

**Uniwersytet Jagielloński w Krakowie**  
Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej

**Łukasz Kostrzewa**

Nr albumu: 1080514

# **Wizualizacja, edycja i przetwarzanie grafów on-line**

Praca magisterska  
na kierunku Informatyka stosowana

Praca wykonana pod kierunkiem  
dr hab. Barbary Strug  
Zakład Projektowania i Grafiki Komputerowej

Kraków 2017

## **Oświadczenie autora pracy**

Świadom odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejsza praca dyplomowa została napisana przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego w wyższej uczelni.

Kraków, dnia

Podpis autora pracy

## **Oświadczenie kierującego pracą**

Potwierdzam, że niniejsza praca została przygotowana pod moim kierunkiem i kwalifikuje się do przedstawienia jej w postępowaniu o nadanie tytułu zawodowego.

Kraków, dnia

Podpis kierującego pracą

# Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>4</b>
<b>1 Wprowadzenie</b>	<b>5</b>
1.1 Czym są grafy?	5
1.2 Definicje	5
1.3 Przykłady grafów	9
1.4 Zastosowania grafów	10
<b>2 Wymagania</b>	<b>11</b>
2.1 Tworzenie grafów	11
2.1.1 Importowanie grafów	11
2.1.2 Generowanie grafów	11
2.2 Wizualizacja	12
2.3 Edycja	12
2.4 Przetwarzanie	13
2.5 Eksportowanie	13
2.6 Udostępnianie grafu	13
<b>3 Istniejące rozwiązania</b>	<b>14</b>
3.1 Aplikacje internetowe	14
3.2 Aplikacje desktopowe	21
<b>4 Analiza</b>	<b>22</b>
4.1 Formaty zapisu grafów	22
4.2 Biblioteki do wizualizacji grafów w JavaScript	25
4.2.1 Cytoscape.js	25
4.2.2 sigma.js	25
4.2.3 VivaGraph.js	25
4.2.4 Linkurious.js	25
4.3 Grafowe bazy danych	25

<b>5</b>	<b>Projekt</b>	<b>26</b>
5.1	Interfejs użytkownika . . . . .	26
<b>6</b>	<b>Implementacja</b>	<b>30</b>
<b>7</b>	<b>Testy</b>	<b>31</b>
<b>8</b>	<b>Wnioski</b>	<b>32</b>
<b>A</b>	<b>Instrukcje dla użytkowników</b>	<b>33</b>
<b>B</b>	<b>Instrukcje dla programistów</b>	<b>34</b>
<b>C</b>	<b>Użyte narzędzia</b>	<b>35</b>
	<b>Bibliografia</b>	<b>36</b>

# Wstęp

*„This question is so banal, but seemed to me worthy of attention in that geometry, nor algebra, nor even the art of counting was sufficient to solve it<sup>1</sup>”.* Tak w 1736 roku pisał Leonhard Euler w liście do Giovanniego Marinoniego, włoskiego matematyka i inżyniera, o jednym z pierwszych problemów w teorii grafów – problemie mostów królewskich. Banalny, ale warty uwagi.

W dzisiejszych czasach teoria grafów rozwiązuje wiele nietrywialnych problemów, a część z nich nadal pozostaje otwarta. Grafy znalazły praktyczne zastosowanie w wielu różnorodnych dziedzinach nauki, takich jak informatyka, ekonomia, socjologia, jak również chemia, lingwistyka, geografia czy nawet architektura. Bez wątpienia teoria grafów jest dziedziną matematyki i informatyki, która zasługuje na uwagę, co postaram się w niniejszej pracy przedstawić.

Głównym celem mojej pracy jest stworzenie aplikacji służącej do wizualizacji i edycji grafów w przeglądarce. W przeciągu kilku ostatnich lat mogliśmy zaobserwować gwałtowny wzrost znaczenia aplikacji internetowych. Co dziwne, na dzień dzisiejszy w sieci praktycznie nie ma rozwiązania, które pozwalałoby wczytać graf, wyświetlić, w łatwy sposób przetworzyć, a następnie wyeksportować do znanego formatu. Praca ta jest odpowiedzią na ów deficyt.

W pracy dokonam również przeglądu i analizy bibliotek JavaScript oraz technologii służących do wizualizacji grafów w przeglądarce.

---

<sup>1</sup>Cytat zaczerpnięty z [HW04], wyróżnienie własne.

# Rozdział 1

## Wprowadzenie

W tym rozdziale omówię czym są grafy – na początku przedstawię intuicyjne wyjaśnienie, po czym podam formalną definicję. Pojawia się także definicje pojęć związanych z grafami, które będą występować w kolejnych rozdziałach pracy. Następnie przytoczę przykłady znanych grafów, takich jak graf pełny czy graf cykliczny. W ostatniej sekcji przedstawię zastosowania grafów.

### 1.1 Czym są grafy?

### 1.2 Definicje

#### Graf ogólny, graf prosty

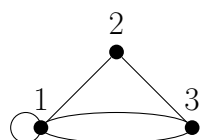
**Graf** (**graf ogólny**, **multigraf**)  $G$  jest parą  $(V(G), E(G))$ , gdzie  $V(G)$  jest skończonym, niepustym zbiorem elementów zwanych **wierzchołkami**, a  $E(G)$  jest skończoną rodziną nieuporządkowanych par elementów zbioru  $V(G)$  zwanych **krawędziami**<sup>1</sup> (tj.  $E(G) \subseteq \{\{u, v\} : u, v \in V(G)\}$ ). Zbiór  $V(G)$  nazywamy zbiorem wierzchołków, a rodzinę  $E(G)$  – **rodziną krawędzi** grafu  $G$ ; gdy nie ma możliwości pomyłki często są skracane do odpowiednio  $V$  oraz  $E$ . (Niektóre definicje nie wymagają, aby zbiory  $V$  oraz  $E$  były skończone<sup>2</sup>, ale ponieważ w naszych zastosowaniach będziemy mieli do czynienia ze zbiorami skończonymi, przyjmujemy, że zbiory te są skończone). Wierzchołki  $u, v \in V$  są **połączone** krawędzią  $\{u, v\}$  (lub krócej  $uv$ ), gdy  $\{u, v\} \in E$ .

---

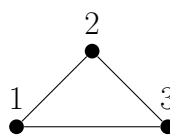
<sup>1</sup>Wil07, s. 20.

<sup>2</sup>RW08, s. 143.

Zauważmy, że taka definicja dopuszcza sytuację, w której dwa wierzchołki są połączone więcej niż jedną krawędzią (tzw. **krawędź wielokrotna**) oraz gdy wierzchołek jest połączony z samym sobą (tzw. **pętla**). Graf, który nie posiada krawędzi wielokrotnych oraz pętli nazywamy **grafem prostym**<sup>3</sup>.



Rysunek 1.1: Przykład grafu ogólnego



Rysunek 1.2: Przykład grafu prostego

## Sąsiedztwo

Wierzchołki  $u, v \in V$  są **sąsiednie** jeśli istnieje krawędź  $uv$  (wówczas wierzchołki  $u$  i  $v$  są **incydentne** z tą krawędzią). Dwie krawędzie są **sąsiednie**, jeśli są incydentne z tym samym wierzchołkiem.

**Stopień** wierzchołka  $v \in V$  jest liczbą krawędzi incydentnych z  $v$ . **Wierzchołek izolowany** to wierzchołek stopnia 0, a **wierzchołek końcowy** – stopnia 1.

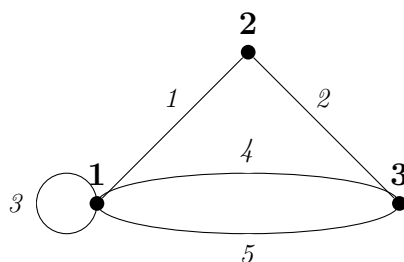
Istnieją dwie standardowe reprezentacje grafów w pamięci komputera: jako **listy sąsiedztwa** lub jako **macierze sąsiedztwa**<sup>4</sup>. Pierwsza z nich polega na zapamiętaniu dla każdego wierzchołka listy wierzchołków z nim sąsiadujących. Druga zakłada, że wierzchołki są ponumerowane liczbami ze zbioru  $\{1, 2, \dots, n\}$  (gdzie  $n$  oznacza moc zbioru  $V$ ) i opiera się na stworzeniu macierzy wymiaru  $n \times n$ , której wyraz o indeksach  $i, j$  jest równy liczbie krawędzi łączących wierzchołek o numerze  $i$  z wierzchołkiem o numerze  $j$ .

Innym sposobem reprezentacji grafu za pomocą macierzy jest **macierz incydencji**. Jeśli krawędzie oznakujemy liczbami ze zbioru  $\{1, 2, \dots, m\}$  (gdzie  $m$  moc zbioru  $E$ ), to jest to macierz o rozmiarze  $n \times m$ , której wyraz o indeksach  $i, j$  jest równy 1, jeśli wierzchołek z numerem  $i$  jest incydentny z krawędzią  $j$ , i jest równy 0 w przeciwnym przypadku<sup>5</sup>.

<sup>3</sup>Wil07, s. 19.

<sup>4</sup>BDR99, s. 29; Cor+13, s. 600.

<sup>5</sup>RW08, s. 27.



Rysunek 1.3

Macierz sąsiedztwa  $A$  i macierz incydencji  $M$  dla grafu z rysunku 1.3:

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 1 & 2 \\ 1 & 0 & 1 \\ 2 & 1 & 0 \end{pmatrix}, \quad M = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 1 & 1 \end{pmatrix}$$

## Trasa, ścieżka, droga, cykl

**Trasa** w grafie  $G$  to skończony ciąg krawędzi  $v_0v_1, v_1v_2, \dots, v_{m-1}v_m$  (zapisywany również w postaci  $v_0 \rightarrow v_1 \rightarrow \dots \rightarrow v_m$ ), w którym każde dwie kolejne krawędzie są albo sąsiednie, albo identyczne<sup>6</sup>. Trasa wyznacza ciąg wierzchołków  $v_0, v_1, \dots, v_m$  – pierwszy z nich nazywamy **wierzchołkiem początkowym**, a ostatni **wierzchołkiem końcowym**. Liczba krawędzi na trasie to **długość trasy**.

**Ścieżka** to trasa, w której wszystkie krawędzie są różne. Jeśli również wszystkie wierzchołki  $v_0, v_1, \dots, v_m$  są różne (dopuszczając jedynie możliwość, aby wierzchołek początkowy był równy wierzchołkowi końcowemu), to ścieżka nazywana jest **drogą**. Droga (lub ścieżka) jest **zamknięta**, jeśli  $v_0 = v_m$ ; ścieżka zamknięta, która posiada co najmniej jedną krawędź to **cykl**; droga zamknięta, która posiada co najmniej jedną krawędź to **cykl prosty**.

Jeśli istnieje ścieżka z  $u$  do  $v$ , to mówimy, że  $v$  jest **osiągalny** z  $u$ .

## Graf skierowany

**Graf skierowany**, **digraf** (ang. *directed graph*)  $G$  to para  $(V(G), E(G))$ , gdzie  $V(G)$  niepusty, skończony zbiór elementów zwanych **wierzchołkami**, a  $E(G)$  skończony zbiór par *uporządkowanych* elementów ze zbioru  $V(G)$

---

<sup>6</sup>Wil07, s. 41.



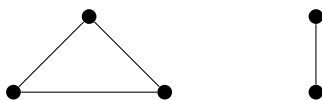
zwanych **krawędziami** (lub **łukami**<sup>7</sup>). Digraf  $G$  jest **digrafem prostym**, jeśli wszystkie krawędzie są różne oraz jeśli nie posiada pętli.

Jeśli  $e = (v, w) \in E(G)$ , to  $v$  nazywamy **początkiem krawędzi**  $e$ , a  $w$  – **końcem krawędzi**  $e$ .

Definicje z poprzedniej podsekcji w naturalny sposób uogólniają się na przypadek digrafów<sup>8</sup>.

## Spójność

Założmy, że mamy dwa grafy  $G_1 = (V_1, E_1)$  oraz  $G_2 = (V_2, E_2)$ , gdzie  $V_1 \cap V_2 = \emptyset$ . Wówczas **sumą** tych grafów  $G_1 \cup G_2$  jest graf  $G = (V_1 \cup V_2, E_1 \cup E_2)$ . Graf nazywamy **spójnym**, jeśli nie można przedstawić go w postaci sumy dwóch grafów, w przeciwnym razie graf jest **niespójny**<sup>9</sup>. Każdy graf niespójny  $G$  możemy przedstawić jako sumę grafów spójnych, nazywanych **spójnymi składowymi** grafu  $G$  (rysunek 1.4 przedstawia graf posiadający dwie spójne składowe).



Rysunek 1.4: Przykład grafu mającego dwie spójne składowe

Niektórzy autorzy<sup>10</sup> podają alternatywną, równoważną<sup>11</sup> definicję grafu spójnego – jest to graf, w którym każda para różnych wierzchołków jest połączona drogą.

Graf skierowany  $G$  jest **silnie spójny**, jeśli dla dowolnych dwóch wierzchołków  $v$  i  $w$  istnieje droga z  $v$  do  $w$ . Każdy digraf silnie spójny jest spójny, ale nie wszystkie digrafy spójne są silnie spójne.

**Dwuspójną składową** grafu  $G$  nazywamy maksymalny podzbiór krawędzi, taki że każde dwie krawędzie z tego zbioru leżą na wspólnym cyklu prostym<sup>12</sup>. W dwuspójnej składowej pomiędzy każdą parą wierzchołków istnieją dwie rozłączne krawędziowo drogi. Wierzchołki należące do co najmniej dwóch różnych dwuspójnych składowych nazywamy **wierzchołkami rozdzielającymi** (lub **punktami artykulacji**<sup>13</sup>). Usunięcie wierzchołka roz-

<sup>7</sup>Wil07, s. 135.

<sup>8</sup>Wil07, s. 136.

<sup>9</sup>Wil07, s. 22.

<sup>10</sup>RW08, s. 342.

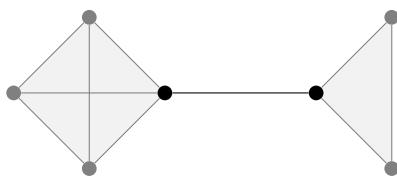
<sup>11</sup>Wil07, s. 42.

<sup>12</sup>Cor+13, s. 634.

<sup>13</sup>Cor+13, s. 633.

dzielającego „rozspójnia” graf. Krawędzie, które nie należą do żadnego cyklu prostego nazywamy **mostami**. Ich usunięcie również „rozspójnia” graf.

Graf, który posiada tylko jedną dwuspójną składową nazywamy **grafem dwuspójnym**<sup>14</sup>.

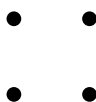


Rysunek 1.5: Przykład grafu zawierającego trzy dwuspójne składowe – punkty artykulacji i mosty zostały zaznaczone na czarno.

## 1.3 Przykłady grafów

### Graf pusty

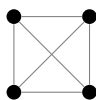
**Graf pusty** to graf, którego zbiór krawędzi jest zbiorem pustym. Każdy wierzchołek grafu pustego jest wierzchołkiem izolowanym. „*Grafy puste nie są zbyt interesujące*”<sup>15</sup>.



Rysunek 1.6: Przykład grafu pustego mającego cztery wierzchołki

### Graf pełny

**Graf pełny** to graf prosty, którego każda para różnych wierzchołków jest połączona krawędzią. Graf pełny mający  $n$  wierzchołków oznacza się symbolem  $K_n$ .



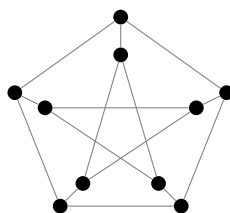
Rysunek 1.7: Przykład grafu  $K_4$

<sup>14</sup>BDR99, s. 232.

<sup>15</sup>Wil07, s. 30.

## Graf regularny

**Graf regularny** to graf, w którym każdy wierzchołek ma ten sam stopień. Jeśli każdy wierzchołek ma stopień  $r$ , to graf nazywa się **grafem regularnym stopnia  $r$**  (lub **grafem  $r$ -regularnym**)<sup>16</sup>. Przykładem grafu regularnego stopnia 3 jest **graf Petersena** przedstawiony na rysunku 1.8. Każdy graf pusty jest grafem 0-regularnym, a graf pełny  $K_n$  jest grafem regularnym stopnia  $n - 1$ .



Rysunek 1.8: Graf Petersena

## Graf cykliczny, graf liniowy, koło

**Graf cykliczny** to spójny graf regularny stopnia 2. Graf cykliczny mający  $n$  wierzchołków oznacza się symbolem  $C_n$ . Graf liniowy o  $n$  wierzchołkach (oznaczany symbolem  $P_n$ ) to graf powstały przez usunięcie jednej krawędzi z  $C_n$ . tbc



Rysunek 1.9: Przykład grafu  $C_4$

## 1.4 Zastosowania grafów

---

<sup>16</sup>Wil07, s. 31.

# Rozdział 2

## Wymagania

Rozdział ten zawiera wszystkie wymagania funkcjonalne, które powinna spełniać aplikacja, aby praca z grafami była możliwie przystępna i intuicyjna.

### 2.1 Tworzenie grafów

Podstawowym i oczywistym wymaganiem jest, aby użytkownik mógł stworzyć nowy, pusty graf skierowany oraz nieskierowany. Ponadto użytkownik powinien mieć możliwość zaimportowania istniejącego grafu oraz wygenerowania znanego grafu, np. cyklu lub grafu pełnego o zadanej ilości wierzchołków.

#### 2.1.1 Importowanie grafów

Użytkownik powinien móc wczytać graf z komputera lub z chmury (np. Google Drive lub Dropbox) w trzech znanych formatach:

- GraphML,
- GEXF,
- JGF.

Opisy formatów znajdują się w sekcji 4.1.

#### 2.1.2 Generowanie grafów

Użytkownik powinien mieć możliwość wygenerowania znanych grafów, dla zadanych parametrów wejściowych:

- grafu pustego,

- grafu liniowego,
- grafu cyklicznego,
- koła,
- grafu pełnego (lub turnieju dla grafów skierowanych),
- grafu pełnego dwudzielnego,
- grafu Petersena,
- drzewa (o zadanej wysokości i ilości dzieci)

Definicje i przykłady powyższych grafów znajdują się w sekcji 1.3.

Ponadto przydatnym dodatkiem w aplikacji będzie możliwość wygenerowania grafu losowego – o danej ilości wierzchołków oraz parametrem prawdopodobieństwa określającym, czy pomiędzy dwoma wierzchołkami istnieje krawędź.

## 2.2 Wizualizacja

Użytkownik powinien móc przesuwać widok, przybliżać i oddalać graf oraz rozmieszczać wierzchołki grafu w dowolny sposób. W aplikacji powinna istnieć możliwość zmiany układu grafu: układ oparty na oddziaływaniach (ang. *force-based layout*), układ siatki, układ okręgu, układ koncentryczny, układ hierarchiczny.

Użytkownik powinien być w stanie zmienić kategorię wierzchołka oraz typ krawędzi. Inne typy i kategorie powinny być oznaczone innym kolorem oraz powinna istnieć możliwość zmiany koloru.

Aplikacja powinna również dostarczać opcję wyszukiwania i filtrowania danych (np. tylko dany typ wierzchołków, wierzchołki o stopniu większym niż zadany parametr). Przydatną funkcjonalnością będzie wyświetlanie sąsiadów danego wierzchołka po najechaniu na niego kursorem myszy.

## 2.3 Edycja

W aplikacji powinien istnieć osobny tryb edycji. Gdy użytkownik jest w tym trybie, powinien móc dodawać oraz usuwać wierzchołki i krawędzie. Powinien być w stanie także dodawać oraz modyfikować etykiety wierzchołków i krawędzi.

Użytkownik powinien mieć możliwość zaznaczania wielu wierzchołków i krawędzi na raz. Użyteczną funkcjonalnością będzie również grupowanie (lub rozgrupowanie) zaznaczonych wierzchołków.

Aplikacja powinna wyświetlać ostatnio wykonaną akcję oraz udostępniać możliwość jej cofnięcia.

## 2.4 Przetwarzanie

Aplikacja powinna dawać możliwość wykonania podstawowych algorytmów na danym grafie:

- wyszukiwanie najkrótszej ścieżki pomiędzy dwoma wybranymi wierzchołkami,
- znajdowanie minimalnego drzewa rozpinającego,
- obliczanie algorytmu PageRank,
- znajdowanie (silnie) spójnych składowych oraz dwuspójnych składowych,
- znajdowanie cyklu Eulera,
- znajdowanie cyklu Hamiltona.

## 2.5 Eksportowanie

Użytkownik powinien mieć możliwość wyeksportowania do formatów, które zostały przedstawione w podsekcji 2.1.1.

Ponadto przydatną funkcjonalnością będzie możliwość wyeksportowania obecnego widoku do pliku graficznego, np. PNG lub JPG.

## 2.6 Udostępnianie grafu

W aplikacji powinna istnieć możliwość udostępniania grafu innym użytkownikom. Po wybraniu tej opcji, powinien zostać wygenerowany unikalny odnośnik do grafu. Po przejściu na ten adres (w podstawowej wersji) inni użytkownicy mogą wyświetlić i edytować graf.

## Rozdział 3

# Istniejące rozwiązania

W tym rozdziale przedstawię istniejące aplikacje internetowe [Sta] i desktopowe służące do tworzenia i wizualizacji grafów. Tabela 3.1 zawiera porównanie funkcjonalności opisywanych aplikacji internetowych.

### 3.1 Aplikacje internetowe

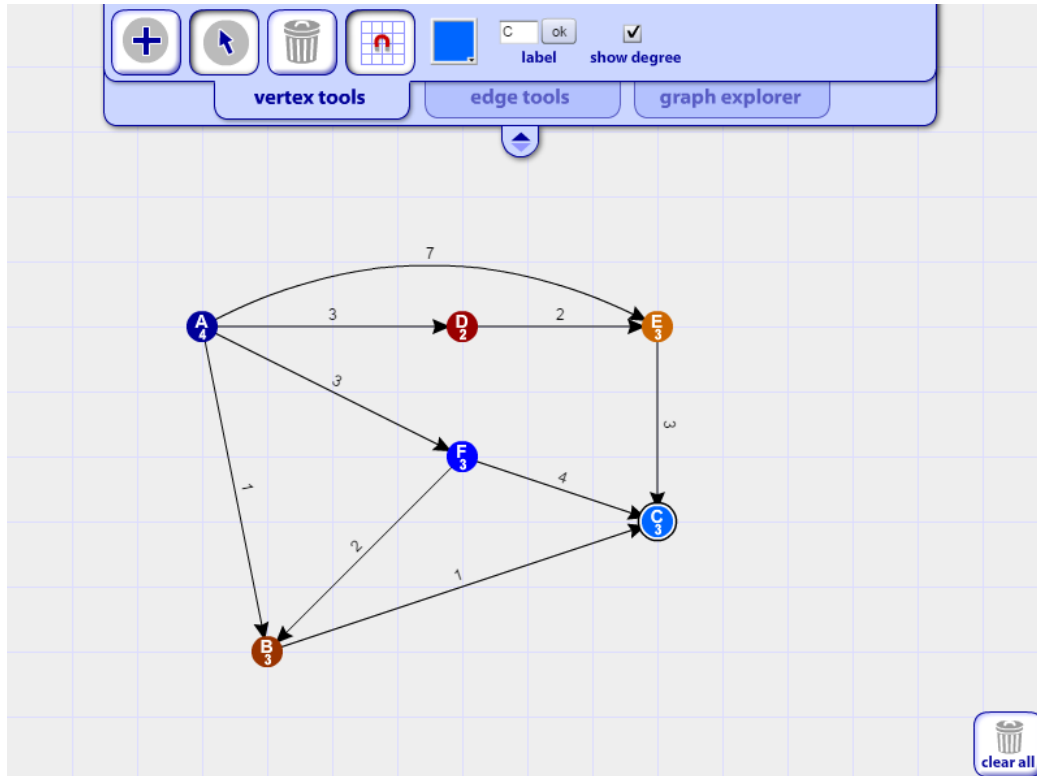
#### Graph Creator

Adres URL	<a href="http://illuminations.nctm.org/Activity.aspx?id=3550">http://illuminations.nctm.org/Activity.aspx?id=3550</a>
Autor	National Council of Teachers of Mathematics

Aplikacja pozwala tworzyć grafy skierowane i nieskierowane. Posiada możliwość kolorowania wierzchołków, wyrównania ich do siatki oraz ustawienia wag na krawędziach i etykiet w wierzchołkach. Ponadto użytkownik może wyświetlić stopnie wierzchołków oraz wyginać krawędzie. Dodatkową funkcjonalnością jest możliwość zaznaczenia kilku wierzchołków na raz.

*Graph Creator* nie daje możliwości eksportowania i importowania grafów. Nie można również przesuwać widoku ani oddalać oraz przybliżać grafu. Aplikacja posiada ograniczenie liczby wierzchołków – maksymalna dozwolona ilość to 52 wierzchołki.

Rysunek 3.1: Zrzut ekranu z aplikacji Graph Creator



## Graph Online

Adres URL	<a href="http://graphonline.ru/en/">http://graphonline.ru/en/</a>
Autor	Unick-soft

Aplikacja również daje możliwość stworzenia grafów zarówno skierowanych jak i nieskierowanych. Podobnie jak poprzednia aplikacja pozwala na zmianę etykiet wierzchołków, nadanie wag krawędziom oraz na wyświetlenie stopnia wierzchołków. Ponadto użytkownik ma możliwość przesuwania widoku oraz jego przybliżania i oddalania. Dodatkowo *Graph Online* pozwala zapisać graf jako macierz sąsiedztwa lub incydencji oraz wczytać graf zapisany w takiej postaci. Użytkownik może również zapisać graf na serwerze – po zapisaniu wyświetlany jest ogólnodostępny adres URL do grafu. Ciekawą funkcjonalnością jest eksport grafu do obrazka (plik PNG).

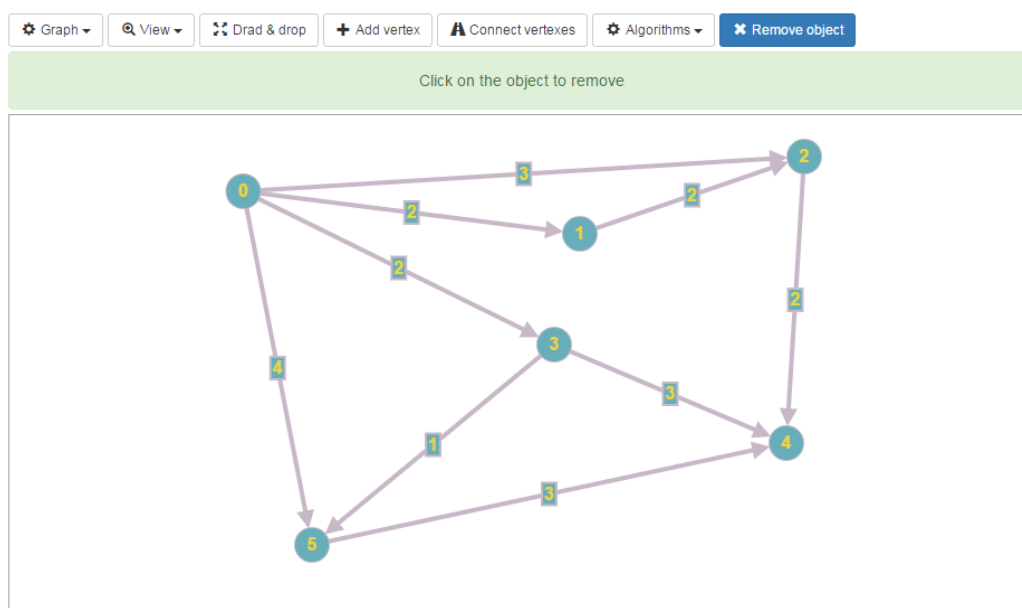
*Graph Online* posiada możliwość wykonania podstawowych algorytmów na grafie, takich jak: znajdowanie najkrótszej ścieżki pomiędzy dwoma wierz-



chołkami, znajdowanie cyklu Eulera, znajdowanie spójnych składowych, znajdowanie minimalnego drzewa rozpinającego.

W przeciwieństwie do poprzedniej aplikacji nie mamy możliwości kolorowania wierzchołków, zaznaczania kilku wierzchołków na raz oraz wyginania krawędzi. Maksymalna dozwolona ilość wierzchołków to 299.

Rysunek 3.2: Zrzut ekranu z aplikacji Graph Online



## GraphJS

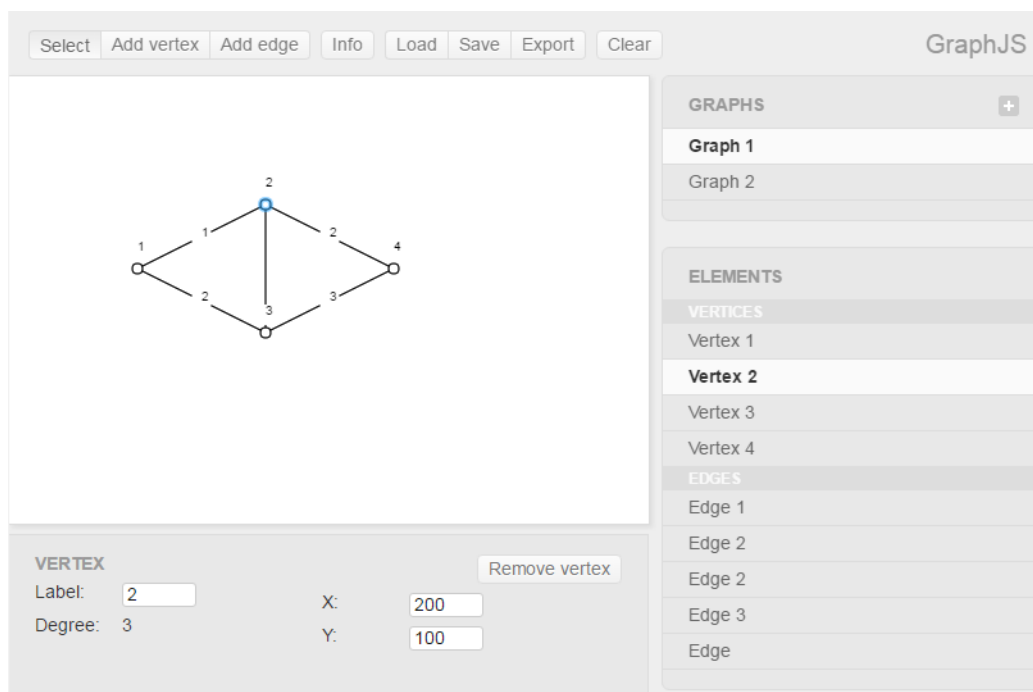
Adres URL	<a href="https://dl.dropboxusercontent.com/u/4189520/GraphJS/graphjs.html">https://dl.dropboxusercontent.com/u/4189520/GraphJS/graphjs.html</a>
Autor	David Kofoed Wind

Aplikacja pozwala na tworzenie grafów nieskierowanych. Podobnie jak w poprzednich aplikacjach możemy nadawać etykiety wierzchołkom i krawędziom. Niespotykaną funkcjonalnością jest możliwość stworzenia kilku grafów i przełączania się pomiędzy nimi oraz możliwość eksportu grafu do formatu  $\text{\LaTeX}$  (pakiet *TikZ*). Ponadto użytkownik ma możliwość eksportu do własnego formatu **JSON** oraz importu grafu z tego formatu. Aplikacja posiada funkcjonalność zaznaczania wielu wierzchołków na raz.

W *GraphJS* nie ma możliwości przesuwania widoku oraz przybliżania i oddalania grafu. Nie ma również możliwości kolorowania wierzchołków oraz

wyginania krawędzi. Aplikacja zdaje się nie mieć limitu na liczbę wierzchołków – udało się wczytać graf  $C_{1000}$  jednakże dodanie kolejnego wierzchołka zajmuje około 10 sekund.

Rysunek 3.3: Zrzut ekranu z aplikacji GraphJS



## Graphrel

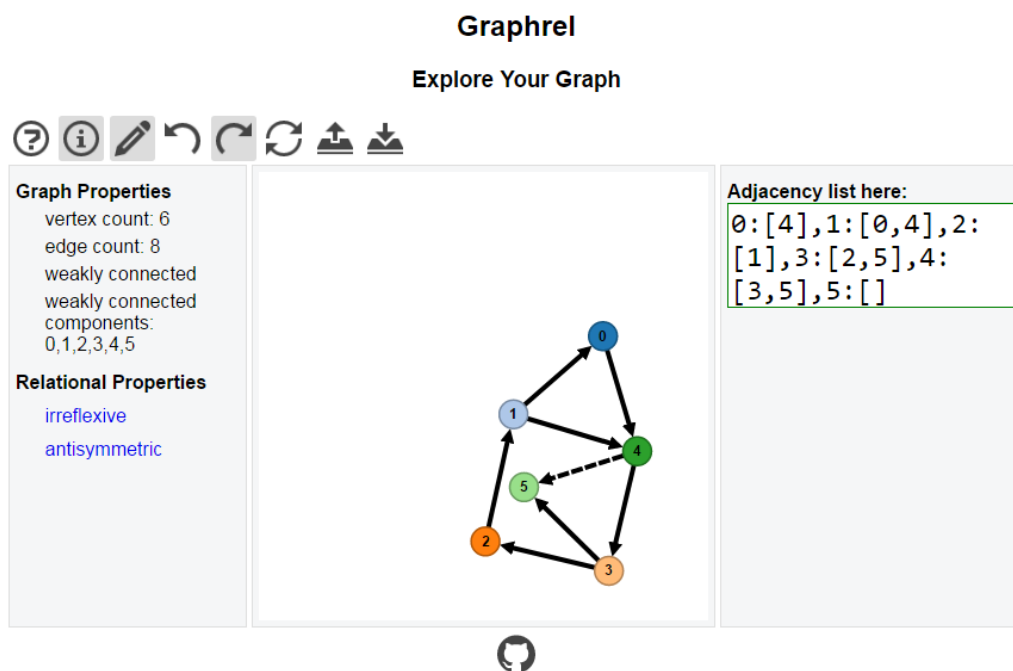
Adres URL	<a href="https://yiboyang.github.io/graphrel/">https://yiboyang.github.io/graphrel/</a>
Autor	Yibo Yang

Aplikacja daje możliwość tworzenia grafów skierowanych. W przeciwieństwie do poprzednio opisywanych aplikacji posiada układ kierowany siłą (ang. *force-directed layout*), choć istnieje również opcja samodzielnego rozstawienia wierzchołków – poprzez przytrzymanie klawisza **Ctrl**. Użytkownik może zaimportować graf z formatu stworzonego przez aplikację (tablice list sąsiedztwa dla każdego wierzchołka). Bardzo przydatną i niespotykaną funkcjonalnością jest możliwość cofania oraz ponawiania ostatnich akcji.

W *Graphrel* nie możemy nadawać własnych etykiet na krawędziach ani w wierzchołkach, nie możemy przesuwac widoku ani zmieniać przybliżenia grafu. Nie ma również możliwości wyginania krawędzi, zaznaczania kliku

wierzchołków na raz oraz kolorowania wierzchołków. Do aplikacji udało się wczytać graf  $C_{100}$ , przy próbie wczytania  $C_{101}$  pojawia się informacja o niepoprawnym formacie.

Rysunek 3.4: Zrzut ekranu z aplikacji Graphrel

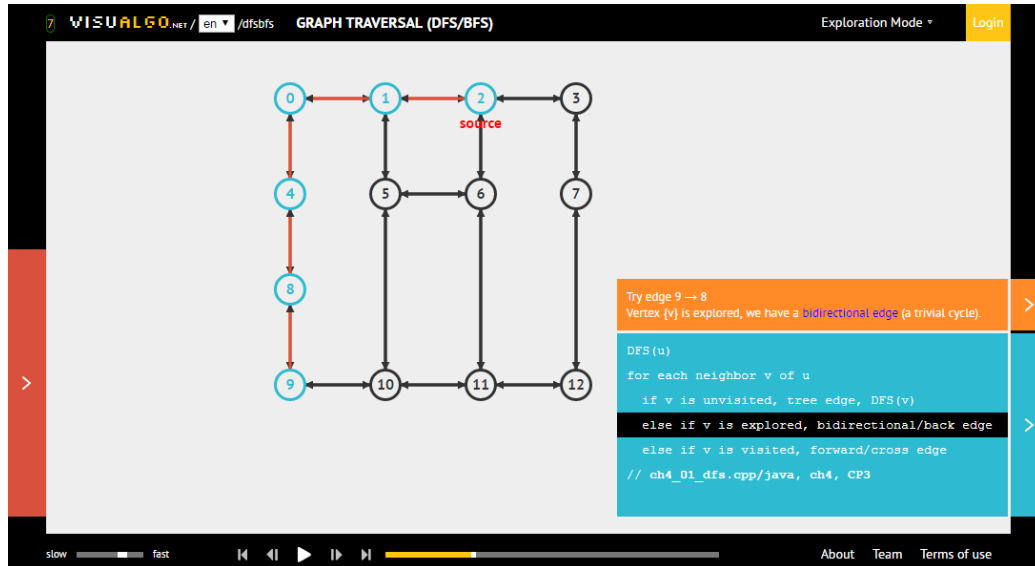


## VisuAlgo

Adres URL	<a href="https://visualgo.net/en/">https://visualgo.net/en/</a>
Autor	Dr Steven Halim

Aplikacja stworzona przez Dr Stevena Halima z National University of Singapore. Posiada możliwość tworzenia prostych grafów, jednak jej głównym celem jest wizualizacja algorytmów przez animację (nie tylko na grafach, ale również na strukturach danych). Użytkownik wraz z przebiegiem algorytmu może obserwować przebieg kodu, może zatrzymać się w dowolnym jego kroku, cofnąć się do kroku poprzedniego albo przejść do następnego.

