Министерство науки и высшего образования Российской Федерации Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Пермский национальный исследовательский политехнический университет»

Электротехнический факультет

Кафедра «Информационные технологии и автоматизированные системы» направление подготовки: 09.03.01— «Информатика и вычислительная техника»

Творческая работа № 1/2 по дисциплине «Основы алгоритмизации и программирования» на тему «Задача Коммивояжера» и «Разработка АРМ специалиста»

Вариант №6

Выполнил студент гр. ИВТ-23-16

Бучинский Ян Викторович

Проверил:

доцент кафедры ИТАС

Яруллин Денис Владимирович

(оценка) (подпись)

(дата)

Постановка задачи

Коммивояжер:

- 1. В качестве варианта для демонстрации работы программы взять свой вариант задания из лабораторной работы «ГРАФЫ» (не менее 6 вершин, двунаправленный граф). Модифицировать граф таким образом, чтобы для этого графа можно было решить задачу Коммивояжера. Можно придумать собственную альтернативную задачу, которую можно решить методом ветвей и границ. Это может быть игра, построенная по типу пошаговых настольных игр, к примеру. Разработать программу, которая будет универсальной на любом наборе исходных данных.
- 2. Проработать визуализирующую часть в программе средствами OpenGL или иных открытых кроссплатформенных графических библиотек в части построения графа. Интересные дизайнерские и конструкторские решения в интерфейсе применить: добавление новых узлов, перемещение узлов, установка связей между узлами, разрыв связей и прочие варианты демонстрации своего таланта.
- 3. Исходные данные должны приниматься с консоли, либо через графический интерфейс с помощью Qt, Windows Forms или других фреймворков и библиотек в экосистеме языка C++.
 - 4. Задокументировать программу диаграммой классов UML.

АРМ специалиста:

1. Разработка приложения способного помочь специалисту в его работе.

Анализ Задач

Коммивояжер:

1. Инициализация:

- Создается граф, представленный матрицей смежности.
- Для каждой вершины графа создается объект типа Node, который содержит информацию о предыдущих вершинах, текущей вершине, суммарном весе пути до текущей вершины и указателе на граф.

2. Рекурсивный процесс:

- На каждом шаге выбирается вершина с наименьшей верхней оценкой, которая еще не была посещена.
- Для выбранной вершины генерируются все возможные следующие вершины, и для каждой из них вычисляются верхняя и нижняя оценки.
- Выбирается следующая вершина с наименьшей верхней оценкой и добавляется в список рассматриваемых вершин.
- Процесс продолжается до тех пор, пока не будет рассмотрено все пространство возможных маршрутов.

3. Поиск решения:

- На каждом шаге алгоритма обновляется текущий рекорд наименьшая из верхних оценок.
- Если нижняя оценка текущей вершины больше текущего рекорда, ветвь обрывается.
- Если нижняя оценка равна верхней, исследование этой ветви завершается.
- После обхода всех ветвей в поиске решения возвращается наименьший найденный рекорд.

4. Вывод результата:

• В конце алгоритма выводится оптимальный маршрут - последовательность посещенных вершин с их весами и матрица переходов между ними.

АРМ специалиста:

- 1. Тема:Разработка СРМ системы для контроля позиций на складах.
 - а. Добавление позиций,
 - Увеличение/Уменьшение количества определенной позиции,
 - с. Установка двух уровней лимитов
 - 1) «Верхний»: Отсылка предупреждения в бота,
 - 2) «Нижний»: Отсылка файла с текущими позициями и оповещение о достижение критического значения по определенной позиции.
 - d. Ручная отправка файла в бота
- 2. Работа программы разбита на 3 основных пласта:
 - 1) Работа с файлами и обработка информации «под капотом»,

- 2) 3 скрипта для работы с ботом Telegram,
- 3) Визуализация программы.
- 3. Работа с файлами в свою очередь разбита еще на два этапа:
 - 1) Формирование запросов к базе данных, относительно чего и происходит сверка и изменение значений,
 - 2) Сверка лимитов и текущих значений позиции,
 - 3) Запуск скрипта для отправки сообщения и выбранной таблицы
 - 4) Формирование таблицы транзакций для отчетности
- 4. Скрипты для бота:
 - 1) Отправка предупреждений,
 - 2) Отправка файла CSV,
- 5. Визуализация (на QT) представляет из себя список текущих позиций с возможность изменять их количество, добавлять новые и тд. Возможно также переключаться между доступными пользователю таблицами и тд.

