Documentació Projecte E.D Fase II	
Autors	Adrià Muro Gómez (1665191), David Morillo Massagué (1666540) Grup 81-7
Qualificació "grade"	236 / 250 [26.1] FAIL: SearchMetadata get_similar() result
Canvis introduïts respecte a la primera part	No hem implementat canvis que afectin a la funcionalitat de les funcions respecte la primera part, a part de l'implementació de les funcionalitats demanades.
Anàlisis del rendiment	Temps d'execució del main propi: ~3.7 segons Temps d'execució del main de caronte: ~62 segons
Implementació utilitzada per a les estructures	MusicFiles: files: set files_added: set files_removed: set MusicID: uuids: dict[file: str] = uuid: uuid.UUID ElementData: title: str artist: str album: str genre: str title: int filename: str Vertex: key: uuid.UUID value: ElementData GrafHash: nodes: dict[uuid: uuid.UUID] = vertex: Vertex out: dict[uuid: uuid.UUID] = arestes: dict out: dict[uuid: uuid.UUID] = arestes: dict MusicData: songs: GrafHash MusicPlayer: songs_data: MusicData player: vlc.MediaPlayer PlayList: uuids: MusicID

- _player: MusicPlayer

- playlist: list

SearchMetadata:

- songs: MusicData

Proves i test

Hem construit el nostre programa *main* de manera que comprovi totes les funcionalitats implementades en aquesta segona part del projecte. A continuació, es destaquen les funcionalitats que es posen a prova:

Inicialització i Actualització:

- El programa inicialitza diverses classes (MusicFiles, MusicID, MusicData, MusicPlayer, SearchMetadata, PlayList) amb la ruta root obtinguda amb cfg.get_root()
- La funció update_from(path) crea aquestes classes, establint relacions entre elles, i fent servir únicament les funcionalitats de __init__ per a crear-les i carregar-les.

Verificació de Classes:

- La funció comprovar_prints verifica i imprimeix informació sobre cada classe.
- Per a cada classe, comprova si s'han implementat els mètodes
 __len__, __iter__ i __getitem__ i imprimeix informació rellevant.
- També verifica la representació de la classe i itera sobre els seus elements.

Creació i Lectura de Llistes de Reproducció:

- Es creen un nombre l'instàncies de la classe PlayList, cadascuna carrega un arxiu de playlist (donades al caronte).
- Les llistes de reproducció es llegeixen mitjançant el mètode MusicData.read_playlist(),

Top 5 de Cançons:

- A partir de la lectura de playlists mencionada, el programa obté el top 5 de cançons cançons amb el mètode search.get_topfive().
 Fem servir aquest ja que implica una execució en cadena de les funcions:
 - SearchMetadata.get similar()
 - SearchMetadata.song similarity() (funció auxiliar pròpia)
 - MusicData.get song distance()
 - GrafHash.camiMesCurt()
 - GrafHash.dijkstraModif()
 - GrafHash.minDistance()
 - MusicData.get_song_rank()

Busca per títol (1a part, opcional):

 Permet cercar cançons per el títol amb la classe
 SearchMetadata. Amb aquesta funció comprovem la funcionalitat de la primera part no ha canviat.

Mesura del Temps d'Execució:

- Es mesura el temps total d'execució del programa amb el mòdul time.

Anotacions

Per una major simplificació i millora en el rendiment, veiem que forçant el tipus str en comptes de uuid.UUID en els identificadors, observem que la execució del programa (3.68 s) resulta tenir un 250% de speedup (2.5 vegades més ràpid) respecta a l'execució original (9 s). Suposem que és degut a que és més lleugera la comparació entre dos strings que dos classes UUID del mòdul uuid. Això ho hem fet canviant la classe MusicID i afegint la línia uuid = str(uuid) en la generació d'identificadors.

Comprovem que aquest canvi no afecta al funcionament o resultats del programa en cap aspecte. Afecta només al seu rendiment.

Per un millor enteniment, no hem inclòs aquest canvi en el diagrama ni en l'implementació de les estructures mencionada.

Anotacions del diagrama:

- **Nodes** → Classes implementades (no necessàriament creades per l'usuari, com GrafHash o ElementData)
- **Arestes** → Referències entre classes i estructures:
 - Cap de la fletxa → Classe o estructura referenciada / apuntada
 - Cua de la fetxa → Objecte dins d'una classe que apunta a una classe o estructura
- Esctructures verdes → Estructures originals a memòria, sense apuntar.
- Contenidor blau → Classe que conté una altra com un atribut directe.
- En una execució normal, totes les estructures de llistes i diccionaris mantenen la mateixa longitud (la del total de cançons diferents dins del path), a excepte de la classe Playlist, que per cada llista, serà la quantitat de cançons en l'arxiu m3u (assumint que aquestes existeixen en la colecció).

Diagrama

L'únic canvi funcional ha sigut el d'implementar les classes GrafHash, Vertex i ElementData:

- GrafHash i Vertex conté diccionaris amb claus referents a UUIDs (valors del diccionari a MusicId).
- ElementData elimina la tupla que contenia el valor del diccionari de MusicData originalment, i ara conté la informació de la cançó i el nom de l'arxiu en els seus atributs.
- Ara MusicData té un atribut GrafHash, que és on guarda tota la informació de la col·lecció, tant les dades de les cançons com les relacions entre si (graf).

*Diagrama a la pàgina següent:

