

Tema 1

1. Se porneste de la graful meu (dar nu in mod obligatoriu)
2. Sa nu se suprapuna nodurile
3. Sa nu se poata trage arc decat intre doua noduri
4. De salvat intr-un fisier matricea de adiacenta a grafului desenat – fisierul va contine pe primul rand numarul de noduri si incepand cu randul 2 matricea de adiacenta.
(Salvare la fiecare modificare a grafului (1p) / Salvare doar la sfarsit, la click pe un buton (0.5p))
5. Sa se faca graf orientat (cu sageata cu triunghi in varf \longrightarrow sau fara \rightarrow) atentie ca aici pot sa am doua sageți între 2 noduri, dar cu sensuri diferite
6. Posibilitatea de a alege desenarea unui graf orientat sau a unui graf neorientat – indiferent ce alege utilizatorul, graful trebuie realizat corect si salvat in fisier sub forma de matrice
7. Repozitionarea graful tragand cu mouse-ul de noduri

Observatii:

1. Nu este obligatoriu sa porniti de la graful meu. Acela este doar un model, un punct de pornire.
2. Limbajul de programare este la alegerea voastra.
3. Temele copiate sau neprezentate se vor nota cu nota 1
4. Cerintele 5,6,7 nu vor fi evaluate daca nu functioneaza cerintele 2,3,4; cerintele 6,7 nu vor fi evaluate daca nu merge cerinta 5.
5. Cerinta 7 este pt nota 10, iar cerintele 1- 6 sunt pentru nota 8.
5. Timp de lucru, 2 saptamani.