**METRO**

Sprawozdanie ogólne

Nasz projekt skupia się na symulacji przepływu ludności poruszającej się metrem. Program bazuje na grafie (klasa *Graph*), w którym znajdują się informacje o stacjach (klasa *Station*) i odcinkach je łączących (klasa *Stretch*). W klasie *Graph* odbywa się również symulacja całego procesu przemieszczania się pasażerów między stacjami. Udało nam się to osiągnąć, implementując odpowiedni algorytm, o którym jest mowa w kolejnym akapicie. Lokalizacje stacji, czyli punkty na planszy, przechowuje klasa Point.

Algorytm bazuje na algorytmie Dijkstry i DFS. Pierwszy z nich oblicza najkrótszą odległość danej stacji od innych i zapisuje je w tablicy. Następnie z danej stacji startuje algorytm DFS, którego głębokość jest ograniczona przez odległości z algorytmu Dijkstry. Algorytm DFS nie zejdzie głębiej, jeśli jego aktualna odległość będzie różna od optymalnej. Powtórzone dla każdego wierzchołka daje to złożoność O( n3 log(n) ), gdzie n to ilość stacji. Nie jest to najoptymalniejsze rozwiązanie, ale ponieważ n jest małe ( n<=100 ), to jest to optymalność w pełni zadowalająca.

Mapa rozmieszczenia ludności, na podstawie której obliczana jest ilość pasażerów na danych stacjach, przechowywana jest w klasie *Area*. Zawiera ona również metody obsługujących generowanie ludności.

Za wyświetlanie projektu w formie graficznej odpowiada klasa *Graphics*, a w formie tekstowej - klasa *Display*. Obie te klasy dziedziczą po abstrakcyjnej klasie *Present*. Pliki graficzne generowane w formacie svg dzięki prostej bibliotece simple\_svg.hpp dodanej do projektu. Pozwala ona tworzyć podstawowe figury geometryczne. Na grafice wyświetlane są lokalizacje stacji, obecne na nich ilości pasażerów i przepustowości poszczególnych odcinków.

Nasz projekt obsługuje również odczyt i zapis obecnego stanu metra i miasta do pliku tekstowego. Odpowiedzialna jest za to klasa *SaveAndLoad*. Na początku działania programu użytkownik jest pytany o to, czy chce załadować wcześniej zapisane dane.

Obsługa menu i interakcja z użytkownikiem to zadanie klasy *Menu*. Ta sama klasa wywołuje metody pozostałych klas.

Klasa *Parser* odpowiada za poprawność wprowadzonych danych. Sprawdza między innymi, czy dany punkt nie jest już zajęty, albo czy nazwa stacji nie została już użyta.