UML - диаграммы

Коммивояжер: Рисунок 1

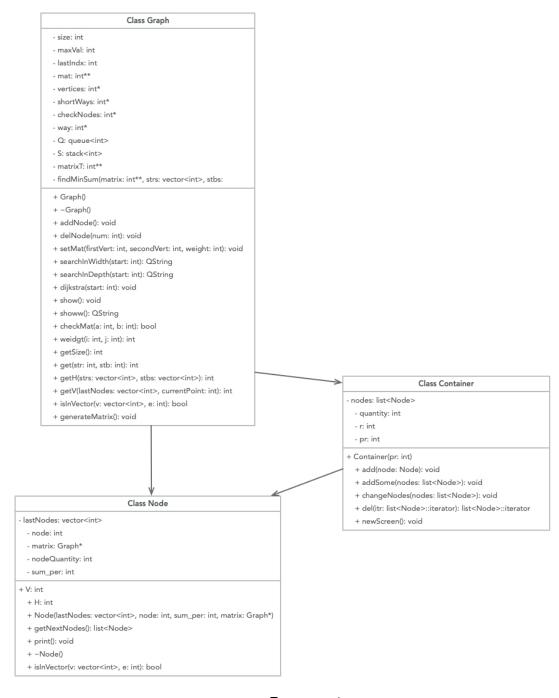


Рисунок 1

АРМ специалиста: Рисунок 2

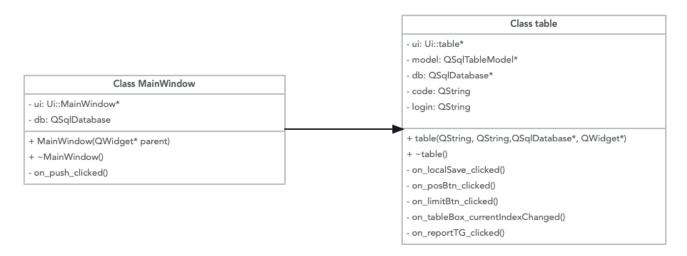
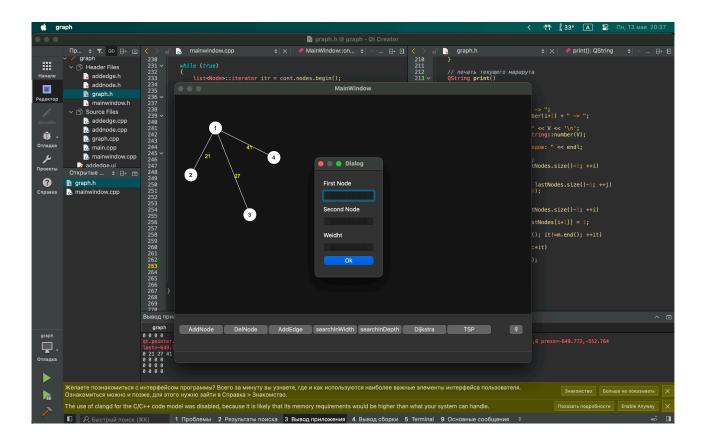
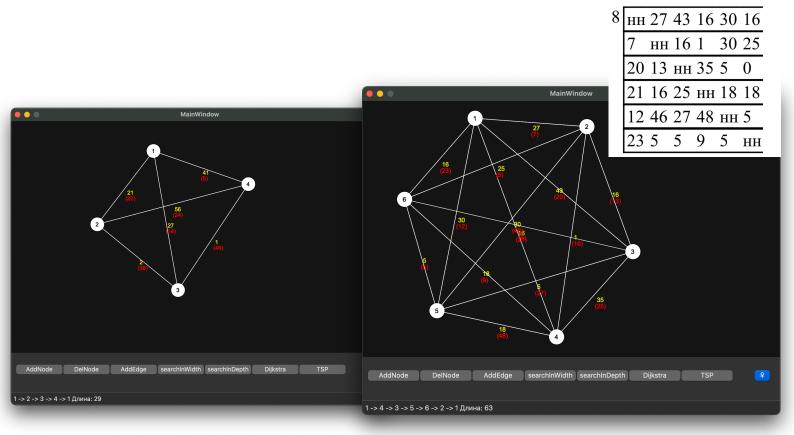


Рисунок 2

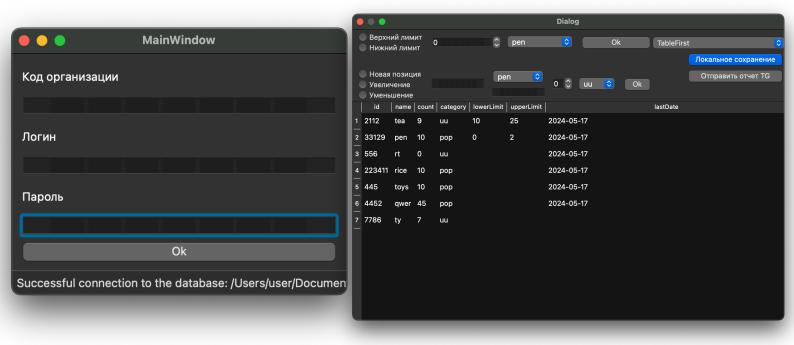
Демонстрация работы

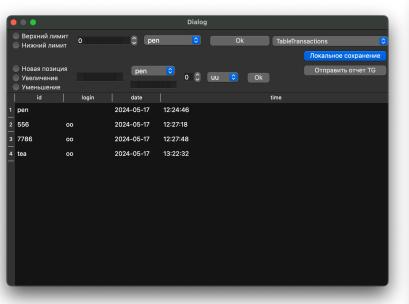
Коммивояжер:

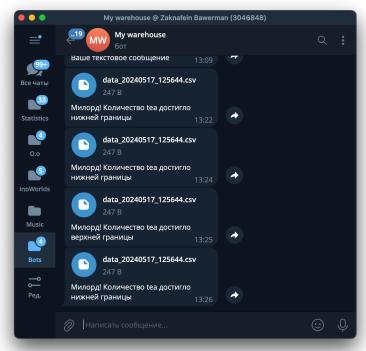




АРМ специалиста:







GitHub

https://github.com/MouseViolin/Labs_PSTU_2023/tree/main/Sem 2/Labs