Trabalho 2 de Programação Orientada à Objetos - INF1636 - 2011.1 Julio Ribeiro Luís Henrique Pelosi Peter Brasil

Relatório

No planejamento de nosso projeto de visualizador de grafos, foi levado em consideração o padrão *MVC* (*M*odel *V*iew *C*ontrol), onde a camada do modelo fica isolada da camada de vizualização e controle, sendo que decidimos juntar essas últimas para obtermos melhor proveito do *Swing*.

Com isso em vista, foi criada a classe GraphModel, que serve como ponto de acesso ao modelo (uma "casca"), permitindo realizar o carregamento de múltiplos grafos, juntando-os em uma lista.

A classe MainWindow é definida como singleton, sendo a janela principal do programa, reunindo um menu com as opções principais e janelas internas representando as múltiplas visualizações de grafos. Além disso é ela quem tem ligação direta com o GraphModel, permitindo o acesso às informações relativas aos VerticeData e EdgeData.

A classe GraphView por sua vez determina as múltiplas visualizações de grafos, tendo em cada instância sua seleção de grafos visíveis, implementada como uma lista de checkboxes. Cada view possui seu ViewCanvas, que é a tela onde os grafos são pintados. Para o controle da impressão ela possui uma lista com os grafos visíveis.

Os grafos das views são relacionados com os GraphCanvas, que pintam, individualmente, cada grafo no ViewCanvas, controlando as coordenadas de pintura e calculando a posição dos diversos elementos. Para um melhor encapsulamento, esses elementos foram divididos por duas inner classes, VerticeItem e EdgeItem.

Para que houvesse sincronismo de todas as informações utilizamos esquemas de observadores. O GraphModel guarda sua lista de observadores, notificando-os sempre que hajam modificações no modelo. No caso foram cadastradas as GraphViews que podem então imprimir sempre seus elementos nas posições corretas. O mesmo padrão foi utilizado no esquema das checkboxes.

Como recursos adicionais foram implementadas a organização das view que as posiciona automaticamente na janela, dividindo igualmente o espaço, e também a funcionalidade de arrasto do canvas como um todo, para facilitar a visualização de grafos muito grandes.