|  |  |
| --- | --- |
| **УТВЕРЖДАЮ**  должность \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  подпись \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ФИО  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2013 г. |  |
| Draw Graph | |
| **СОГЛАСОВАНО**  должность \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  подпись\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ФИО  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2013 г. | **РАЗРАБОТЧИК**  должность \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  подпись\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ФИО  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2013 г. |
| Нижний Новгород 2013 | |

Интерфейс класса для расчета координат размещения вершин для социального графа

namespace Buddy.Placer

{

    public interface IPlacer

    {

        /// <summary>

        /// Размещение вершин графа

        /// </summary>

        /// <param name="nodes">Количество вершин</param>

        /// <param name="radiuses">Радиусы вершин</param>

        /// <param name="xAdj">Границы строк матрицы смежности. Формат CRS</param>

        /// <param name="adjency">Ненулевые элементы матрицы смежности. Фомат CRS</param>

        /// <param name="weights">Веса рёбер</param>

        /// <param name="width">Ширина области размещения</param>

        /// <param name="height">Высота области размещения</param>

        /// <param name="initialX">Координаты x начального размещения</param>

        /// <param name="initialY">Координаты y начального размещения</param>

        /// <param name="resultX">Координаты x полученного размещения</param>

        /// <param name="resultY">Координаты y полученного размещения</param>

        void PlaceGraph(

            int nodes, double[] radiuses,

            int[] xAdj, int[] adjency, double[] weights,

            double width, double height,

            double[] initialX, double[] initialY,

            out double[] resultX, out double[] resultY);

        /// <summary>

        /// Текущие настройки алгоритма размещения

        /// </summary>

        ISettings Settings { get; }

    }

}