Esame 30/06/2021 (pomeriggio) - Genes

Ricerca Cammino

X

Statistiche

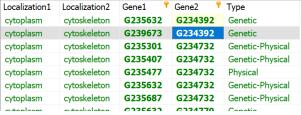
Esame del 30/06/2021 (Pomeriggio)

Si consideri il database **genes_small.sql**, estratto da un database del genoma umano originariamente creato per una challenge internazionale di biological data mining. I geni codificano le proteine che si localizzano in diverse parti della cellula e interagiscono fra di loro per eseguire le funzioni vitali della cellula stessa. Il dataset contiene informazioni sulla localizzazione (tabella *classification*), sulle interazioni (tabella *interactions*) e sulle funzioni dei geni (tabella *genes*), ed è strutturato secondo il diagramma ER illustrato nella pagina seguente. Il database è scaricabile dal repository: https://github.com/TdP-datasets/genes_small

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

PUNTO 1

- a. All'avvio del programma, si crei un grafo semplice, pesato
 <u>e non orientato</u> i cui vertici siano tutte le localizzazioni
 (tabella classification, colonna localization).
- b. Ogni localizzazione contiene un insieme di geni, i quali possono essere collegati tra di loro attraverso la tabella interactions. I vertici corrispondenti a due localizzazioni saranno collegati da un arco se e solo se esiste almeno una interazione che coinvolge due geni, rispettivamente della prima della seconda localizzazione (o nell'ordine inverso).
- c. Il peso di ciascun arco dovrà essere un numero intero, pari al <u>numero di tipi¹ diversi</u> di interazioni tra i geni associati alle due localizzazioni. Nell'esempio seguente (che riporta solo un sottoinsieme delle righe), vi sono molti geni associati a cytoplasm che interagiscono con geni associati a cytoskeleton, ma i tipi di interazione riscontrati in questo caso sono 3.



- d. Si visualizzi il numero di vertici ed archi del grafo.
- e. Permettere all'utente di selezionare una localizzazione, ed alla pressione del tasto "Statistiche", stampare tutte le localizzazioni connesse a quelle selezionata, visualizzando per ciascuna di esse il peso dell'arco corrispondente.

PUNTO 2

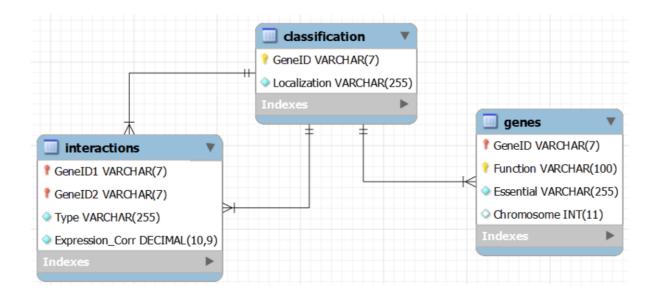
- a. A partire dal grafo calcolato al punto precedente, alla pressione del tasto "Ricerca Cammino", si avvii una procedura di ricerca ricorsiva per determinare <u>il più lungo cammino semplice</u> di localizzazioni <u>che parta</u> dalla localizzazione selezionata dall'utente. La lunghezza del cammino sarà valutata dalla somma dei pesi degli archi incontrati.
- b. Si stampi la sequenza di localizzazioni di lunghezza massima così ottenuta.

¹ **Attenzione** - Type è una parola riservata in SQL, per utilizzarlo come nome di colonna è necessario racchiuderlo tra apici inversi: Type

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 **classification**, **interactions** e **genes** contengono rispettivamente informazioni sulla localizzazione dei geni (e delle rispettive proteine), sul tipo e intensità del rapporto di interazione, e sulla funzione da loro espressa. Tutte le tabelle sono collegate tra loro tramite la chiave primaria che identifica i geni (GeneID).



ESEMPI DI RISULTATI PER CONTROLLARE LA PROPRIA SOLUZIONE:

