Projectes de programació

Distribució de productes a un supermercat - Manual d'usuari



Identificador d'equip: 33.3

Membres de l'equip:

Eduardo Gimeno - eduardo.gimeno@estudiantat.upc.edu Joan Bejarano - joan.bejarano@estudiantat.upc.edu Genís Carretero - genis.carretero@estudiantat.upc.edu Vorasak Onying - vorasak.onying@estudiantat.upc.edu

Versió de l'entrega: 3.0

Índex

Execució del programa	3
1.2 Comandos Makefile	3
2. Menú principal	4
3. Prestatgeria	7
4. Llistat productes	g

1. Execució del programa

Per executar el programa cal compilar per crear l'executable.

Els passos per crear l'executable són els següents:

- 1. Obrir la terminal
- 2. Anar al directori on tenim el nostre projecte de l'assignatura de PROP
- 3. Escriure la comanda "make run"

```
• egimeno@Huaweiedu:~/Documentos/Prop/subgrup-prop33.3$ ls -la
total 40
drwxrwxr-x 7 egimeno egimeno 4096 dic 20 08:27 .
drwxrwxr-x 4 egimeno egimeno 4096 dic 19 20:22 ..
drwxrwxr-x 3 egimeno egimeno 4096 dic 23 11:22 DATA
drwxrwxr-x 14 egimeno egimeno 4096 dic 19 20:22 DOC
drwxrwxr-x 10 egimeno egimeno 4096 dic 19 20:23 EXE
drwxrwxr-x 12 egimeno egimeno 4096 dic 19 20:22 FONT
drwxrwxr-x 8 egimeno egimeno 4096 dic 23 11:15 .git
-rw-rw-r- 1 egimeno egimeno 77 dic 19 20:22 .gitignore
-rw-rw-r- 1 egimeno egimeno 2658 dic 19 20:22 Makefile
-rw-rw-r-- 1 egimeno egimeno 254 dic 19 20:22 README.md

egimeno@Huaweiedu:~/Documentos/Prop/subgrup-prop33.3$ make

Figura 1: terminal i del pwd
```

1.2 Comandos Makefile

- La comanda "make run" crearà al directori EXE tots els executables necessaris per a la compilació del programa i s'executarà el programa.
- La comanda "make all" compila tots els arxius.
- La comanda "make driver" executa el driver de tots els algorismes.
- La comanda "make clean" neteja tota la carpeta "EXE".
- La comanda "make doc" genera tota la documentació amb Javadoc.
- Les comandes de test proven les diferents classes. Aquestes són totes les possibilitats:
 - La comanda "make tests" fa tots els tests a la vegada (menys el "testBruteForce", que triga molt).
 - La comanda "make testSupermercat" prova la classe "Supermercat".
 - La comanda "make testPrim" prova la classe "Prim".
 - La comanda "make testGreedy" prova la classe "GreedySolutionGenerator".
 - o La comanda "make testTSP" prova la classe "TSPApproximator".
 - La comanda "make testDFS" prova la classe "DFS".
 - La comanda "make testComputeCost" prova la classe "ComputeCost".
 - La comanda "make testBruteForce" prova la classe "BruteForceGenerator".
 - La comanda "make testBruteForce2" prova la classe "BruteForce2".

• La comanda "make CntrlView" compila i executa les "Views" del nostre projecte.

2. Menú principal

Al menú principal del nostre programa es mostren tots els supermercats que tenim disponibles. També els que tenim guardats a la carpeta "DATA/supermercats".

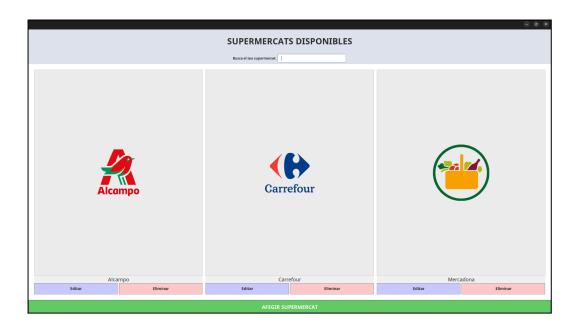


Figura 2: pantalla principal

Podem observar a la part superior un buscador per poder cercar els nostres supermercats que tenim a la pantalla d'inici.

A la part inferior tenim diversos botons. Avall de cada supermercat tenim un dels botons que serveix per editar el supermercat seleccionat.

En aquesta vista podem canviar-hi la icona, esborrar-la i reescriure el nom del supermercat. Tenim diverses icones de prova en la carpeta DATA/icones/supermercats, però es poden afegir de qualsevol altre directori del dispositiu.

Tornant al menú principal tenim el botó per esborrar el supermercat, on ens sortirà un desplegable per confirmar l'eliminació de l'element.

