

Apostoe Andrei-Alexandru

321CB

3. Nu se pot folosi setteri pentru ca singura variabila din clasa respectiva este final.

4. 1) 20

2) Odata ce modific codul din template.

3) Da, prin copy-paste de la codul din template in pagina dorita.

4.1. Am numarat si Alfred apasa cel mai des pe Canvas (11 ori). Primul task pare a fi cel mai problematic (are cea mai mare frecventa / 10 secunde).

5.3 + 5.4.

Completati culorile utilizate:

Canvas = RED

Menu = GREEN

DialogBox = BLUE

Non-Cluster(5.5) = ORANGE

Completati dimensiunea ferestrei:

window = 10

Completati dimensiunile frame-ului:

x = 1200

y = 400

circleSize = 10

5.5 La primul si al doilea task, fiind vorba de clustere, trag concluzia ca Alfred era destul de dezorientat. La al treilea, fiind mai putine clickuri si niciun cluster, probabil i-a fost usor sa ajunga unde si-a dorit in pagina.

Ce formule ati folosit pentru a determina valorile de pe axele x si y ale unui punct pe reprezentarea ?

Pentru axa x – la fel ca in exemplu, adica timestampul.

Pentru axa y – la fel ca in exemplu, anume am asociat lui input – 1, card – 2, page – 3, menu – 4 etc.

Apoi le-am scalat cu private static final int Xscale, Yscale cu 15, respectiv 50.

Descrieti algoritmul de clustering utilizat.

Cat timp lista nu este vida, lucrez mereu cu primul element. Avand elementele listei deja sortate dupa timestamp, caut elemente de acelasi tip cu primul, care sa se afle la distanta de cel mult window secunde fata de acesta. Daca gasesc astfel de elemente, indicii lor ii introduc intr-un vector, iar elementele le adaug intr-un vector de clustere. Apoi sterg incepand elemente din lista incepand cu cel mai mare indice, iar la sfarsit sterg si primul element, pentru a putea trece la urmatorul. Cand lista devine goala, returneze vectorul de clustere.

