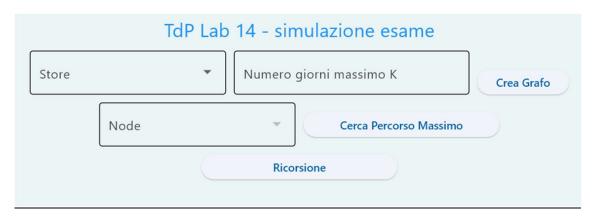
Simulazione d'esame bike_store

Si consideri il database "bike_store_full", contenente informazioni su i prodotti, gli acquirenti, gli ordini, gli store, tipologie di biciclette, estratto dai dati pubblicati sul sito https://www.kaggle.com/datasets/dillonmyrick/bike-store-sample-database.

Il database è strutturato secondo il diagramma ER della pagina seguente.

Si intende costruire un'applicazione che permetta di interrogare tale base dati, e calcolare informazioni a proposito degli ordini effettuati.

L'applicazione dovrà svolgere le seguenti funzioni:



PUNTO 1

- a. L'utente seleziona dal corrispondente menù a tendina uno store.
- b. Premendo sul tasto "Crea grafo", l'applicazione costruisce un grafo orientato. Vertici sono gli ordini che sono stati effettuati nello store selezionato. Gli archi collegano due vertici che sono stati effettuati in un massimo di K giorni. Il numero massimo di giorni sarà impostato dall'utente tramite l'apposito spazio. Il peso di ogni arco è pari alla somma degli oggetti comprati nei due ordini collegati.
- c. Costruito il grafo, l'applicazione visualizza il cammino più lungo partendo da un nodo. Il nodo è selezionato dall'apposito menù a tendina.

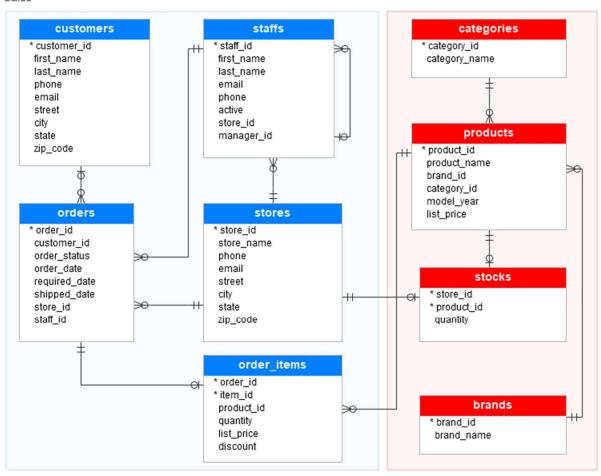
PUNTO 2

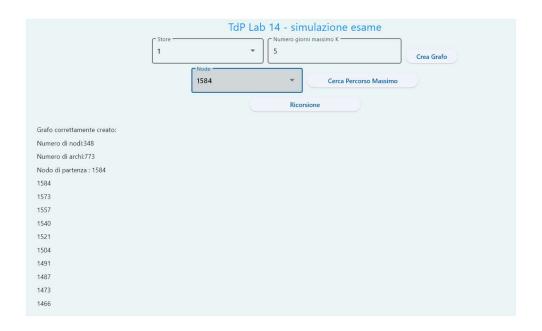
Partendo dal grafo ottenuto nel punto precedente, alla pressione del bottone "Ricorsione", si implementi una procedura ricorsiva che calcoli un percorso di peso massimo. Il vertice di partenza è quello selezionato nel punto 1.c e il peso degli archi nel percorso deve essere strettamente decrescente.

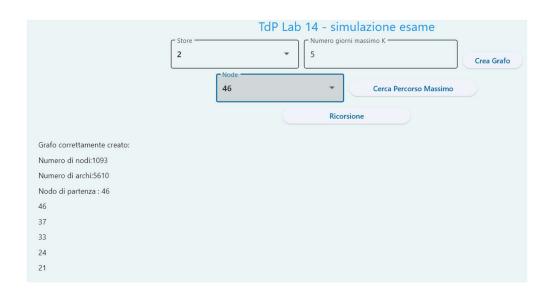
N.B.: un vertice può entrare una volta sola nel percorso

Nella realizzazione del codice, si lavori a partire dalle classi e dal database contenuti nel progetto di base. È ovviamente permesso aggiungere o modificare classi e metodi.

Tutti i possibili errori di immissione, validazione dati, accesso al database, ed algoritmici devono essere gestiti, non sono ammesse eccezioni generate dal programma.







03FYZ – Tecniche di programmazione

