méthodes de fouille classiques que de la méthode intégrée "Buildtree" basée sur les vues relationnelles, nous avons effectué des tests sur la base TITANIC, dont le schéma est donné dans la section 3.3 et qui comporte 2201 n-uplets avec trois attributs prédictifs et un attribut à prédire.

Nous avons comparé les temps de traitements de la méthode ID3 appliquée à la base TITANIC sans préparation de données ("BuildTree") et utilisant les vues relationnelles avec la nouvelle version d'ID3 ("*TC\_ID3*") appliquée à la table de contingence. Ces tests sont effectués dans le même environnement (même matériel : un ordinateur PC disposant de 128 Mo de mémoire vive, même version d'Oracle : Oracle 9i, même jeu d'essai : la base TITANIC). Les résultats obtenus montrent l'efficacité de notre approche par rapport à la méthode "Buildtree" puisque le temps de traitement est divisé par 24.

De plus, nous avons comparé les temps de traitements de "*TC\_ID3*" avec SIPINA<sup>2</sup>. Nous pouvons observer que, grâce à l'application d'ID3 sur la table de contingence associée à la base TITANIC, le temps de traitement de notre approche est similaire à celui des méthodes classiques (Figure 7).

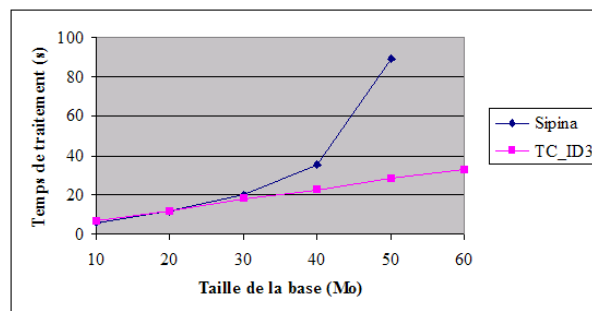


FIG. 7 – Temps de traitement en fonction de la taille de la base

Nous apportons la preuve de l'efficacité de notre approche puisque d'une façon générale, celle-ci réduit considérablement la taille de la base d'apprentissage. Néanmoins, dans des cas extrêmes, il peut arriver que la taille de la table de contingence soit si proche de celle de la base de départ que le gain en devient infime. Ces cas restant toutefois en pratique très rares, l'utilisation de la table de contingence dans le cadre de l'intégration des méthodes de fouille dans les SGBD améliore considérablement les temps de traitement.

2. <http://eric.univ-lyon2.fr/~ricco/sipina.html>

## 4.2 Etude de complexité

L'étude de complexité suivante nous permet d'appuyer les résultats expérimentaux obtenus. Soient  $N$  le nombre de  $n$ -uplets de la base de départ,  $K$  le nombre d'attributs prédictifs et  $T$  la taille de table de contingence. Notre objectif est de comparer la complexité entre l'algorithme avec vues relationnelles ("Buildtree") et celui utilisant la table de contingence ("TC\_ID3"). Nous considérons que les deux algorithmes sont optimisés dans leur implémentation de telle sorte que seuls les  $n$ -uplets nécessaires sont lus.

Dans cette étude, nous nous intéressons au temps passé à la lecture et à l'écriture des données car ce sont les opérations les plus coûteuses. Nous considérons qu'un  $n$ -uplet est lu ou écrit en une unité de temps. Enfin, nous considérons que l'arbre de décision obtenu est équilibré et complet, c'est-à-dire qu'à chaque niveau de l'arbre, l'union des populations des différents noeuds du niveau équivaut à la base toute entière.

Pour l'algorithme avec vues relationnelles, pour un niveau  $i$  quelconque de l'arbre, pour aboutir au niveau  $i+1$ , il faut lire chaque noeud autant de fois qu'il existe d'attributs prédictifs à ce niveau, c'est-à-dire  $(K-i)$ . Comme la somme des populations des noeuds du niveau correspond à la population de la base de départ, il est donc nécessaire de lire  $N$   $n$ -uplets  $(K-i)$  fois, autrement dit le nombre de  $n$ -uplets  $\times$  le nombre d'attributs candidats. Le temps total de lecture pour le niveau  $i$  est donc de  $N(K-i)$ . Or, pour obtenir ce niveau, il a fallu écrire les  $n$ -uplets correspondants. Le temps d'écriture est donc de  $N$ .

En rappelant que  $\sum_{i=1}^K i = K(K+1)/2$ , nous obtenons alors une complexité finale de la racine jusqu'aux feuilles (niveau  $K$ ) égale à :

- en lecture :  $N(K^2/2 - K/2)$  unités de temps, donc en  $NK^2$  ;
- en écriture :  $NK$  unités de temps.

Pour notre approche, il convient d'abord de créer la table de contingence donc un temps d'écriture de  $T$ . Pour l'obtenir, il convient de lire intégralement la base de départ une première fois, soit un temps de lecture de  $N$ . A chaque niveau  $i$ , pour aboutir au niveau  $i+1$ , on lit l'intégralité des  $T$   $n$ -uplets  $(K-i)$  fois, soit un temps de  $T(K-i)$  pour chaque niveau.

Avec création de la table de contingence, les résultats sont donc :

- en lecture :  $T(K^2/2 - K/2) + N$  unités de temps,
- donc en  $TK^2$  ou en  $N$  si  $N > TK^2$  ;
- en écriture :  $T$  unités de temps.

Ainsi, en temps de traitement, notre approche apporte une amélioration en  $N/T$  ou en  $K^2$  (si  $N > TK^2$ ) pour la lecture et en  $NK/T$  pour l'écriture. Comme  $N$  est normalement très supérieur à  $T$ , cette amélioration est importante et, de plus, elle augmente avec le nombre d'attributs.

## 5 Conclusion et Perspectives

L'avantage majeur d'intégrer des méthodes de fouille de données au sein d'un SGBD est de pouvoir traiter de grandes bases de données grâce à sa puissance au niveau de l'accès aux données persistantes. Cependant, le processus de fouille dans les données

engendre de nombreuses entrées/sorties qui ralentissent considérablement les temps de traitement. Pour remédier à ce problème, nous avons proposé dans cet article une méthode originale pour la préparation des données. Il s'agit de construire une table de contingence, c'est-à-dire une table des populations agrégées par le biais d'une requête SQL, qui réduit considérablement la taille de la table d'apprentissage de départ. Pour valider notre approche, nous avons implémenté la méthode de construction d'arbre de décision ID3, dont l'algorithme a été adapté à la table de contingence sous forme de procédure stockée PL/SQL nommée "*TC\_ID3*". Ainsi, nous avons montré que l'utilisation de la table de contingence permet de nettes améliorations en termes de temps de traitement par rapport à la fois aux méthodes de fouille classiques et à la méthode intégrée "Buildtree". De plus, "*TC\_ID3*" présente des résultats similaires en terme de temps de traitement comparée aux méthodes de fouille classiques opérant en mémoire.

Afin d'enrichir notre package "*decision\_tree*", nous sommes en train d'implémenter d'autres méthodes de fouille de données telles que C4.5 et CART en utilisant la table de contingence. Par ailleurs, nous envisageons de comparer les performances de "*TC\_ID3*" et SIPINA sur de grandes bases de données réelles classiquement employées dans la communauté d'apprentissage. D'autres tests sur d'autres bases sont actuellement en cours. Ces tests ont pour objectif de déterminer empiriquement le gain de temps quand le nombre d'attributs augmente et quand le nombre de n-uplets augmente. De plus, nous prévoyons l'intégration dans le package "*decision\_tree*" d'autres procédures pour compléter les outils de fouille de données offerts comme l'échantillonnage, la gestion des valeurs manquantes et la validation.

