

Specyfikacja implementacyjna programu *"grapher"*

Szymon Półtorak, Sebastian Sikorski

02.06.2022r

Streszczenie

Niniejszy dokument stanowi sprawozdanie z projektu *grapher* napisanego w języku *Java*. Przedstawiamy cel projektu, użyte algorytmy, strukturę folderów oraz działanie naszego programu. Podsumowujemy projekt, współpracę i wyciągamy z niego wnioski.

Spis treści

1	Cel Projektu	2
2	Środowisko powstawania projektu	2
3	Wybrany wzorzec projektowy	2
4	Format pliku z grafem	3
5	Uruchomienie Programu	3
6	Struktura Programu	3
	6.1 Struktura folderów	3
	6.2 Diagram Klas	5
7	Wykorzystane algorytmy	5
	7.1 Algorytm Dijkstry	5
	7.2 Breadth-first search(BFS)	6
	7.3 Strongly Connected Components (Algorytm Kosaraju)	6
8	Wywołania programu	7
9	Przeprowadzone testy	7
10	Zmiany względem specyfikacji	7
	10.1 Klasy i Diagram klas	7
	10.2 Obsługa błędów	7
11	Podsumowanie współpracy	7
12	Podsumowanie Projektu	7
13	Wnioski	7

1 Cel Projektu

Celem projektu było stworzenie programu mającego za zadanie generowanie grafów, sprawdzanie ich spójności oraz wyszukiwanie w nich najkrótszej ścieżki między zadanymi przez użytkownika punktami. Grafi są typu *kartka w kratkę*.

- Wage Mode — program generuje graf o losowych wagach dróg między wierzchołkami w taki sposób, że jest on spójny,
- Edge Mode — program losuje istnienie krawędzi między wierzchołkami grafu oraz wagi do momentu powstania grafu spójnego. Do sprawdzania wykorzystuje algorytm BFS,
- Random Mode — program losuje wagi dróg oraz krawędzie między wierzchołkami. W tym trybie graf może być niespójny,
- Read Mode – program odczytuje odpowiednio sformatowany plik i szuka najkrótszej ścieżki między podanymi przez użytkownika punktami za pomocą algorytmu Dijkstry.

Po szczegóły dotyczące tematyki projektu odsyłamy do specyfikacji funkcjonalnej.

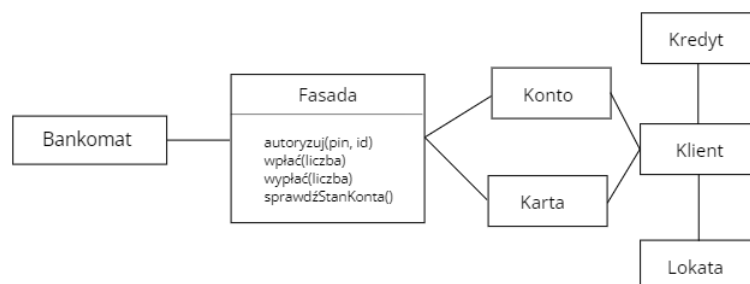
2 Środowisko powstawania projektu

Poniżej przedstawiamy środowisko powstania programu, czyli wykorzystane przez nas technologie.

Nazwa	Wersja
IntelliJ Idea	2022.1.1
Apache Maven	3.8.1
JavaFX	18.0.1
JUnit	5.8.2
Java Development Kit	17.03 LTS
Java Language Level	11
Git	2.30.2.

3 Wybrany wzorzec projektowy

Niniejszy projekt oparty jest na wzorcu projektowym fasady. Powoduje to stworzenie jednego prostego interfejsu służącego do sterowania programem a jego dodatkową zaletą jest ukrycie przed użytkownikiem złożoności programu.



Rysunek 1: Przykładowe zastosowanie fasady na bazie bankomatu.

4 Format pliku z grafem

Program do działania w trybie Read Mode przyjmuje plik o określonych właściwościach:

- W pierwszym wierszu pliku znajduje się informacja o liczbie wierszy i kolumn jakie składają się na graf,
- W każdym następnym wierszu znajduje się informacja o tym z jakimi innymi wierzchołkami połączony jest dany wierzchołek oraz waga jaka odpowiada temu połączeniu.

Ze względu na numerowanie wierzchołków od zera, numer wiersza odpowiada numerowi wierzchołka zwiększonego o jeden. Przykładowa zawartość pliku:

```
1 3 3
2   1 :0.33  3 :2.32
3   2 :3.21
4   1 :5.11  5 :2.46
5   0 :0.89  4 :3.23  6 :2.21
6   1 :1.23  3 :3.27  5 :2.25  7:5.12
7   4 :2.33
8   3 :3.63  7 :1.22
9   6 :6.21  4 :1.34
10  5 :4.26  7 :8.1
```

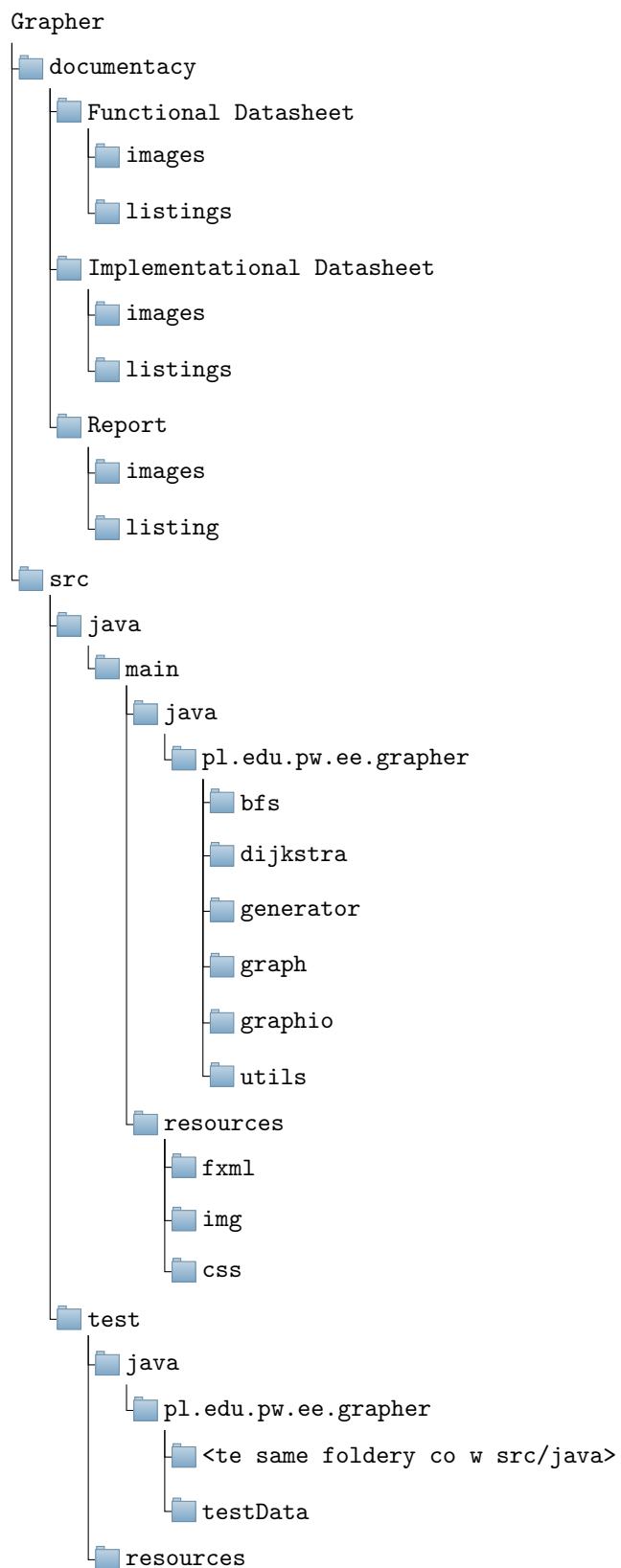
5 Uruchomienie Programu

6 Struktura Programu

W tym rozdziale przedstawiamy strukturę katalogów naszego programu oraz diagram klas.

6.1 Struktura folderów

Struktura różni się lekko od tej zaprezentowanej w specyfikacjach z racji przeniesienia projektu na osobną stronę z system kontroli wersji. Wszystkie nazwy zostały zmienione na język angielski.



6.2 Diagram Klas

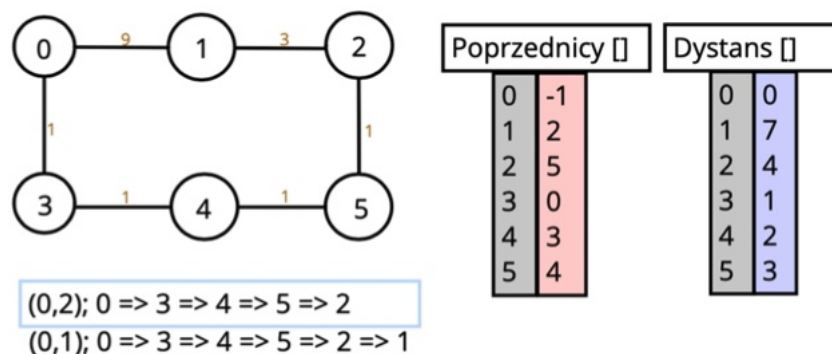
Poniżej przedstawiamy diagram klas pokazujący zależności między klasami w naszym programie.

7 Wykorzystane algorytmy

Nasz program wykorzystuje dwa algorytmy, które opisujemy w poniższych podrozdziałach.

7.1 Algorytm Dijkstry

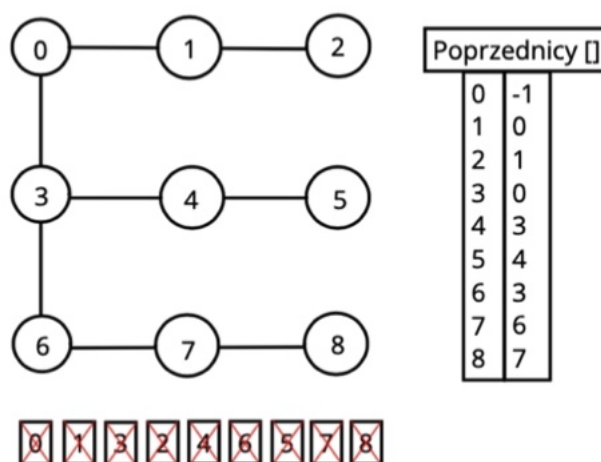
Algorytm Dijkstry liczy najkrótszą odległość od wierzchołka początkowego do wszystkich innych wierzchołków, ale w naszej implementacji skupiamy się jedynie na najkrótszej ścieżce między wierzchołkami zadanymi przez użytkownika. Algorytm ten korzysta z kopca pełniącego rolę kolejki priorytetowej oraz trzech tablic przechowujących poprzedników, wagi połączeń i całkowity dystans. Algorytm dodaje odwiedzane wierzchołki do kolejki priorytetowej a następnie pobiera je z niej aktualizując dystans dopóki kopiec nie jest pusty. Następnie zaczynając od wierzchołka końcowego (podanego przez użytkownika) cofamy się aż trafimy do wierzchołka początkowego. Podczas cofania zapisujemy przez jakie wierzchołki przeszliśmy oraz jaka była waga takiego przejścia.



Rysunek 2: Przykładowe działanie algorytmu Dijkstry.

7.2 Breadth-first search(BFS)

Nasz program wykorzystuje do sprawdzania spójności algorytm BFS. Nasza implementacja różni się od pierwotnie zakładanej w specyfikacji implementacyjnej projektu, ponieważ wykorzystaliśmy algorytm *Kosaraju*, który wyjaśnimy niżej. Algorytm w celu sprawdzenia spójności tworzy tablicę poprzedników o długości odpowiadającej ilości wierzchołków oraz zapełnia ją wartościami -1. Rozpoczynając iteracje od wierzchołka zero aż do ostatniego wierzchołka. Algorytm BFS polega na sprawdzeniu spójności przez przechodzenie po sąsiadach danego wierzchołka i jeżeli algorytmowi uda się przejść po wszystkich wierzchołkach(oczywiście jeżeli algorytm zostanie wykonany ze wszystkich wierzchołków co gwarantuje tak zwaną *silną spójność*), czyli w tablicy odwiedzonych wierzchołków wszystkie mają wartość `true`, to znaczy, że graf jest spójny.



Rysunek 3: Przykładowe działanie algorytmu BFS.

7.3 Strongly Connected Components (Algorytm Kosaraju)

Algorytm Kosaraju polega na wykorzystaniu silnych związków pomiędzy wierzchołkami grafu. Pierwszym krokiem jest włączenie BFS'a z zerowego wierzchołka i sprawdzenie, czy graf jest spójny. Jeżeli jest spójny to trzeba odwrócić graf, to znaczy zamienić zwroty wszystkich krawędzi grafu żeby biegły w przeciwną stronę, a następnie uruchamiamy BFS'a po raz drugi ale już na odwróconym grafie. Spójność po drugim uruchomieniu sprawdzania za pomocą algorytmu zapewnia nam spójność całego grafu.

8 Wywołania programu

9 Przeprowadzone testy

10 Zmiany względem specyfikacji

10.1 Klasy i Diagram klas

W trakcie implementacji naszego programu postanowiliśmy zmienić strukturę klas, a co za tym idzie całego diagramu. W rozdziale poświęconemu strukturze programu przedstawiliśmy nowy diagram klas. Tutaj przedstawimy zmiany w klasach.

10.2 Obsługa błędów

W naszej specyfikacji implementacyjnej pokazaliśmy tabelę konkretnych błędów obsługiwanych przez nasz program. Ostatecznie postanowiliśmy z nich zrezygnować, ponieważ wyjątki obsługiwane w javie okazały się lepszym sposobem obsługi błędów. Wszelkie błędy są obsługiwane za pomocą wyjątków Javy oraz pokazują się odpowiednie komunikaty w graficznym interfejsie użytkownika.

11 Podsumowanie współpracy

Współpraca podczas projektu obyla się bez znaczących problemów oraz przebiegała efektywnie. Dzięki ciągłemu kontaktowi mogliśmy dyskutować nasze pomysły na zmiany działania programu oraz jego wyglądu. W kontrolowaniu zmian pomagał nam system kontroli wersji *git*, który pomagał na bezproblemową pracę z repozytorium oraz wprowadzanie w nim zmian.

12 Podsumowanie Projektu

Projekt *grapher* był realizowany od 14.04.2022r do 02.06.2022r. W ramach jego powstała dokumentacja projektu, czyli specyfikacja funkcjonalna, implementacja oraz niniejsze sprawozdanie. Oczywiście powstał również sam projekt, który posiada graficzny interfejs użytkownika. Program umożliwia generowanie grafu w trzech trybach oraz czytanie grafu z możliwością szukania najkrótszej ścieżki między wierzchołkami zadanymi przez użytkownika. Sam sposób wyświetlania ścieżki działa w dwóch trybach jeden pokazuje samą ścieżkę, a drugi pokazuje wagę przejść między wierzchołkami. Program został przetestowany za pomocą testów jednostkowych z wykorzystaniem framework'u JUnit.

13 Wnioski

Projekt ten wymagał od nas wiele wysiłku, ponieważ musieliśmy nauczyć się nowych konceptów takich jak przede wszystkim programowanie obiektowe. Wymagał on od nas naszej pierwszej pracy z projektowaniem graficznego interfejsu użytkownika co było dla nas zupełnie nowym i sporym wyzwaniem. To samo dotyczy się testowania oprogramowania oraz pracy z programem maven, wymagały one od nas nauki zupełnie nowych technologii i wykorzystanie ich w projekcie wymagało od nas szybkiej nauki nowych technologii. Z radością możemy stwierdzić, że wszelkie problemy związane z tymi rzeczami stały się dla nas przeszłością i dowodem na to jest w pełni działające oprogramowanie.