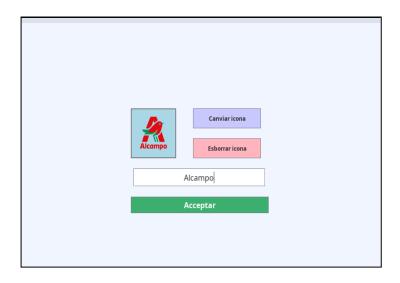


Figura 3: pantalla editar supermercat

Finalment, disposem del botó per afegir supermercat al nostre projecte. On observem un menú similar al d'"editar".



Figura 4: afegir supermercat

Després d'afegir el supermercat a la nostra llista de supermercats disponibles obtenim aquest resultat:

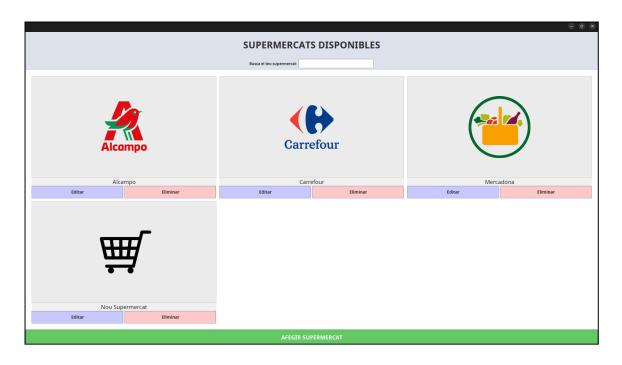


Figura 5: pantalla principal després d'afegir "Nou Supermercat"

3. Prestatgeria

Accedim al supermercat seleccionat i ens trobem amb la següent pantalla:



Figura 6: vista prestatgeria

En aquesta vista observem tots els productes dels quals disposem al nostre supermercat amb el seu nom i una imatge corresponent.

A la part superior tenim un quadre de text que ens indica la disposició i l'optimalitat d'aquesta que es va recalculant cada vegada que executem un algoritme diferent o movem els productes d'ordre.



Figura 7: puntuació de la prestatgeria

Per poder canviar l'ordre dels productes hem de passar per sobre amb el ratolí i clicar a sobre dels dos productes que volem intercanviar les seves posicions:



Figura 8: element seleccionat per intercanviar

Per cancel·lar la selecció únicament hem de tornar a clicar sobre el producte ressaltat, o donar.

A la part inferior tenim diversos botons. Un desplegable per escollir amb quin algoritme ordenar la prestatgeria amb el seu botó per generar la distribució. També el botó per guardar la disposició actual i el botó per poder veure tots els productes de tot el supermercat.



Figura 9: botons de la part inferior

4. Llistat productes

Aquesta és la vista que ens trobem en clicar sobre el botó "Veure llistat productes":



Figura 10: vista llistat productes

Novament, trobem un cercador, en aquest cas, de productes del supermercat.

A continuació, s'observen tots els productes del supermercat amb la seva icona, nom, descripció i preu corresponent. Tenim diverses icones de prova en la carpeta DATA/icones/productes, però es poden afegir de qualsevol altre directori del dispositiu. Cada producte del supermercat té l'opció de ser editat i eliminat.

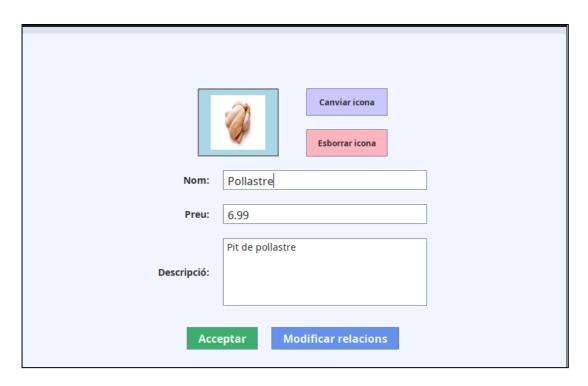


Figura 11: edició del producte "Pollastre"

Podem editar-hi tant el nom, com el preu i la seva descripció.

A més a més, podem editar la seva relació amb els productes relacionats del supermercat clicant a sobre de "Modificar relacions". Únicament s'ha d'anar d'un en un introduint tots els nous valors amb els quals es relacionen tots els productes.



Figura 12: desplegable de modificar relació del producte "Pollastre"

Una altra forma de modificar la relació, en aquest cas, entre dos productes del nostre supermercat, és clicant a sobre del botó inferior "Modificar relació entre dos productes". Llavors, s'haurà de seleccionar dos productes i ens sortirà un desplegable per introduir la nova relació:



Figura 13: modificar relació dos productes

Finalment, disposem del botó d'afegir productes nous al supermercat. En aquest cas ens sortirà una pantalla semblant a la d'afegir nou supermercat.



Figura 14: introduint nou producte al supermercat