Le prime prove condotte per cercare di rendere graficamente la struttura degli RB-Trees con costrutti già forniti da programma non hanno portato ai risultati sperati. Il primo passo è stato quello di provare con la funzione TreePlot, che disegna un albero molto simile a quello desiderato, ma che presenta alcuni sostanziali problemi: per primo, non dà la possibilità di scegliere staticamente una radice, ma la deriva in base ai collegamenti definiti nella lista da cui viene creato l’albero, inoltre la struttura è ben definita e non può essere manipolata, non è possibile creare un albero mono ramo e per ultima cosa non è possibile definire il colore dei nodi. Continuando a sperimentare abbiamo visto che tramite l’opzione VertexShape è possibile ovviare a quest’ultimo problema, ma la modifica purtroppo è globale e quindi si ottiene un albero tutto rosso oppure tutto nero e ciò non è assolutamente d’aiuto.

Non volendo abbandonare l’idea però, abbiamo provato a rendere dinamica la struttura dei TreePlot attraverso l’apposita funzione Dynamic e tramite dei selection box abbiamo creato un meccanismo di modifica dei valori di partenza della lista, l’idea ha funzionato ma le limitazioni della struttura non ci permettono di fare altro e quindi abbiamo dovuto abbandonare l’idea iniziale.

La seconda opzione sulla quale ci siamo concentrati è stata quella di partire creando una nostra struttura dati. PARTE DI GIOVANNI

Tutto ciò ha reso quindi impossibile la creazione di esercizi su misura in cui l’utente potesse manipolare graficamente questi alberi per risolvere classici esercizi di bilanciamento dopo l’inserimento di nuovi nodi. L’unica parte che effettivamente è funzionate è quella delle domande a risposta multipla, che dovevano essere l’introduzione al vero e proprio esercizio.