

Graphy

Aplicație realizată de Popa Cătălin.

Cuprins:

1. Ce este Graphy?
2. De ce am creat aplicația?
3. Cum am creat aplicația?
4. Cui i se adresează aplicația?
5. De ce Graphy si nu alta aplicație realizata cu același scop?
6. Cum pot obține aplicația?

1. Ce este Grapy?

Graphy este o aplicație care are scopul de a învăța elevii de liceu teoria grafurilor și de a ghida programatorii începători în crearea unei aplicații, aceasta fiind open-source.

2. De ce am creat aplicația?

Am creat această aplicație pentru a ușura învățarea și desenarea grafurilor, aceasta fiind capabilă să deseneze grafuri cu până la 40 de noduri, să salveze și să încarce grafurile salvate.

3. Cum am creat aplicația?

Aplicația este creată pe parcursul a 2 luni în limbajul de programare C++, fără ajutorul librăriilor externe.

4. Cui i se adresează aplicația?

Aplicația se adresează elevilor de liceu, pentru a ușura pregătirea pentru bacalaureat, prin metode interactive. Programatorii au la dispoziție modul prin care aplicația a fost creată de la 0, codul fiind foarte bine documentat și ușor de înțeles.

5. De ce Graphy si nu alta aplicație realizata cu același scop?

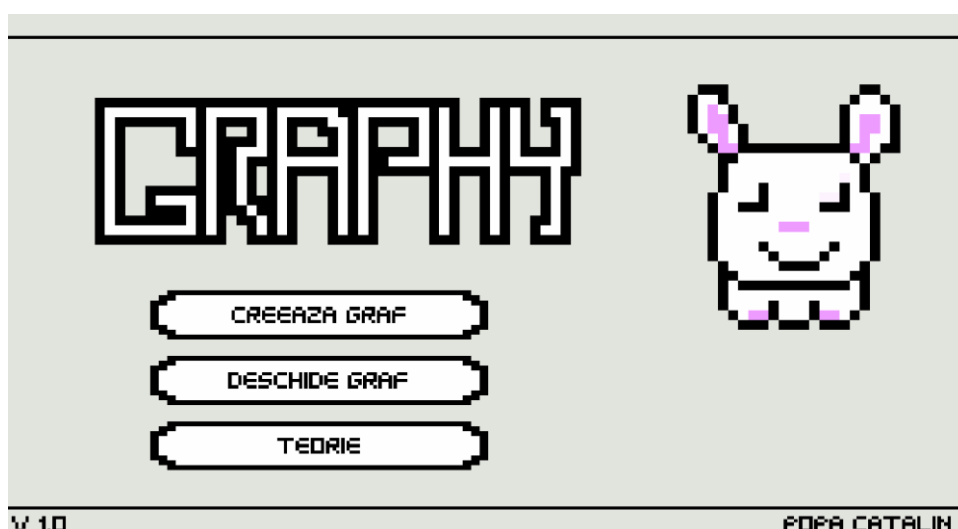
Graphy, singura aplicație de acest tip disponibilă în limba română, este cea mai buna opțiune pentru elevii din România, ea fiind foarte ușor de folosit și de instalat.

6. Cum pot obține aplicația?

Aplicația poate fi descărcată. Pentru a o instala este suficientă extragerea fișierelor din fișierul .rar descărcat.

Graphy are tot codul disponibil online pe GitHub: <https://github.com/Catalin142/Graphy>. Instrucțiunile de compilare a codului se află în fișierul README.md.

Pentru a compila codul este nevoie de Visual Studio 2019 sau o versiune mai recentă.



0 0 1 1
0 0 1 0
1 1 0 1
1 0 1 0

GRAD:

ÎNTR-UN GRAF NEORIENTAT SE NUMESTE GRAD AL UNUI VARF NUMARUL DE VARFURI ADJACENTE CU ACESTA ISAU NUMARUL DE MUCHII INCIDENTE CU ACESTA. GRADUL UNUI VARF X SE NOTEAZA $D(x)$.

NOD: 1

ID (IN MATRICE): 0

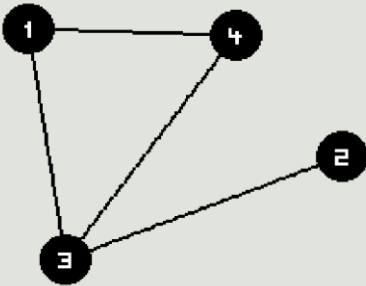
GRAD INTERIOR: 2

GRAD EXTERIOR: 2

2/11

NU-I SALVATI

INAFDI



INAFDI

GRAF ORIENTAT

GRAF NEORIENTAT

SUBGRAF:

PIE $G=(V, U)$ UN GRAF ORIENTAT. SE NUMESTE SUBGRAF AL GRAFULUI G GRAFUL ORIENTAT $G_1=(V_1, U_1)$ UNDE V_1 E SUBMULTIME AL V IAR U_1 CONTINE TOATE ARCELE DIN U CARE AU EXTREMITATILE ÎN V_1 .

GRAF NUL:

UN GRAF NEORIENTAT SE NUMESTE GRAF NUL DACA MULTIMEA MUCHIILOR ESTE VIDA.

GRAF COMPLET:

PIE $G=(V, U)$ UN GRAF NEORIENTAT. GRAFUL G SE NUMESTE GRAF COMPLET DACA ORICARE DOUA VARFURI DISTINCTE ALE SALE SUNT ADJACENTE. UN GRAF COMPLET CU n VARFURI SE NOTEAZA K_n .

GRAF REGULAR:

UN GRAF ÎN CARE TOATE NODURILE AU ACELASI GRAD SE NUMESTE GRAF REGULAR.

< 2/3 >