## Références

- [Agrawal *et al.*, 1996] R. Agrawal, H. Mannila, R. Srikant, H. Toivonen, et A. Verkamo. Fast discovery of association rules. In *Advances in Knowledge Discovery and Data Mining*, pages 307–328, 1996.
- [Bentayeb et Darmont, 2002] F. Bentayeb et J. Darmont. Decision tree modeling with relational views. In *XIIIth International Symposium on Methodologies for Intelligent Systems (ISMIS 2002), Lyon, France*, volume 2366 of *LNAI*, pages 423–431, Heidelberg, Germany, June 2002. Springer Verlag.
- [Chauchat, 2002] J. H. Chauchat. *Echantillonnage, validation et généralisation en extraction des connaissances à partir des données*. Mémoire d'habilitation à diriger des recherches, Université Lumière Lyon 2 - France, Janvier 2002.
- [Chaudhuri, 1998] S. Chaudhuri. Data mining and database systems: Where is the intersection? *Data Engineering Bulletin*, 21(1):4–8, 1998.
- [Codd, 1993] E. F. Codd. Providing olap (on-line analytical processing) to user-analysts: An it mandate. Technical report, E.F. Codd and Associates, 1993.
- [Gehrke *et al.*, 1998] J. Gehrke, R. Ramakrishnan, et V. Ganti. Rainforest - a framework for fast decision tree construction of large datasets. In *24th International Conference on Very Large Data Bases (VLDB 98), New York City, USA*, pages 416–427. Morgan Kaufmann, 1998.

- [IBM, 2001] IBM. Db2 intelligent miner scoring. <http://www-4.ibm.com/software/data/iminer/scoring>, 2001.
- [Lia et Motoda, 1998] H. Lia et H. Motoda. *Feature Selection for knowledge discovery and data mining*. Kluwer Academic Publishers, 1998.
- [Meo et al., 1996] R. Meo, G. Psaila, et S. Ceri. A new sql-like operator for mining association rules. In *22th International Conference on Very Large Data Bases (VLDB 96)*, Mumbai, India, pages 122–133. Morgan Kaufmann, 1996.
- [Microsoft, 2000] Microsoft. Introduction to ole-db for data mining. <http://www.microsoft.com/data/oledb>, July 2000.
- [Oracle, 2001] Oracle. Oracle 9i data mining. White paper, June 2001.
- [Quinlan, 1986] J. R. Quinlan. Induction of decision trees. *Machine Learning*, 1:81–106, 1986.
- [Sarawagi et al., 1998] S. Sarawagi, S. Thomas, et R. Agrawal. Integrating mining with relational database systems: Alternatives and implications. In *ACM SIGMOD International Conference on Management of Data (SIGMOD 98)*, Seattle, USA, pages 343–354. ACM Press, 1998.
- [Soni et al., 2001] S. Soni, Z. Tang, et J. Yang. Performance study microsoft data mining algorithms. Technical report, Microsoft Corp., 2001.
- [Zighed et Rakotomalala, 1996] D. A. Zighed et R. Rakotomalala. Sipina-w(c) for windows: User’s guide. Technical report, ERIC laboratory, University of Lyon 2, France, 1996.
- [Zighed et Rakotomalala, 2000] D. A. Zighed et R. Rakotomalala. *Graphes d’induction. Apprentissage et Data Mining*. 2000.

## Summary

We propose in this paper a new approach for applying data mining algorithms, and more particularly supervised machine learning algorithms, to large databases, in acceptable response times. This goal is achieved by integrating these algorithms within a DBMS. We are thus only limited by disk capacity, not by available main memory. However, the I/Os that are necessary to access the database induce long response times. Hence, we propose in this paper an original method to reduce the size of the learning set by building its contingency table. The machine learning algorithms are then adapted to operate on this contingency table. In order to validate our approach, we implemented the ID3 decision tree construction method and showed that using the contingency table helped us obtaining response times equivalent to those of classical software.

**Keywords:** Integration, Databases, Data mining, Decision trees, relational views, Contingency table, Supervised machine learning, Performance.