Simulazione prova d'esame – ufo sightings

Si consideri il database "new_ufo_sightings", contenente informazioni su oltre 80.000 avvistamenti di presunti UFO tra il 1910 ed il 2014. Il database (modificato a partire dai dati presenti su Kaggle all'indirizzo: https://www.kaggle.com/NUFORC/ufo-sightings) contiene solamente i dati relativi agli avvistamenti degli stati uniti ed è strutturato secondo il diagramma ER della pagina seguente. Nel database è contenuta anche l'informazione sui confini tra i diversi stati USA.

Si intende costruire un'applicazione FLET che permetta di interrogare tale base dati. Nella realizzazione del codice, si lavori a partire dalle classi e dal database contenuti nel progetto di base. È ovviamente permesso aggiungere o modificare classi e metodi, ed aggiungere callbacks alla GUI.

L'applicazione dovrà svolgere le seguenti funzioni:

PUNTO 1

- a. Permettere all'utente di scegliere da un menù a tendina un <u>anno</u> tra tutti i possibili anni in cui ci sono stati avvistamenti (ordinati in senso decrescente).
- b. Popolare il menù a tendina *Forma* con tutte le possibili forme, prese dalla colonna "shape" del db, relative agli avvistamenti nell'anno considerato (escludendo i casi in cui non è specificata nessuna forma, ordinati alfabeticamente).
- c. Facendo click sul bottone CREA GRAFO, creare un grafo orientato e non pesato, i cui vertici siano tutti gli avvistamenti presenti nella tabella "sighting" che siano avvenuti nell'anno selezionato dall'utente e con la shape desiderata. Il grafo è un grafo diretto, ed un arco fra due avvistamenti esiste se e solo se tali avvistamenti sono avvenuti nello stesso stato. L'arco è uscente dall'avvistamento che è avvenuto temporalmente prima ed entrante nell'avvistamento avvenuto dopo.
- d. Stampare il numero di componenti debolmente connesse. Inoltre, identificare la componente connessa di dimensione maggiore, e stamparne i nodi includendo il dettaglio della città in cui è avvenuto l'avvistamento e la data.

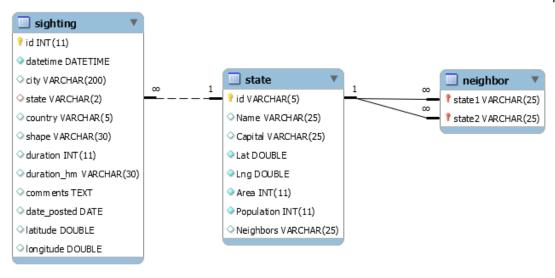
PUNTO 2

Dato il grafo costruito al punto precedente, si vuole identificare un cammino ottimo sul grafo che restituisca il percorso più lungo costituito da avvistamenti di durata sempre crescente.

Nota bene: nel calcolo del cammino un arco può essere percorso solo nella sua direzione, ovvero un arco diretto da A verso B non può essere percorso da B ad A.

- a. Alla pressione del bottone "Calcola percorso" avviare l'algoritmo di ricerca
- b. Stampare a video il percorso ottenuto, con il dettaglio della durata di ogni avvistamento

Tutti i possibili errori di immissione, validazione dati, accesso al database, ed algoritmici devono essere gestiti, non sono ammesse eccezioni generate dal programma.



ESEMPI DI RISULTATI PER CONTROLLARE LA PROPRIA SOLUZIONE:

