

1. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

1.1 Исходные требования к программе:

1.1.1 Требование к вводу исходных данных:

1.1.1.1 Ввод через взаимодействие с холстом:

1.1.1.1.1 Добавление вершин кликом по холсту.

1.1.1.1.2 Добавление ребер кликом по двум вершинам.

1.1.1.1.3 Добавление и изменение веса ребра кликом по ребру.

1.1.1.2 Ввод через текстовый файл – матрицей смежности.

1.1.2 Требования к визуализации:

1.1.2.1 Холст для отображения графа.

1.1.2.2 Панель управления с кнопками взаимодействия.

1.1.2.3 Поле для отображения текущего шага алгоритма.

1.1.3 Требование к выходным данным:

1.1.3.1 -

1.1.4 Схематическое представление графического представления:

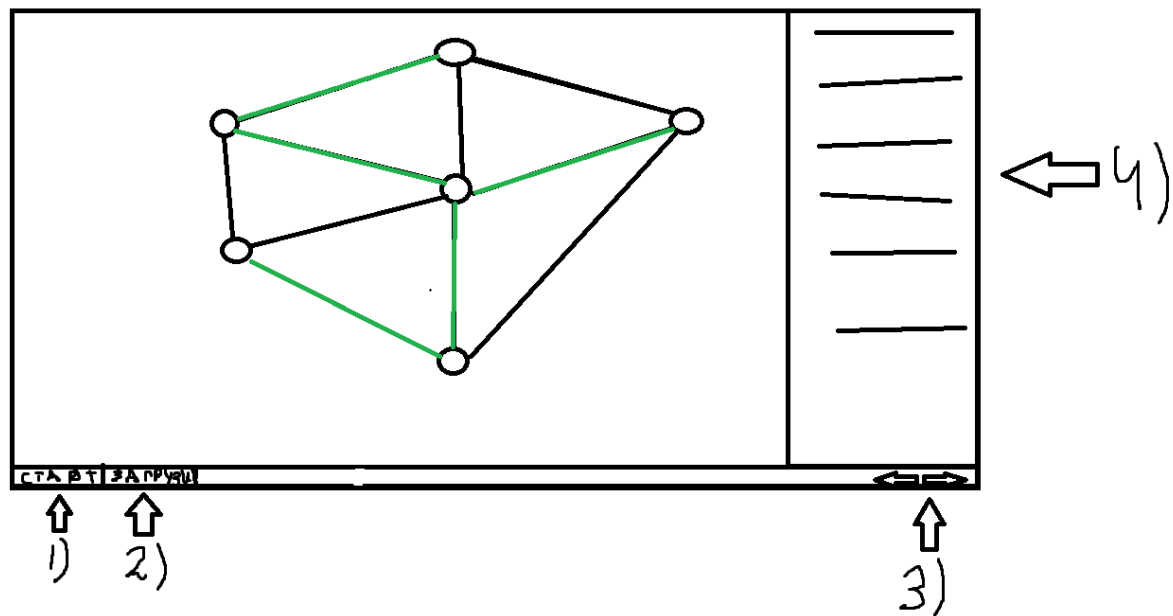


Рисунок 1 – схематический вид интерфейса

1.1.4.1 Кнопка 1 – начало работы алгоритма, входные данные загружены пользователем.

- 1.1.4.2 Кнопка 2 – загрузка входных данных через текстовый файл, а также построение или изменение графа на холсте с помощью добавления вершин и ребер.
- 1.1.4.3 Кнопки 3 – кнопки управления ходом алгоритма, переход между шагами алгоритма.
- 1.1.4.4 Поле 4 – текстовое описание текущего шага алгоритма.

2. ПЛАН РАЗРАБОТКИ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ В БРИГАДЕ

2.1. План разработки

Дата	Этап проекта	Реализованные возможности	Выполнено
27.06.2025	Согласование спецификации		
	Сдача прототипа		
	Сдача версии 1		
	Сдача версии 2		
	Сдача версии 3		
	Сдача отчёта		
	Защита отчёта		

2.2. Распределение ролей в бригаде

2.2.1 Реализация графического интерфейса:

2.2.1.1 Общий дизайн графического интерфейса и его реализация –
Ягудин Д.Р. , Костромитин М.М.

2.2.2 Реализация алгоритма Краскала и его взаимодействия с
графическим интерфейсом. – Че М.Б.