

Αναπτύξη Λογισμικού για Πληροφοριακά Συστήματα (2014 - 2015)

Επίπεδο 2

Ευθυμίου Ιωάννης (1115200600296)

Χριστόφορος Χατζηνικολάου (1115200800060)

Περιγραφή Δομών και Οντοτήτων

Έχουν δημιουργηθεί κλάσεις που κληρονομούν την κλάση node, για κάθε μια από τις οντότητες που μας ενδιαφέρει (άνθρωπος, οργανισμός κλπ). Αυτό βοηθάει στο να είναι πιο ξεκάθαρα τα πράγματα στο τι κάνουμε κάθε φορά.

Τρόπος επίλυσης ερωτημάτων

Πρώτο μέρος

Η διάμετρος βρίσκεται από το μεγαλύτερο reachNode1 μεταξύ των κόμβων του γράφου

Το μέσο μήκος βρίσκεται υπολογίζοντας όλα τα reachNode1 και βγάζοντας τον μέσο όρο

Το πλήθος συνεκτικών γραφήματων βρίσκεται με την βοήθεια της reachNodeN. Με τον ίδιο τρόπο βρίσκουμε και το μεγαλύτερο από αυτά

Η πυκνότητα βρίσκεται με τον τρόπο που περιγράφεται στην εκφώνηση.

Τα centrality είναι αυτά που μας δυσκόλεψαν περισσότερο απ' όλα, αφού το closeness δεν έβγαζε τα αναμενόμενα αποτελέσματα, και το betweenness αργεί απίστευτα πολύ.

Μέρος Δεύτερο

Matches

Η εύρεση τους γίνεται με αποκλεισμό των ακατάλληλων, με ελέγχους να γίνονται πρώτα στους πιο άμεσους περιορισμούς

Stalkers

Το πιο σημαντικό μέρος γίνεται κατά την εισαγωγή των like, αφού αυτό μετατρέπει την ευρεσή τους σε έναν απλό έλεγχο

Trends

Βρίσκονται με βάση τον αλγόριθμο που έχει και το maxCC

Trust

Εδώ έχουμε υλοποιήσει μόνο το πρώτο κομμάτι, και η εύρεση της εμπιστοσύνης είναι παρόμοια με αυτή των stalker