Progetto 2: Scelte logiche e strutturali

Stabilire se il grafo è orientato/non orientato

Stabilire se tutti i vertici sono raggiungibili o meno

Propongo lista di adiacenza, in quanto sono previste operazioni di inserimento e cancellazione vertici

Menù login: Schermata di registrazione, dati salvati in una struct Utenti -> accesso diretto al main

1. Menù utenti già registrati: Confronto con i dati della struct, se uguali entra nel main
2. Menù gestione tratte aggiungerle o rimuoverle
3. Suddivisione Main menù(ogni scelta verrà discussa più avanti):

* Effettua prenotazione(solo partenza o partenza dest)
* Visualizza prenotazioni effettuate

2.1 Funzioni: Aggiungi vertice, aggiungi arco, rimuovi vertice, rimuovi arco

3.1 Suddivisione in due sottomenù:

3.1.1 Ricerca solo partenza:

Meta più gettonata: ogni volta che un utente prenota una destinazione incrementiamo una variabile di libreria, il vertice a cui è associata la var con il valore maggiore è più gettonata(valutare altre soluzioni)

Meta più economica:, stampiamo i vertici con costo minore, funzione di costo calcolata con algoritmo di Dijkstra, in questo caso costo inteso in termini monetari

* + 1. Ricerca partenza/destinazione:

Tratta più economica: Dijkstra

Tratta più breve: visita in ampiezza e Minimum spanning tree

In entrambi i casi precedenti dobbiamo associare un ulteriore attributo detto: “sconto”, calcolato in una percentuale che decideremo, rispetto al costo della tratta, propongo di gestirla allo stesso modo del contatore gettonato