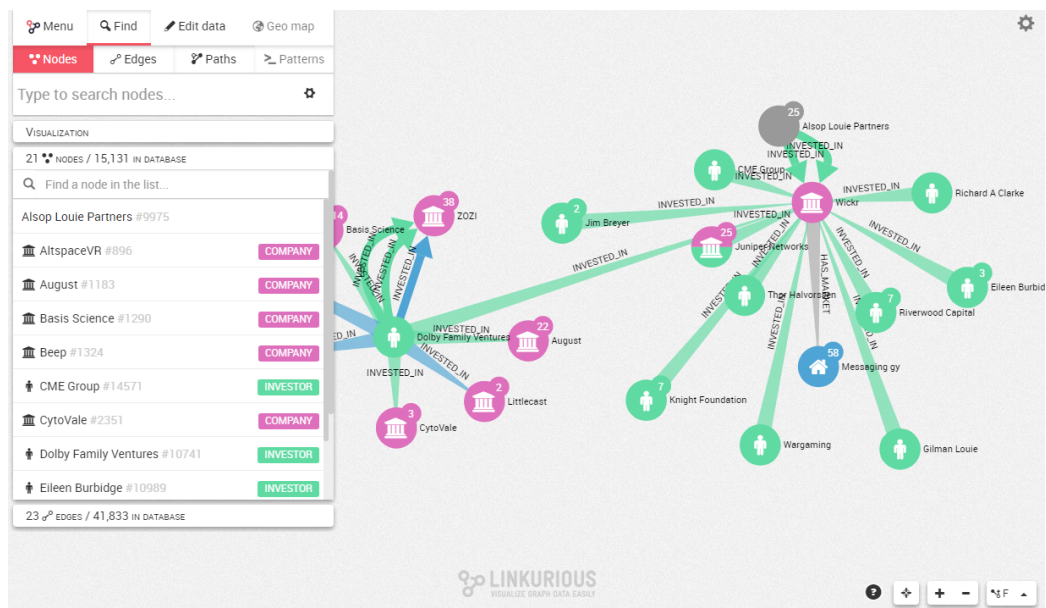
Rysunek 3.5: Zrzut ekranu z aplikacji VisuAlgo



## Linkurious

Adres URL <http://linkurio.us>  
 Autor Linkurious

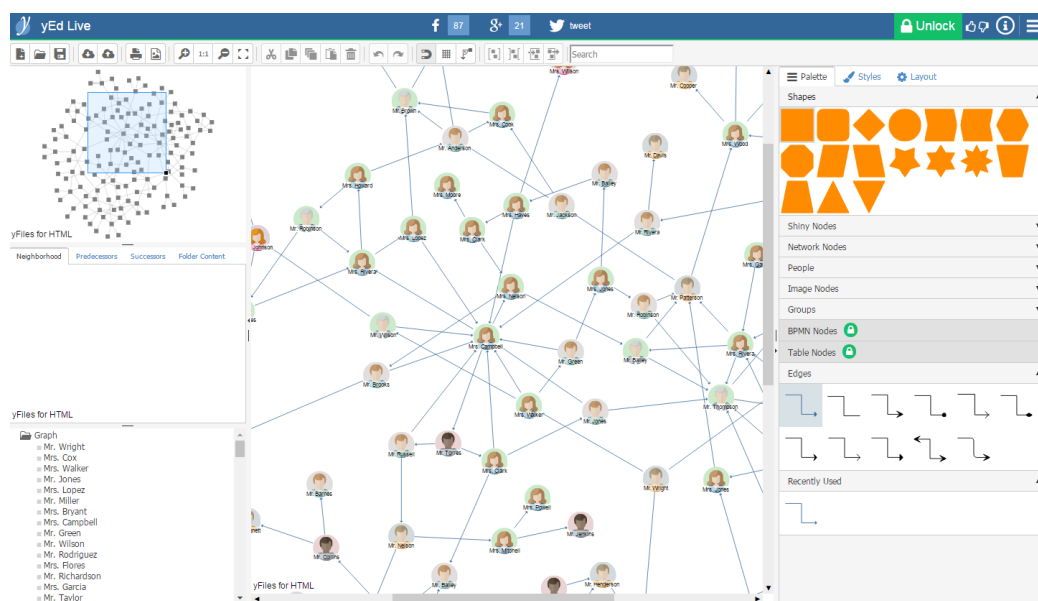
Rysunek 3.6: Zrzut ekranu z aplikacji Linkurious



## yEd Live

Adres URL	<a href="https://www.yworks.com/yed-live/">https://www.yworks.com/yed-live/</a>
Autor	yWorks

Rysunek 3.7: Zrzut ekranu z aplikacji yEd Live



Tablica 3.1: Porównanie aplikacji *Graph Creator*, *Graph Online*, *GraphJS* i *Graphrel*

	<i>Graph Creator</i>	<i>Graph Online</i>	<i>GraphJS</i>	<i>Graphrel</i>
graf nieskierowany	✓	✓	✓	–
graf skierowany	✓	✓	–	✓
etykiety na krawędziach	✓	✓	✓	–
etykiety w wierzchołkach	✓	✓	✓	–
kolorowanie wierzchołków	✓	–	–	–
wyginanie krawędzi	✓	–	–	–
zaznaczanie kilku wierzchołków	✓	–	✓	–
przesuwanie widoku	–	✓	–	–
przybliżanie/oddalanie	–	✓	–	–
zapisywanie/wczytywanie	–	✓ <sup>1</sup>	✓ <sup>2</sup>	✓ <sup>3</sup>

<sup>1</sup> jako macierz sąsiedztwa lub jako obrazek

<sup>2</sup> własny format JSON lub jako L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X

<sup>3</sup> własny format (listy sąsiedztwa)

## 3.2 Aplikacje desktopowe

### Gephi

<https://gephi.org/>

### GraphTea

<http://www.graphtheorysoftware.com/>

### Cytoscape

<http://www.cytoscape.org/>

### yEd Graph Editor

<https://www.yworks.com>

# Rozdział 4

## Analiza

### 4.1 Formaty zapisu grafów

Istnieje wiele formatów służących do opisu grafów. Do najpopularniejszych należą [MB04; Gep]

- GraphML – *Graph Markup Language*
- GEXF – *Graph Exchange XML Format*
- JGF – *JSON Graph Format*
- DOT – format programu Graphviz
- GML – *Graph Modeling Language*
- DGML – *Directed Graph Markup Language*
- XGML – *eXtensible Graph Markup and Modeling Language*

## Graph Markup Language (GraphML)

Listing 4.1: Przykład grafu w formacie GraphML

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<graphml xmlns="http://graphml.graphdrawing.org/xmlns"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://graphml.graphdrawing.org/xmlns
    http://graphml.graphdrawing.org/xmlns/1.0/graphml.xsd">
  <graph id="G" edgedefault="undirected">
    <node id="1"/>
    <node id="2"/>
    <edge source="1" target="2"/>
  </graph>
</graphml>
```

## Graph Exchange XML Format (GEXF)

Listing 4.2: Przykład grafu w formacie GEXF

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<gexf xmlns="http://www.gexf.net/1.2draft" version="1.2">
  <graph mode="static" defaultedgetype="directed">
    <nodes>
      <node id="0" label="Hello" />
      <node id="1" label="Word" />
    </nodes>
    <edges>
      <edge id="0" source="0" target="1" />
    </edges>
  </graph>
</gexf>
```



## JSON Graph Format (JGF)

Listing 4.3: Przykład grafu w formacie JGF

```
{
  "graph": {
    "nodes": [{
      "id": "A",
    },
    {
      "id": "B",
    }
  ],
  "edges": [{
    "source": "A",
    "target": "B"
  }]
}
```

## DOT Graphviz

Listing 4.4: Przykład grafu w formacie DOT

```
graph graphname {
  a -- b -- c;
  b -- d;
}
```

## 4.2 Biblioteki do wizualizacji grafów w JavaScript

	Cytoscape.js	Sigma	VivaGraphJS
Licencja	MIT	MIT	BSD 3
Rozmiar	294	112,9	60,4
Renderowanie SVG	•	tak	•
HTML5 Canvas	•	tak	•
WebGL Canvas	•	tak	•
Obsługiwane formaty	•	•	•
Rozszerzalność	•	•	•
•	•	•	•

### 4.2.1 Cytoscape.js

### 4.2.2 sigma.js

### 4.2.3 VivaGraph.js

### 4.2.4 Linkurious.js

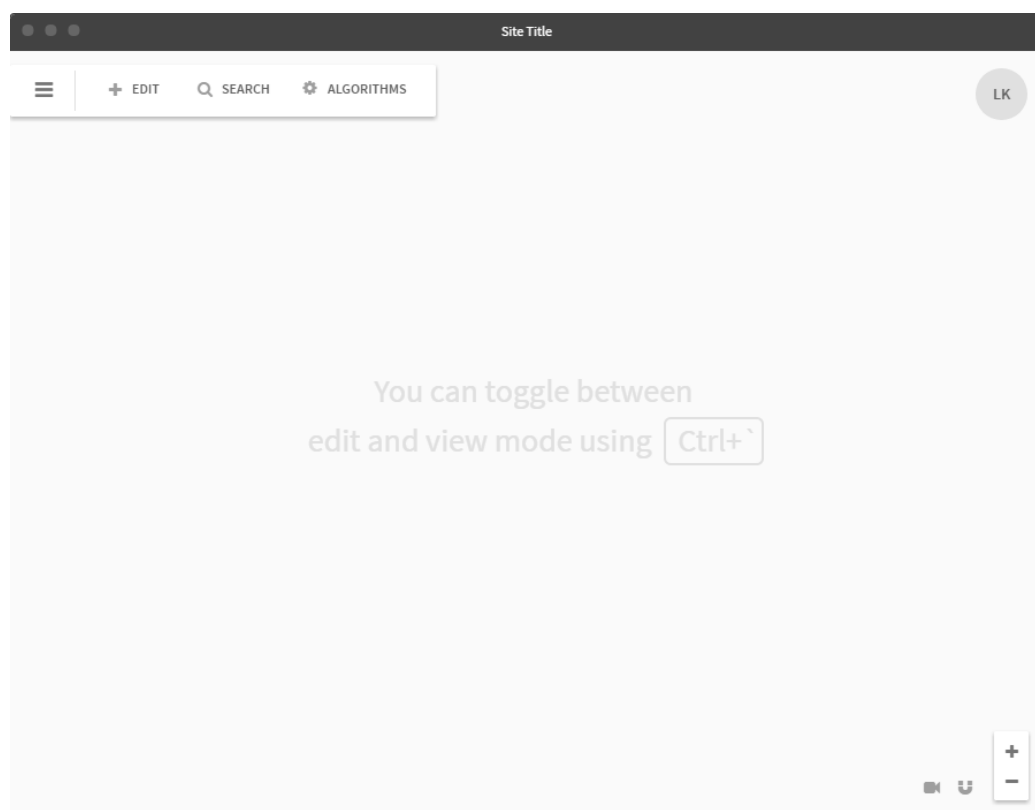
## 4.3 Grafowe bazy danych

# Rozdział 5

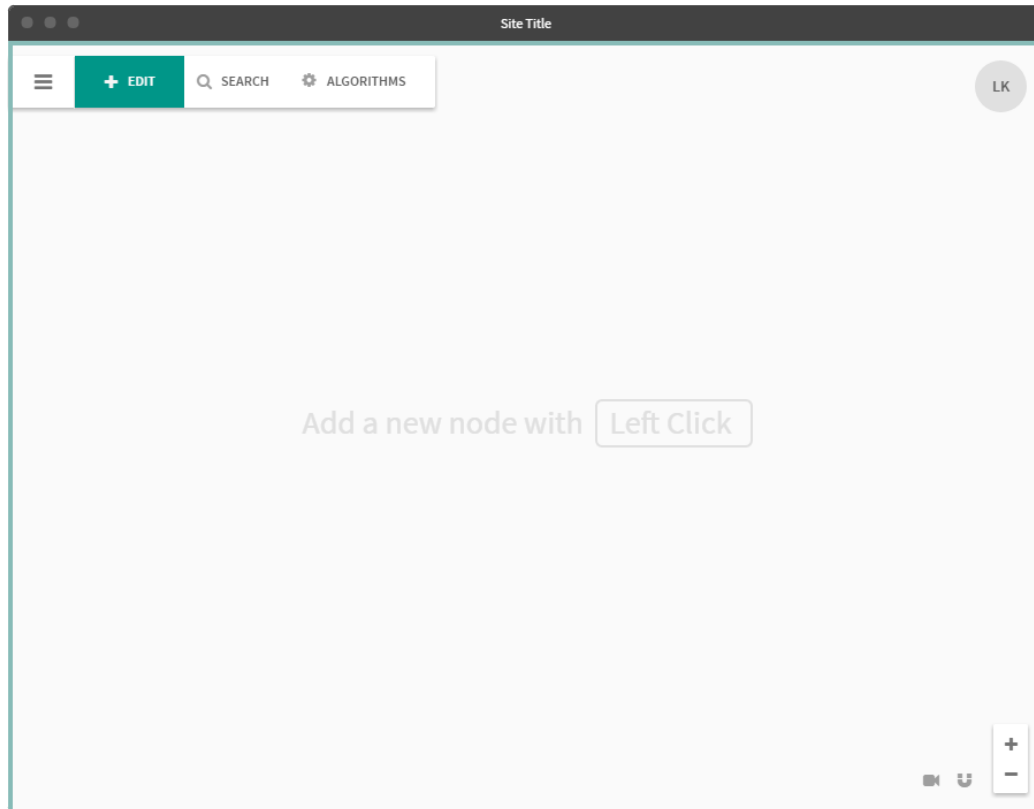
## Projekt

### 5.1 Interfejs użytkownika

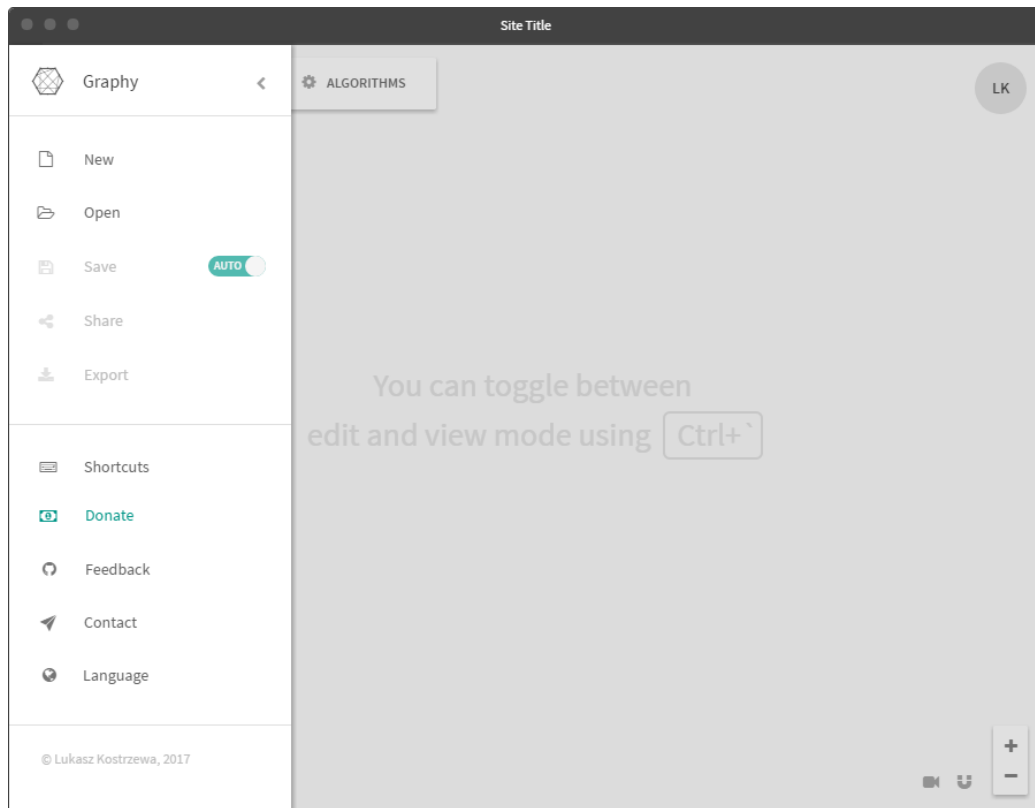
Rysunek 5.1: Tryb widoku grafu



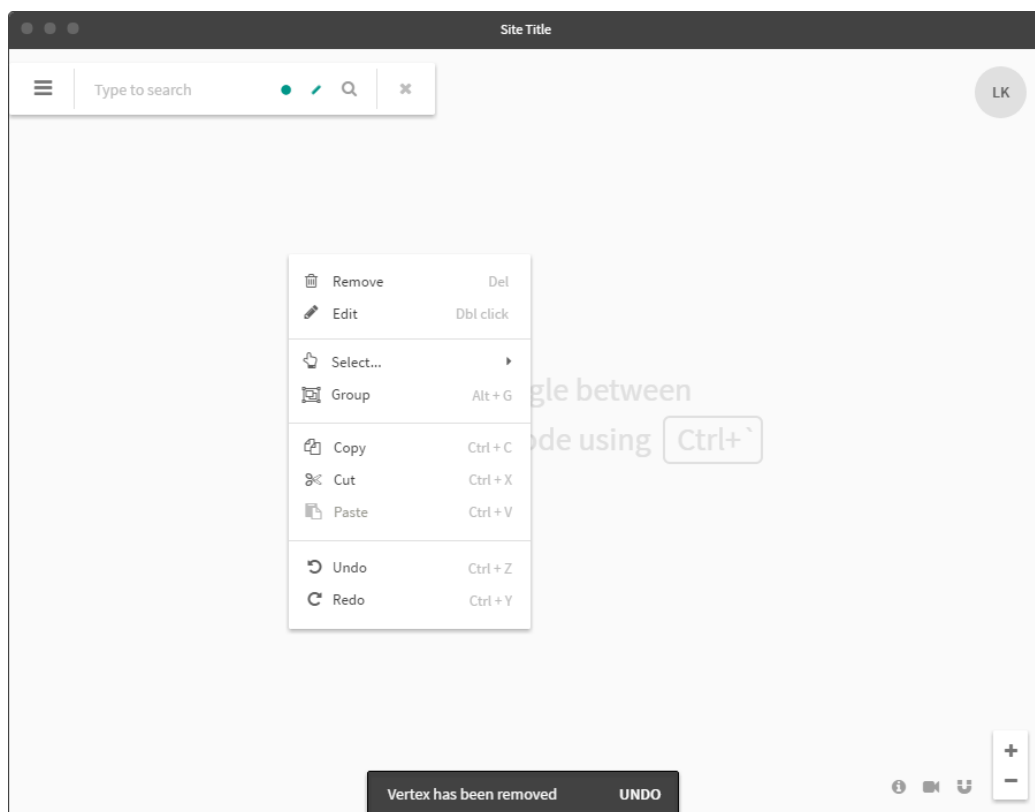
Rysunek 5.2: Tryb edycji grafu



Rysunek 5.3: Widok menu



Rysunek 5.4: Menu kontekstowe i informacja o ostatniej akcji



## Rozdział 6

# Implementacja

## Rozdział 7

### Testy



## Rozdział 8

## Wnioski

## Dodatek A

### Instrukcje dla użytkowników

## Dodatek B

### Instrukcje dla programistów

## Dodatek C

### Użyte narzędzia

# Bibliografia

- [BDR99] Lech Banachowski, Krzysztof Diks i Wojciech Rytter. *Algorytmy i struktury danych*. 2 wyd. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, 1999. ISBN: 83-204-2403-8.
- [HW04] Brian Hopkins i Robin Wilson. „*The Truth about Königsberg*”. W: *College Mathematics Journal* 35 (maj 2004), s. 198–207. URL: [https://www.maa.org/sites/default/files/pdf/upload\\_library/22/Polya/hopkins.pdf](https://www.maa.org/sites/default/files/pdf/upload_library/22/Polya/hopkins.pdf) (term. wiz. 29.04.2017).
- [MB04] S. Mohammed i M. Bernard. *Graph File Formats*. Spraw. tech. Mona, Kingston, Jamajka: Department of Mathematics and Computer Science, The University of the West Indies, 2004. URL: [http://www2.sta.uwi.edu/~mbernard/research\\_files/fileformats.pdf](http://www2.sta.uwi.edu/~mbernard/research_files/fileformats.pdf) (term. wiz. 29.04.2017).
- [Wil07] Robin J. Wilson. *Wprowadzenie do teorii grafów*. 2 wyd. Wydawnictwo Naukowe PWN, 2007. ISBN: 978-83-01-15066-2.
- [RW08] Kenneth A. Ross i Charles R.B. Wright. *Matematyka dyskretna*. 5 wyd. Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008. ISBN: 978-83-01-14380-0.
- [Cor+13] Thomas H. Cormen i in. *Wprowadzenie do algorytmów*. 7 wyd. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2013. ISBN: 978-83-01-16911-4.
- [Gep] Gephi. *Supported Graph Formats*. The Gephi Consortium. URL: <https://gephi.org/users/supported-graph-formats/> (term. wiz. 29.04.2017).
- [Sta] Mathematics StackExchange. *Online tool for making graphs (vertices and edges)*. Stack Overflow. URL: <https://math.stackexchange.com/questions/13841/online-tool-for-making-graphs-vertices-and-edges> (term. wiz. 02.05.2017).