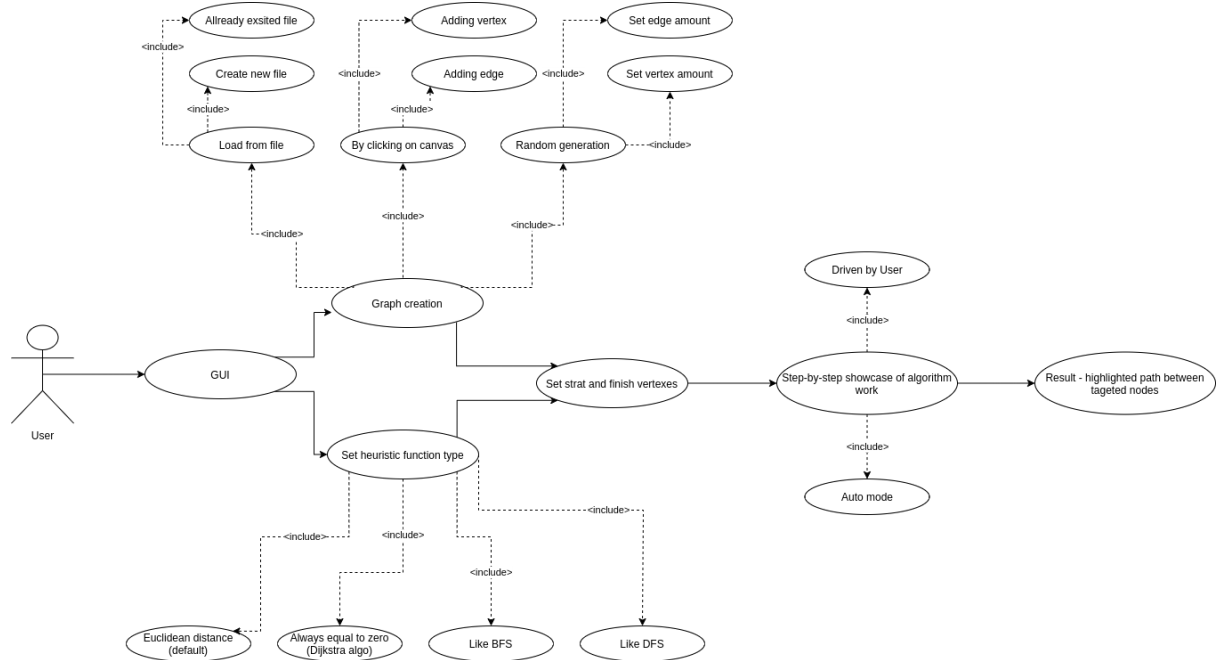


Спецификации:

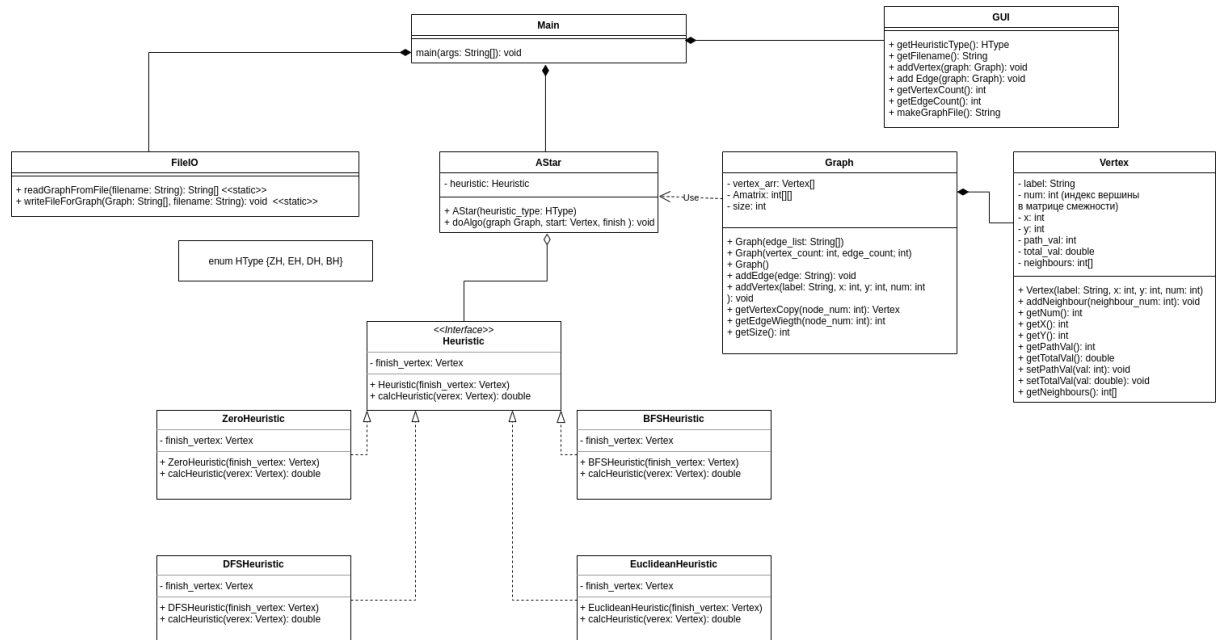
Постановка задачи:

Разработать программу с графическим интерфейсом для демонстрации работы алгоритма поиска путей в графе A*.

Диаграмма вариантов использования uml use case:



Предварительная диаграмма классов uml class diagram:



Эскиз интерфейса:

<Изображение графа>

Random graph

From file

<vertex amount>

<edge amount>

Choose heuristic

<heuristic type>

Step

Auto

Pause

Exit

План разработки программы:

1. 6 июля - создание прототипа, реализация алгоритма без демонстрации
2. 8 июля - реализация демонстрации алгоритма в автоматическом режиме
3. 10 июля - реализация демонстрации алгоритма в пошаговом режиме
4. 12 июля - предоставление финальной версии программы, отчёта и тестирования