Esame del 29/06/2022 - Turno B

Si consideri il database **iTunes.sql**, presente nella cartella "database" del progetto base e tratto dalla piattaforma iTunes di Apple. Esso contiene informazioni su artisti (Artist), album musicali (Album) e canzoni (Track), ed è stato estratto a partire dai dati di un utente reale. Il diagramma ER del database è illustrato nella pagina seguente.

Si intende costruire un'applicazione JavaFX che permetta di che svolga le seguenti funzioni:

PUNTO 1

- a. Permettere all'utente di inserire, nell'apposito campo di testo, un valore numerico *n*.
- b. Alla pressione del bottone "Crea Grafo", si crei un grafo semplice, orientato e pesato, i cui vertici sono tutti gli album musicali (tabella Album) che durano in totale più di n secondi. A tal proposito, si consideri la durata (espressa in millisecondi) di ogni singola canzone (colonna milliseconds, tabella Track).
- c. Due album *a1* e *a2* sono collegati tra loro da un arco se e solo se:
 - hanno una durata differente;
 - la somma delle loro durate è maggiore di 4*n.

L'eventuale arco è orientato dall'album di durata minore verso l'album di durata maggiore, e il peso, sempre positivo, è definito come la somma delle durate di a1 e a2.



d. Si definisca il "bilancio" di un vertice come la differenza tra la somma dei pesi dei suoi archi entranti e la somma dei pesi dei suoi archi uscenti. Permettere all'utente di selezionare, dall'apposita tendina, un album a1 tra quelli presenti nel grafo (elencati in ordine alfabetico di titolo). Alla pressione del bottone "Stampa Adiacenze", si si stampino tutti i nodi successori di a1 in ordine decrescente di bilancio (vedere gli screenshot alle pagine seguenti per un esempio di stampa corretto).

PUNTO 2

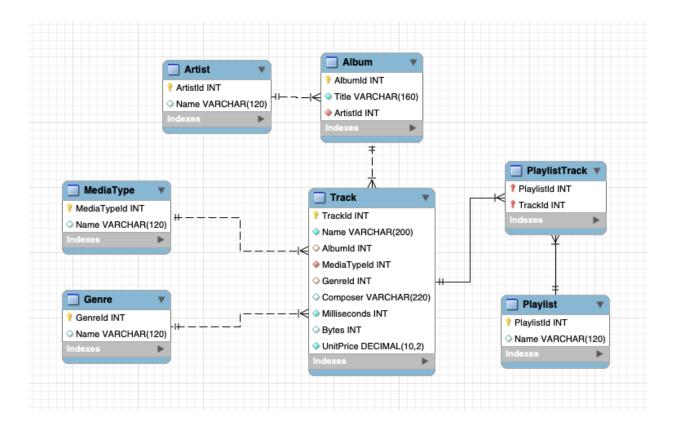
Permettere all'utente di inserire una soglia numerica x, e di selezionare, dall'apposita tendina, un ulteriore album a2 tra quelli presenti nel grafo. Alla pressione del bottone "Calcola Percorso", trovare e stampare (se esiste) un cammino aciclico semplice sul grafo calcolato nel punto 1 che abbia le seguenti caratteristiche:

- parta da a1 (selezionato al punto 1d) e termini in a2;
- attraversi solo archi con peso maggiore o uguale a x;
- tocchi il maggior numero di vertici che hanno un "bilancio" maggiore di quello del vertice di partenza a1 (per il calcolo del "bilancio" di un vertice si veda il punto 1d).

Nella realizzazione del codice, si lavori a partire dalle classi (Bean e DAO, FXML) e dal database contenuti nel progetto di base. È ovviamente permesso aggiungere o modificare classi e metodi.

Tutti i possibili errori di immissione, validazione dati, accesso al database, ed algoritmici devono essere gestiti, non sono ammesse eccezioni generate dal programma. Nelle pagine seguenti, sono disponibili due esempi di risultati per controllare la propria soluzione.

Le tabelle **Artist**, **Album** e **Track** contengono rispettivamente informazioni su artisti, album musicali e canzoni contenute. Ogni canzone è collegata a un genere (tabella **Genre**) ed è memorizzata con uno specifico formato (tabella **MediaType**). La tabella **Playlist** contiene informazioni sulle playlist salvate dall'utente. La tabella **PlaylistTrack** modella la relazione molti a molti tra playlist e canzoni.



ESEMPI DI RISULTATI PER CONTROLLARE LA PROPRIA SOLUZIONE:



