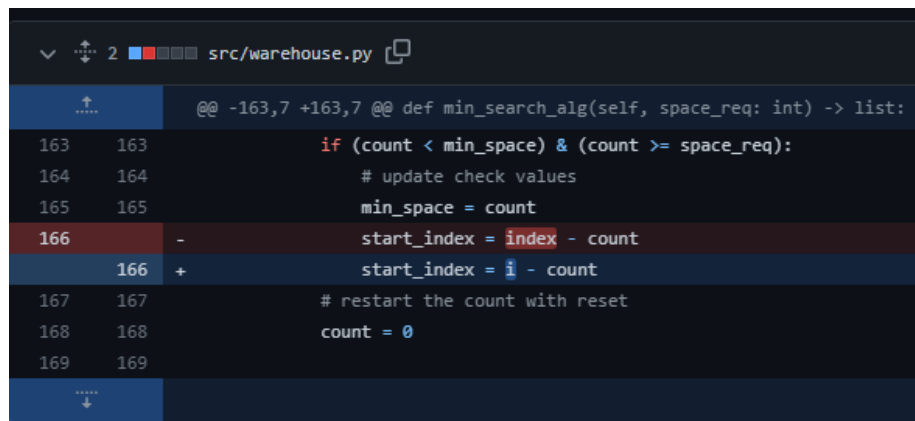


# Changelog

30 maggio 2023

## Main Improvements

- ✓ Modifica della `deepcopy`. C'erano dei problemi durante la ricreazione degli oggetti e i puntatori che venivano salvati. Tutto funzionava poiché anche se veniva effettuata la copia, gli oggetti originali non venivano utilizzati e quindi non avveniva nessuna collisione.
- ✓ Risolto il bug delle collisioni e dei drawer che si sovrascrivevano. Il bug era creato da questo indice:



```
src/warehouse.py
@@ -163,7 +163,7 @@ def min_search_alg(self, space_req: int) -> list:
163 163         if (count < min_space) & (count >= space_req):
164 164             # update check values
165 165             min_space = count
166 -         start_index = index - count
167 +         start_index = i - count
168 168             # restart the count with reset
169 169             count = 0
```

- ✓ Rimossi tutti i print di debug.
- ✓ Modificata l'algoritmo per cercare la posizione, adesso ritorna solo valori che vengono effettivamente utilizzati. Risolto anche il bug dell'algoritmo di ricerca della posizione, poiché veniva selezionata sempre e solo una colonna, dato che nelle varie simulazioni non veniva mai riempita.
- ✓ Aggiunti alcuni parametri al file JSON:
  - time → tempo di simulazione
  - num\_actions → numero di azioni
  - gen\_drawers → genera un numero di cassette
  - gen\_materials → genera un numero di materiali
  - gen\_deposit → genera un cassetto anche nel deposito (IL CASSETTO NON È INCLUSO NELLA NUMERAZIONE DELLA GENERAZIONE DEI CASSETTI, cioè in gen\_drawers)
  - gen\_buffer → genera un cassetto anche nel buffer (IL CASSETTO NON È INCLUSO NELLA NUMERAZIONE DELLA GENERAZIONE DEI CASSETTI, cioè in gen\_drawers)
- ✓ Creazione del sito e refactoring delle cartelle.
- ✓ Aggiunto un dropdownmenu per scaricare il grafico in diversi formati.

## Domande

-