Struktura Programu

1. Baza filmów.csv
2. Baza platform
3. Main
   1. Wywołanie GUI
   2. Stworzenie obiektu użytkownik
      1. Wyliczenie wektora preferencji
   3. Wybór parametrów algorytmu
   4. Wywołanie algorytmu
   5. Zwrócenie listy wybranych platform
   6. Wywołanie GUI i prezentacja wyników
4. Biblioteka z klasami
   1. Klasa platforma
      1. Jakie są filmy
      2. Cena
      3. Nazwa platformy
      4. Referencja do wektora preferencji na podstawie którego jest wyliczony wynik cache
      5. Wynik cachowy
   2. Klasa film
      1. Wektor Gatunków
      2. Ocena
      3. Tytuł
      4. Referencja do wektora preferencji na podstawie którego jest wyliczony wynik cache
      5. Wynik cachowy
   3. Klasa Użytkownik
      1. Wektor preferencji
      2. Budżet
      3. Ilość kupowanych platform
5. Plik do GUI
   1. Otwieranie okienka dialogowego
   2. Wpisanie przez użytkownika ulubionych gatunków
      1. Funkcja wyświetla gatunki w liście
      2. Funkcja prosi użytkownika o podanie lubianych gatunków w kolejności od najbardziej do najmniej lubianych
   3. Wybór parametrów algorytmu
      1. Wybór początkowej populacji
      2. Liczba iteracji
      3. …
   4. Wypisanie ostatecznego wyniku w postaci listy platform
6. Plik do algorytmu i funkcji celu
7. Plik z gatunkami