

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ
по учебной практике
ТЕМА: «АЛГОРИТМ ФЛОЙДА-УОРШЕЛЛА»

Студентка гр. 8382	_____	Кузина А.М.
Студентка гр. 8382	_____	Кулачкова М.К.
Студентка гр. 8382	_____	Рочева А.К.
Руководитель	_____	Фирсов М.А.

Санкт-Петербург
2020

ЗАДАНИЕ НА УЧЕБНУЮ ПРАКТИКУ

Студентка Кузина А.М. группы 8382

Студентка Кулачкова М.К. группы 8382

Студентка Рочева А.К. группы 8382

Тема практики: алгоритм Флойда-Уоршелла

Задание на практику:

Командная итеративная разработка визуализатора алгоритма(ов) на Java с графическим интерфейсом.

Алгоритм: Флойда-Уоршелла.

Сроки прохождения практики: 29.06.2020 – 12.07.2020

Дата сдачи отчета: 01.07.2020

Дата защиты отчета: 00.07.2020

Студентка	_____	Кузина А.М.
Студентка	_____	Кулачкова М.К.
Студентка	_____	Рочева А.К.
Руководитель	_____	Фирсов М.А.

АННОТАЦИЯ

Целью учебной практики является разработка приложения для визуализации алгоритма Флойда-Уоршелла. Приложение создается на языке Java и должно обладать графическим интерфейсом. Пользователю должна быть предоставлена возможность отрисовки используемых структур данных (графа и соответствующей матрицы смежности), а также пошагового выполнения алгоритма с пояснениями. Приложение должно быть понятным и удобным для использования.

Задание выполняется командой из трех человек, за которыми закреплены определенные роли. Выполнение работы и составление отчета осуществляются поэтапно.

SUMMARY

The purpose of training practice is to create an application which would visualize the Floyd-Warshall algorithm. The application should be written in Java programming language and must implement a graphical user interface. The user must be provided with possibilities to view data structures in use (the graph and the respective adjacency matrix) and the step-by-step execution of the algorithm with commentaries. The application must be transparent and handy.

The task is fulfilled by a team of three members, each of them assigned with certain obligations. Implementation of the task and report composition should be gradual.

СОДЕРЖАНИЕ

	Введение	5
1.	Требования к программе	6
1.1.	Требования к вводу исходных данных	6
1.2.	Требования к выводу результата	6
1.3.	Требования к визуализации	6
2.	План разработки и распределение ролей в бригаде	8
2.1.	План разработки	8
2.2.	Распределение ролей в бригаде	8
3.	Особенности реализации	9
3.1.	Структуры данных	9

ВВЕДЕНИЕ

Целью учебной практики является создание приложения, визуализирующего работу алгоритма Флойда-Уоршелла, предназначенного для нахождения кратчайших расстояний между всеми вершинами взвешенного ориентированного графа. Приложение должно быть написано на языке Java и снабжено понятным и удобным в использовании графическим интерфейсом. Пользователю должна быть предоставлена возможность ввести исходные данные в самой программе с клавиатуры или загрузить их из файла. Результат работы алгоритма также должен выводиться на экран и по требованию сохраняться в файл. Должна быть предоставлена возможность как моментального отображения результата, так и визуализации пошагового выполнения алгоритма.

Задание выполняется командой из трех человек, за каждым из которых закреплены определенные обязанности – реализация графического интерфейса, логики алгоритма, проведение тестирования и сборка проекта. Готовая программа должна корректно собираться из исходников в один исполняемый jar-архив. В ходе сборки должны выполняться модульные тесты и завершаться успехом. Также на момент завершения практики должен быть составлен подробный отчет, содержащий моделирование программы, описание алгоритмов и структур данных, план тестирования, исходный код и др.

1. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

1.1. Требования к вводу исходных данных

Исходными данными для реализуемого приложения является граф, в котором будет осуществляться поиск путей. Граф задается списком ребер в формате $v_i v_j w_{ij}$, где v_i, v_j – смежные вершины, w_{ij} – вес (длина) ребра между ними. Необходимо предоставить пользователю возможность ввода исходных данных как с клавиатуры в самой программе, так и из текстового файла.

1.2. Требования к выводу результата

Результат выполнения алгоритма должен выводиться на экран в виде таблицы, а также сохраняться в текстовый файл по требованию пользователя.

1.3. Требования к визуализации

Необходимо реализовать удобный и понятный пользователю графический интерфейс. Должна быть предоставлена возможность отрисовки заданного графа, выполнение алгоритма по требованию пользователя необходимо осуществлять моментально с выводом результата или пошагово. При пошаговом выполнении алгоритма каждый этап должен быть снабжен пояснениями.

На рисунке 1 изображена диаграмма прецедентов проекта, описывающая функционал программы.

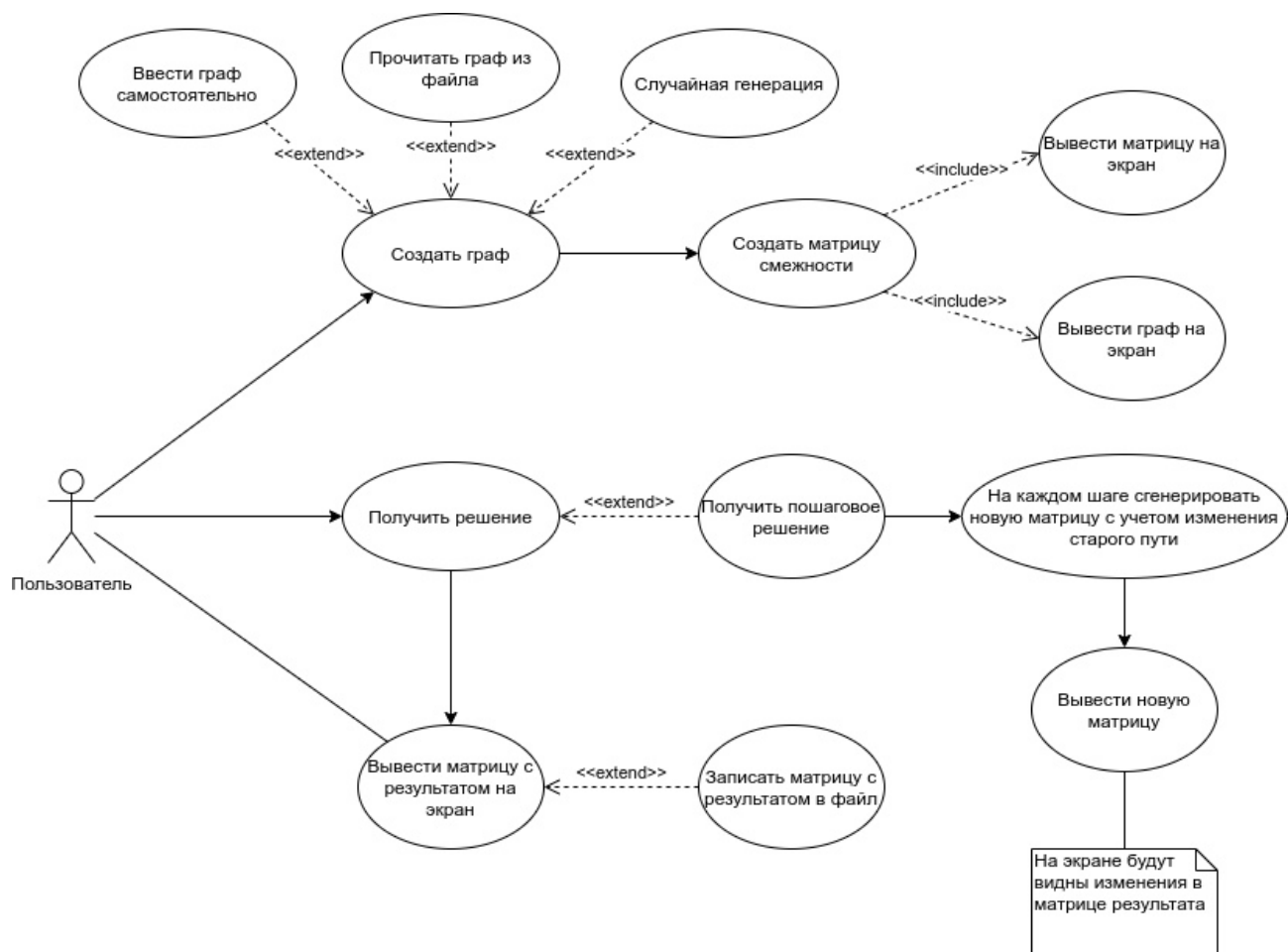


Рисунок 1 - Диаграмма прецедентов

2. ПЛАН РАЗРАБОТКИ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ В БРИГАДЕ

2.1. План разработки

К 02.07.2020 должны быть распределены роли между членами бригады, составлена диаграмма прецедентов программы, а также создана директория с исходным кодом и скриптом сборки.

К 04.07.2020 должны быть размещены все элементы интерфейса, составлены UML-диаграмма классов программы с пояснениями, а также UML-диаграмма состояний программы.

К 06.07.2020 необходимо сделать случайную генерацию изначальных графов с проверкой корректности вводимых данных, решение алгоритма при нажатии на кнопку графического интерфейса с отображением конечного результата работы алгоритма, а также добавить в отчет описание алгоритма и план тестирования.

К 08.07.2020 должна быть добавлена возможность визуализации пошагового выполнения алгоритма, должны быть сделаны тесты для созданных структур данных и функций алгоритма согласно плану тестирования, в отчет добавлено описание алгоритма пошагового отображения работы алгоритма.

К 10.07.2020 проект должен быть полностью готов, программа должна корректно собираться, в ходе сборки должны выполняться и успешно завершаться модульные тесты.

2.2. Распределение ролей в бригаде

Кузина А.М. отвечает за разработку графического интерфейса.

Кулачкова М.К. отвечает за реализацию логики алгоритма.

Рочева А.К. отвечает за тестирование и сборку приложения.

3. ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ

3.1. Структуры данных

Алгоритм Флойда-Уоршелла, реализуемый в программе, предназначен для обработки графа. Хранение графа осуществляется при помощи класса **Graph**. Граф включает в себя массив вершин, которые представляют собой объекты класса **Vertex**, и матрицу смежности – двойной массив связей между вершинами, которые хранятся в виде объектов класса **Connection**. Класс **Vertex** состоит из поля с именем вершины, которое не может быть изменено в ходе работы приложения, и метода, возвращающего имя вершины. Класс **Connection** хранит вес ребра, соединяющего вершины, или -1, если такого ребра нет, длину кратчайшего пути между вершинами и строку, содержащую сам путь. Класс также содержит методы, возвращающие значения приватных полей, и метод, обновляющий кратчайший путь и его длину.

Объект класса **Graph** создается и хранится в основном классе программы – классе **App**. К нему же привязан графический интерфейс. Чтение исходных данных для создания графа может осуществляться как из файла, так и с клавиатуры. Вывод результата обработки графа также может осуществляться как в файл, так и на экран. В связи с этим создаются классы **FileGraphIO** и **ScreenGraphIO**, которые реализуют интерфейс **GraphIO**, производящий ввод/вывод данных. Эти классы осуществляют взаимосвязь между пользовательским интерфейсом и графом.

На рисунке 2 изображена UML-диаграмма классов программы. Она будет дополнена в ходе дальнейшей работы над проектом.

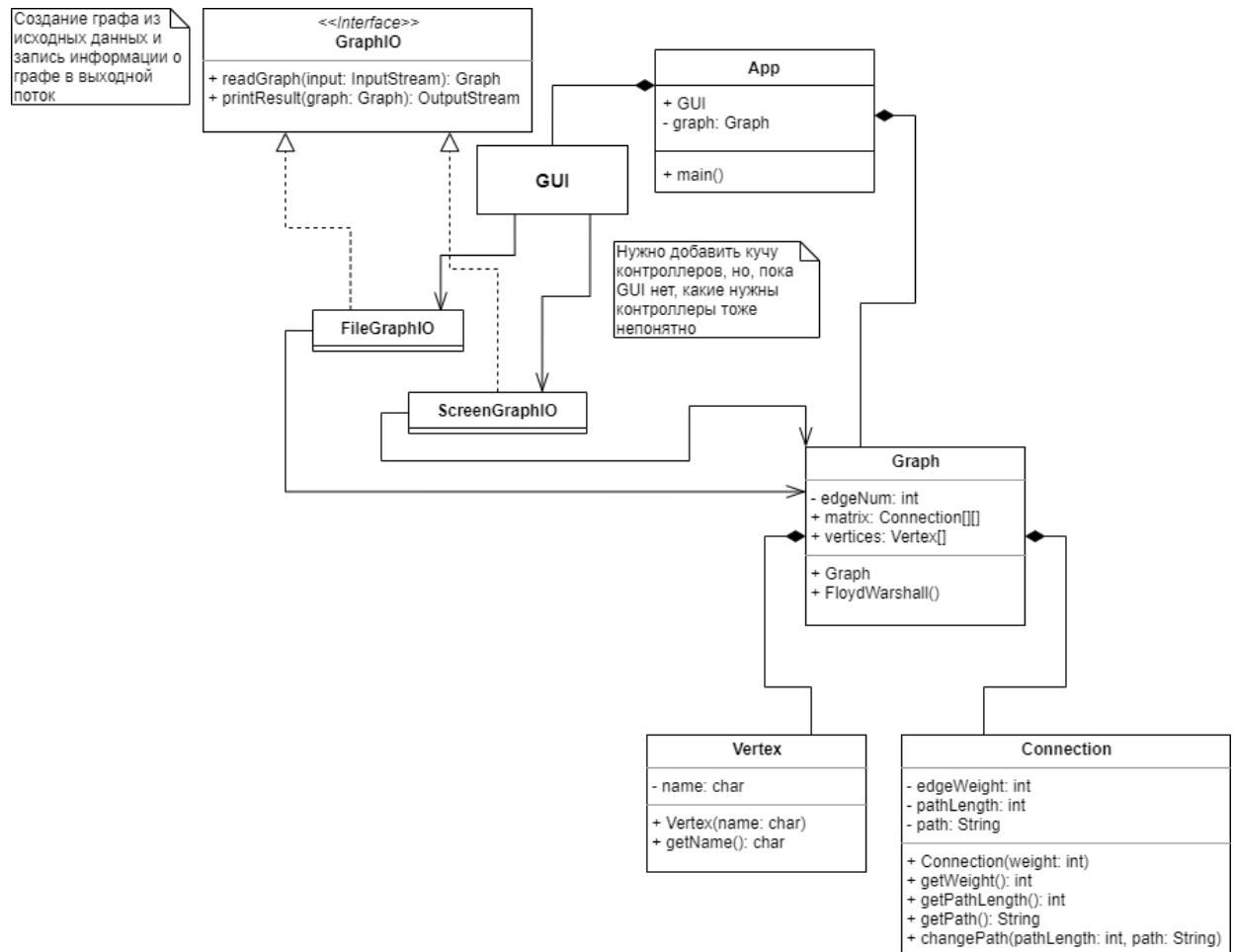


Рисунок 2 - Диаграмма классов