Universidade do Minho

Projecto Java de Laboratório de Informática
Relatório

Discentes:
Axel Ferreira - a53064
João Rua - a41841

Docentes:
F. Mário Martins
João Miguel Fernandes
João Luís Sobral

June 18, 2013

Grupo

(a) nome : Axel Ferreira
número : 53064
mail : axelferreira@me.com

(b) nome : João Rua
número : 41841
mail : joaorua@gmail.com

Contents

Abstract

Foi desenvolvido um programa no âmbito da U.C. de Laboratório de Informática III , capaz de utilizar o conteúdo processado pelo pelo anterior programa desenvolvido em C, também nesta UC, capaz de ler um ficheiro contendo um conjunto de autores e respetivos co-autores, e responder a alguns queries interativos sobre estes dados. Estes dados de autorias, e co-autorias são retirados do website DBLP.

1 Introdução

No âmbito da unidade curricular Laboratórios de Informática III foi proposta a realização de um projeto que dá continuidade ao projeto anteriormente desenvolvido em C nesta mesma UC. Este novo projeto conta com essencialmente duas partes. A primeira diz respeito á leitura de dados de memória secundária e população de estruturas de dados em memória central, gravação destas estruturas de dados em memória persistente em modo binário, bem como a criação de alguns queries de forma a permitir uma consulta interativa aos dados. Desenvolveram-se ainda alguns métodos que permitem consultas sobre as estruturas de dados. A Segunda parte prevê o teste de performance do código e respetivas estruturas de dados criados na 1ª parte, relativamente a estruturas de dados alternativas. De forma a facilitar esta segunda parte, o grupo teve o cuidado de criar uma interface cada vez que foi utilizada uma estrutura de dados do Java.Collections, de forma a permitir alterar as estruturas utilizadas alterando apenas, e se necessário, esta interface.

1.1 Estrutura do Relatório

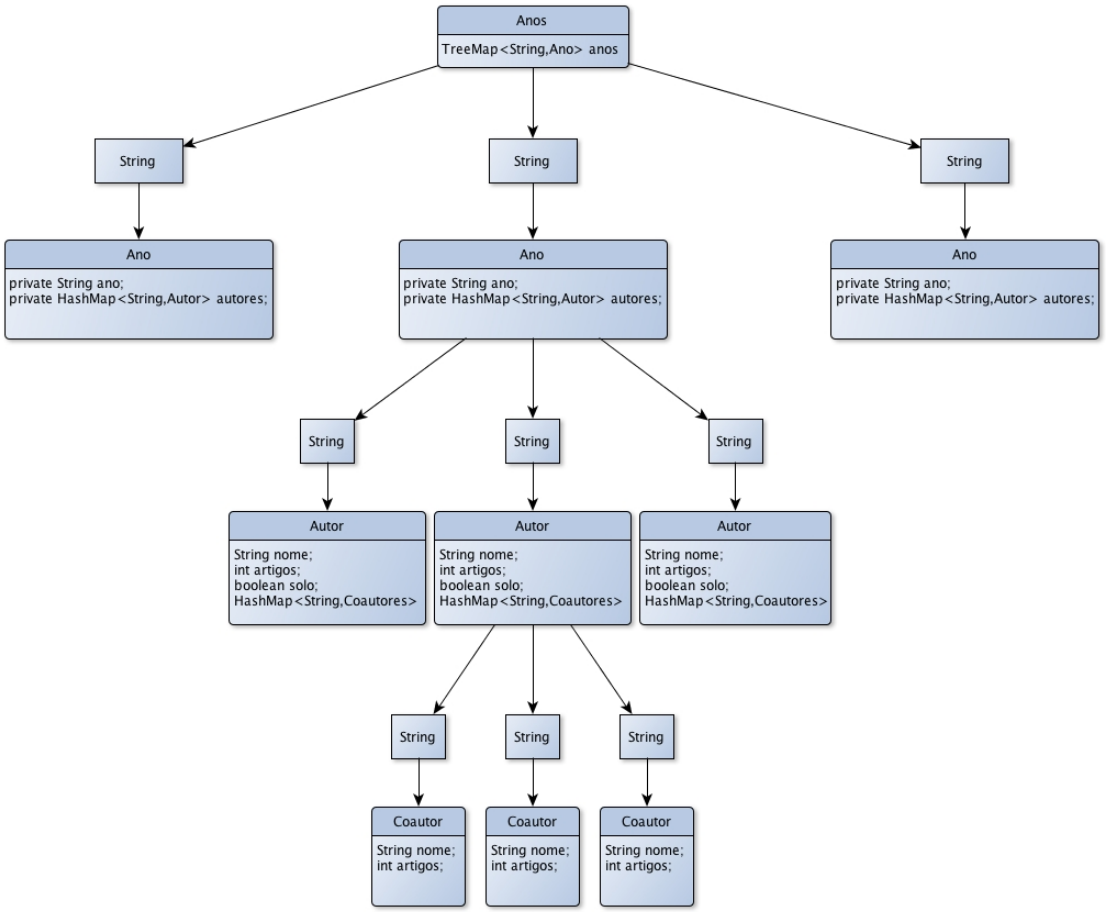
Este relatório inicia-se com uma capa, incluindo o título do projeto, a data, a identificação dos autores e da equipa docente que acompanhou o projeto. Segue-se o Índice, o Abstract que resume o projeto, a Introdução ao mesmo (onde se explicita o objetivo a atingir) e a Estrutura do Relatório. No desenvolvimento são

explicadas as classes criadas e a razão das estruturas de dados escolhidas, bem como as consultas estatísticas e interativas. Por fim apresentam-se a Conclusão.

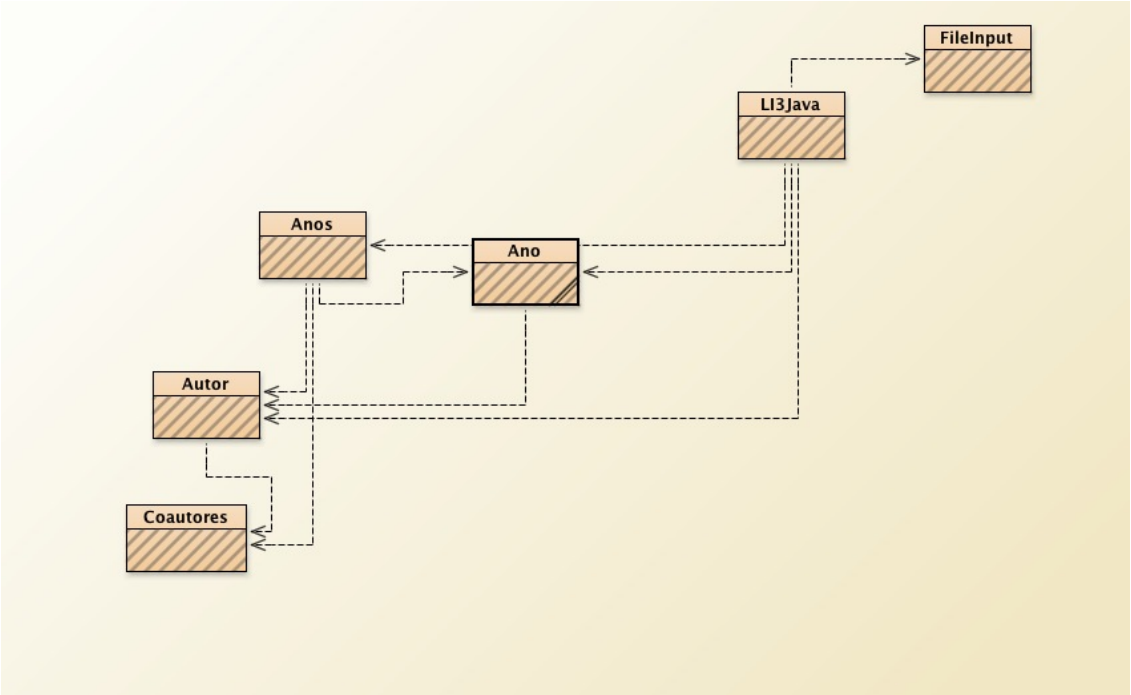
2 Classes e Estruturas de Dados

2.1 Classes Criadas

Na criação deste programa foram desenvolvidas algumas classes que são explicadas abaixo. Neste diagrama encontra-se explicada a estrutura de dados utilizada no programa.



O diagrama abaixo mostra a hierarquia de classes.



- Anos - Esta classe armazena toda a estrutura de dados. Contém um TreeMap em que são inseridos todos os anos. Cada ano é inserido, utilizando como chave a String contendo a numeração do ano. A escolha do TreeMap deveu-se ao facto de manter a ordem do ano. Esta ordem facilita a impressão e travessia ordenada necessária para algumas queries.

```
private TreeMap<String,Ano> anos;
```

- Ano - Classe criada para guardar o conteúdo de cada Ano, contém uma String com o nome do ano e um HashMap com os Autores. Cada autor é inserido utilizando como chave a String com o nome do mesmo. A utilização do HashMap deve-se ao facto de não haver vantagem associada á ordem de armazenamento.

```
private String ano;
private HashMap<String,Autor> autores;
```

- Autor - Classe criada para guardar o nome do Autor, numero de publicações, e rede de co-autores. Esta última é armazenada num HashMap de co-autores. Cada co-autor é inserido utilizando como chave a String com o nome do mesmo. A utilização do HashMap deve-se ao facto de não haver vantagem associada á ordem de armazenamento.

```
private String nome;
private int artigos;
private HashMap<String,Coautores> coautores;
```

- Coautor - Classe criada para guardar o conteúdo de cada co-autor, resumindo-se ao nome e numero de artigos publicados em comum com o respetivo autor.

```
private String nome;
private int artigos;
```

- FileInput - Esta classe faz todo o parsing e leitura dos dados de ficheiros com que posteriormente as estruturas de dados são povoadas. Contém apenas como variável de classe o nome do ficheiro que deve ler sempre. Contém ainda um método de classe que devolve o nome do ficheiro. Bem como dois métodos que devolvem o conteúdo dos ficheiros.

  ```
  public static final String ficheiro ="publicx.txt";
  ```

3 Consultas Estatísticas

3.1 Dados do último ficheiro lido

Quando o ficheiro é lido, é apresentado no ecrã o nome do ficheiro, seguido do número total de artigos, e número total de nomes lidos, número total de nomes distintos bem como o intervalo fechado de anos em que os artigos foram lidos. É ainda apresentada alguma informação respeitante aos dados atuais da estrutura de dados, nomeadamente nº total de autores, nº total de artigos, de um só autor, e nº de autores que apenas publicaram a solo. Finalmente é ainda apresentada toda a sequência ordenada de anos seguido do respetivo número de publicações.

3.2 Consultas Interativas

Nas queries interativas foi implementado um sistema de menus por prompt em que são mostradas as opções disponíveis ao utilizador do software que posteriormente seleciona a opção pretendida. Foram criadas as seguintes queries interativas:

- Top # de nº de publicações
- Top # de co-autores
- Listagem de co-autores comuns a uma lista de autores
- p

3.3 Consultas Globais

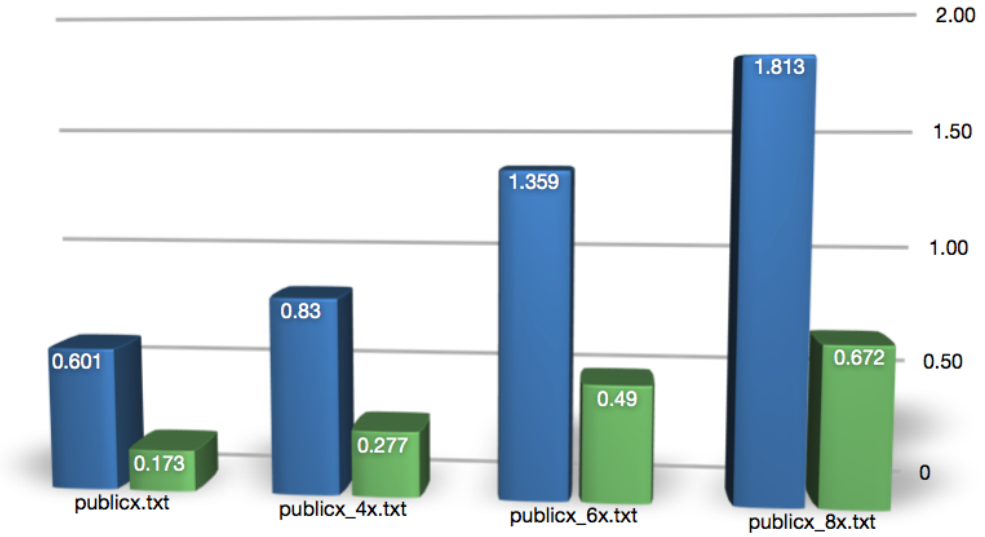
Foram criadas ainda duas queries que efetuam travessias transversais á estrutura de dados.

- # de linhas duplicadas
- tabela de coautores ate #

4 Medidas de Performance

4.1 Tempos de Leitura

Foram realizados testes de tempos de leitura, tendo como base o ficheiro publicx.txt, com as classes Scanner e BufferedReader tendo sido obtidos os seguintes tempos:



5 Conclusão

A principal dificuldade que foi ultrapassada, nomeadamente na 2ª Fase, foi a implementação das estruturas de dados uma vez que a função de inserção não funcionava corretamente tendo sido re implementada numa versão recursiva correta. A dificuldade não ultrapassada devido, ao tempo despendido no processo de refactoring, resume-se á falta de tempo para implementação da estrutura de co-autoria.