



Fundação CECIERJ - Vice Presidência de Educação Superior a Distância
Curso de Tecnologia em Sistemas de Computação
Disciplina: Programação com Interfaces Gráficas
AD2 2º semestre de 2019.
Professores: Mario Benevides e Paulo Roma

AD2: Grafos Sociais

1 Objetivo

O objetivo da AD2 é complementar as tarefas que ficaram faltando na AD1:

- Quem não conseguiu fazer nada, deve implementar, pelo menos, a classe SocialGraph, importando a classe DiGraph fornecida no gabarito.
- Implemente uma interface gráfica, para criar grafos ponderados que representem amizades, como no Facebook, e que permita executar todas as tarefas necessárias, fornecendo:
 - o nome de um arquivo com os nós e arestas do grafo (utilize um formato adequado)
 - ou digitando diretamente os dados na interface.

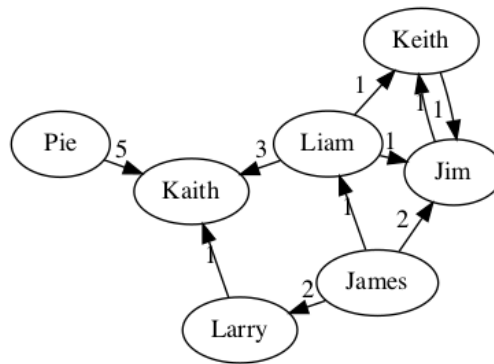
A saída do programa também deve ser efetuada usando componentes de interface apropriados.

- a interface ideal deveria permitir criar o grafo interativamente e graficamente, inserindo círculos e conectando-os com arestas que representam as amizades ¹,
 - além de atribuir pesos a estas arestas.
- Teste o seu código completamente. Utilize o unittest: ²

A melhor forma de fazer isso é usando configurações pequenas, por exemplo, com grafos que possuam poucos nós onde se sabe de antemão que amizades devem ser sugeridas.

¹<https://graphviz.readthedocs.io/en/stable/manual.html>

²<https://docs.python.org/3/library/unittest.html>



Deve ser entregue um arquivo `SocialGraphTest.py` que importa a classe `SocialGraph` e efetua os testes.

Procure testar todos os aspectos da sua implementação...

- A interface implementada deve ser a mais adequada possível aos requisitos da aplicação. Não há um formato fixo. Use a sua criatividade e bom senso...