UNIWERSYTET RZESZOWSKI

WYDZIAŁ MATEMATYCZNO-PRZYRODNICZY

KIERUNEK: INFORMATYKA

Temat: Algorytmy przeszukiwania

Tytuł pracy: Baza filmów.

Opiekun projektu: dr inż. Piotr Grochowalski

Wykonali: Łukasz Hanula, Krzysztof Małysa.

Użyte programy/pliki:

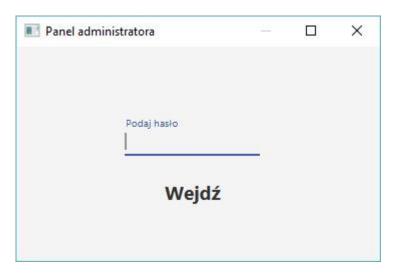
- NetBeans IDE 8.2,
- JavaFX Scene Builder Gluon,
- SQLite,
- Baza danych wykonana w sqlite,
- Sterownik do komunikacji z bazą sqlite,
- Biblioteka jfoenix.

Temat naszego projektu dotyczył przeszukiwania danych, przy użyciu 2 algorytmów, tj. algorytm miary odległości Levenshteina oraz Knutha Morrisa Pratta. Jako 3 sposób przeszukiwania danych, opracowaliśmy swój algorytm.

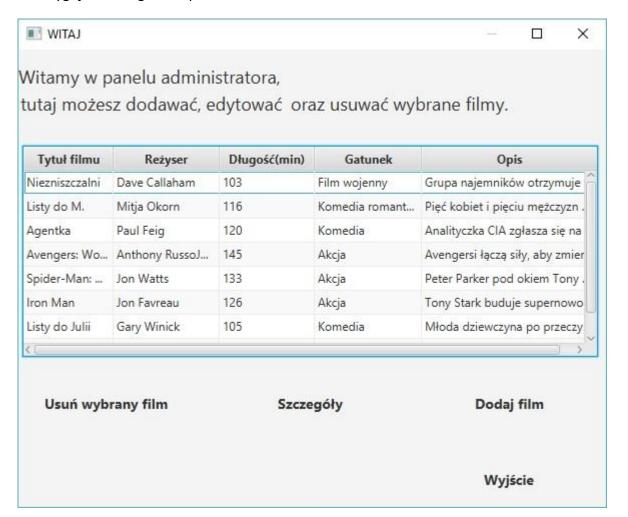
Poniższy screen zawiera menu startowe aplikacji, gdzie mamy do wyboru 3 pozycje.



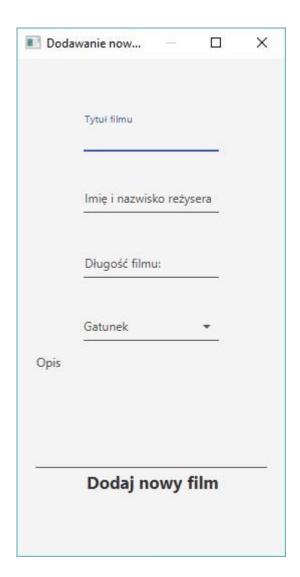
Opcja "panel administratora" umożliwia przejście do narzędzi do zarządzania bazą filmów. Aby przejść dalej wystarczy podać hasło ("hasło").



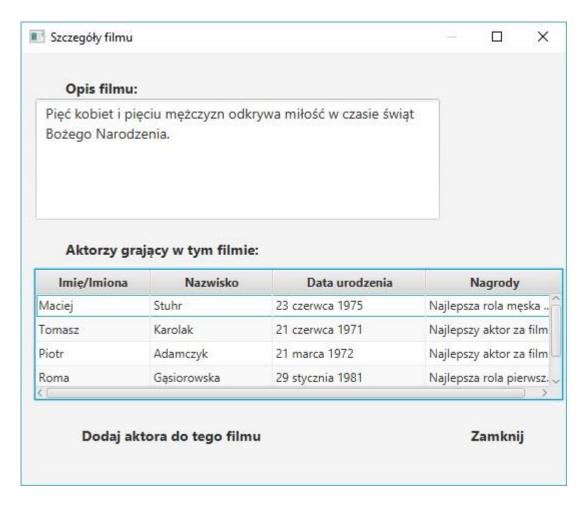
Tak wygląda okno główne panelu administratora:



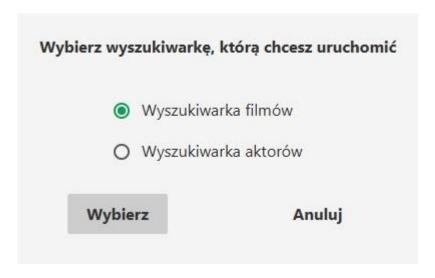
Przycisk "dodaj film" przenosi nas do okienka, w którym możemy dodać kolejny film. Wystarczy uzupełnić odpowiednio pola i kliknąć "dodaj nowy film".



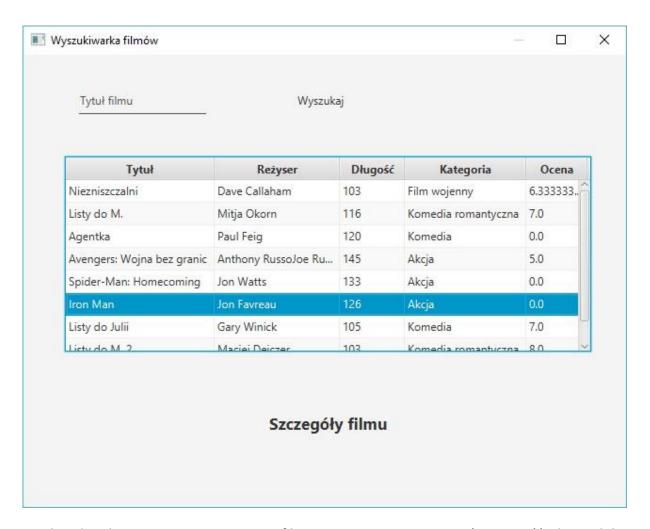
Kiedy zaznaczymy jakiś film, możemy podglądnąć jego szczegóły przez kliknięcie w przycisk "szczegóły".



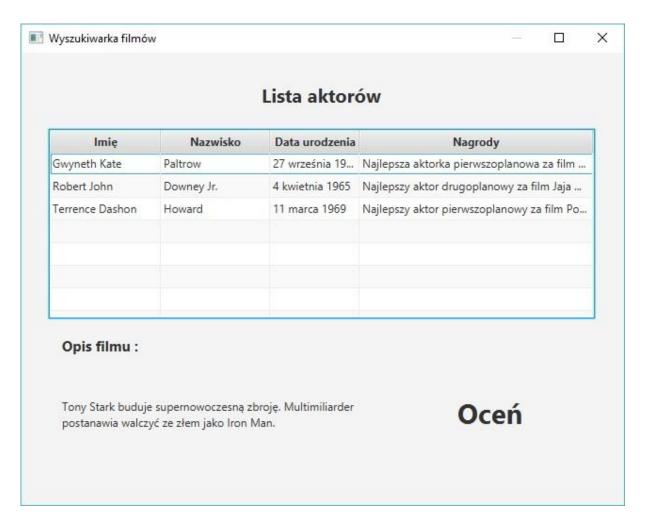
Druga opcja z menu głównego, "wyszukiwarka" przenosi nas do menu wyboru wyszukiwarek. Mamy 2 dostępne wyszukiwarki : aktorów i filmów.



Wyszukiwarka filmów umożliwia nam wyszukiwanie filmów po tytule. Jeżeli chcemy wyświetlić wszystkie filmy, wystarczy pozostawić puste pole i kliknąć "wyszukaj". Wyszukiwanie odbywa się za pomocą dwóch algorytmów miary odległości Levenshteina oraz Knutha Morrisa Pratta. Jeżeli jeden nic nie znajdzie, wtedy drugi wykonuje zadanie.



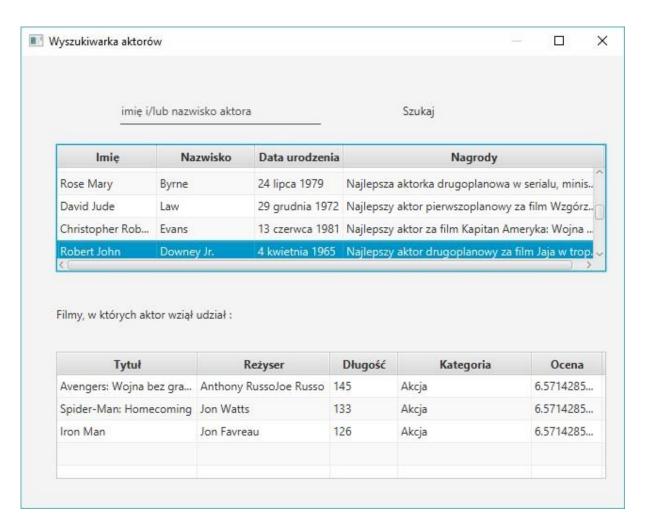
Jeżeli odnajdziemy interesujący nas film, możemy go zaznaczyć i przejść do widoku "szczegółów", gdzie znajdziemy informację o aktorach grających w filmie, opis filmu oraz będziemy mieli opcję oceny filmu.



Aby dokonać oceny, wystarczy kliknąć przycisk "oceń", następnie wybrać ocenę i ocenić.



Drugą dostępną wyszukiwarką, jest wyszukiwarka aktorów. Wyszukiwanie realizowane jest za pomocą naszego algorytmu, który szuka podobieństw między tekstem a wzorcem i zwraca wyniki. Po kliknięciu w aktora możemy podglądnąć w jakich filmach brał udział.



Wybrane fragmenty kodu:

```
public static int AlgorytmKnuthaMorrisaPratta(String wzorzec, String tekst) {
int m, n, i, j, t;
int P[] = new int[100];//maksymalna dlugosc vzorca to 100 symboli
n = tekst.length();
m = wzorzec.length();
P[0] = 0;
P[1] = 0;
for (j = 2; j <= m; j++) {
    while ((t > 0) && (wzorzec.charAt(t) != wzorzec.charAt(j - 1))) {
        t = P[t];
    if (wzorzec.charAt(t) == wzorzec.charAt(j - 1)) {
        t++;
    P[j] = t;
int d = 0;
while (i \le n - m + 1) {
    j = P[j];
    while ((j < m) \&\& (wzorzec.charAt(j) == tekst.charAt(i + j - 1))) {
        j++;
    if (j == m) {
        System.out.println(i);
        z = i;
        d = i;
    i = i + Math.max(1, j - P[j]);
 return d;
```

```
public static int AlgorytmMiaryOdleglosciLevenshteina(String wzorzec, String tekst) {
int i, j, m, n, cost;
int d[][];
m = wzorzec.length();
n = tekst.length();
d = new int[m + 1][n + 1];
 for (i = 0; i <= m; i++) {
    d[i][0] = i;
 for (j = 1; j <= n; j++) {
    d[0][j] = j;
 for (i = 1; i <= m; i++) {
     for (j = 1; j <= n; j++) {
        if (wzorzec.charAt(i - 1) == tekst.charAt(j - 1)) {
            cost = 0;
            cost = 1;
        d[i][j] = Math.min(d[i - 1][j] + 1,
                Math.min(d[i][j - 1] + 1,
                        d[i - 1][j - 1] + cost));
 return d[m][n];
```