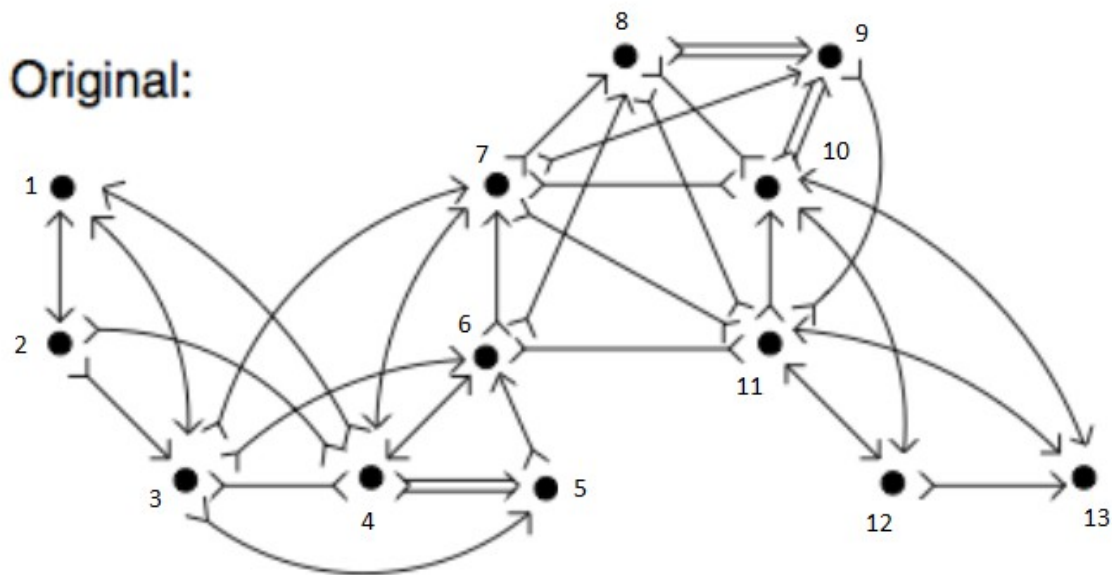
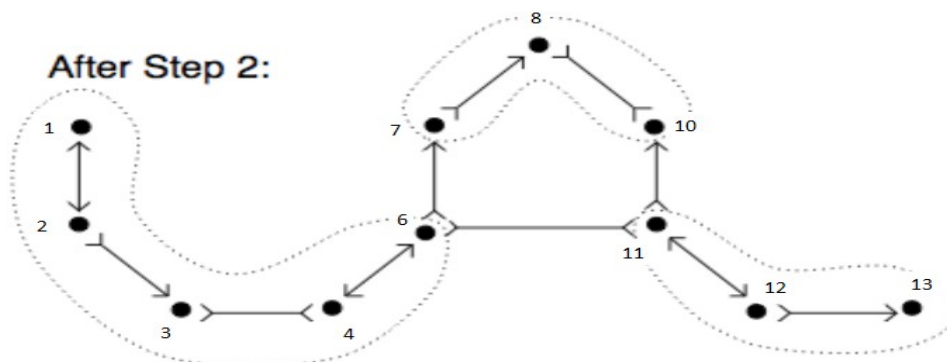


Dakle ovako, rucno sam uvela onaj primjersi graf. Kako su mu točno označeni vrhovi dano je na slici:



Dakle, ti Josip ces napraviti algoritam koji ce izbacivati ove vrhove koji su sadržani u nekom drugom vrhu (dakle 5 i 9 na slici) i smjesti ga u klasu reader. Pogledaj u strukturu u DataBase klasi (containedEdges mislim da sam ju nazvala) i mozes si to malo isprintat da vidiš sto trebaš pospremit u koju strukturu. Dakle, ti napisi funkciju koja ce iz mape "neighbors" is DataBase klase izbaciti sve sto se nalazi pod kljucem 9 i 5, i izbrisati iz neighbors mape sve susjedne vrhove. To ti je najlakše za napraviti da povuces sve susjede od 9 i 5 iz neighborsa i onda ih pobrises. Napisala sam i funkciju za brisanje i funkciju za unosenje podataka i u neighbors mapu i u edges mapu. Mislila sam da je bolje da imamo po jednu funkciju za pristup elementima dataBase klase, a ne da svako pise svoju, pa sam ih napisala tamo. Ako sto usfali, slobodno nadodajte.

Nino, ti mozes napraviti chunker. Mozes poceti isto sa ovim grafom kojeg sam ja unesla rucno (to je u reader klasi), samo ces morati zakomentirati sve one transitive edgeve i sve edgeve koji vode u vrhove 9 i 5. Ma vidit ces kad pogledas u kod, vrlo je lagano. Trebas dakle poceti od sljedeceg grafa.



Mozes koristiti ovu moju print funkciju u generalFunctions klasi da vidiš jesi li ispravno pogasio sve edgeve iz prethodnog grafa da dobiš ovaj. Onda napraviš chunker koji ce "chunkat" sve ove označene vrhove u ove gore cjeline. Dakle, trebat ces na kraju dobit 3 "chunka" i za svaki si negdje spremi sta ja

znam, recimo podatak o duljini u bazama i orijentaciju onih strelica. To ce mislim trebati kasnije za ispis. Taj chunker mozes smjestiti u writer klasu, jer kad budes gotov sa njime onda ce ti biti trivijalno jos napisati i program koji ispisuje rezultat u datoteku. Isto tako, za svaki "chunk" mozes pospremiti negdje info koji su sve vrhovi sadrzani u njemu (mozes dodati npr. strukture za to u DataBase - mislim da je najbolje da to sve bude na jednom mjestu jer ce i nama drugima onda olaksat za vidit sto se gdje desava a da ne kopamo svugdje po kodu )

E da, kod orijentacija: pogledajte u klasi, mislim da se zove "MapEdge", tamo mislim da ima (pisem ovo na drugom kompu pa ne mogu točno provjeriti kako sam to nazvala XD ) nesto sto se zove orientationA i orientationB. kad je orientation postavljen u 1 znaci da je strelica okrenuta prema vrhu, a 0 od vrha.

Za točne formate ispisa (Nino) i učitavanja (Josip) jos nisam sto posto sigurna pa cu taj dio dodati naknadno ali mislim da neće biti nista previše tesko. Mislim da su ovi formati koje nas trazi Sikic jos laksi od onih amos-ovih. Eto, pa kad tko nesto napravi nek uploda i nek nas obavjesti da mozemo napraviti git pull. XD