

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ
по учебной практике
Тема: Разработка визуализатора алгоритма на Java. Минимальное
остовное дерево: алгоритм Прима

Студентка гр. 0383	_____	Александрович В. П.
Студент гр. 0383	_____	Парфенов В. М.
Студентка гр. 0383	_____	Куртова К. А.
Руководитель	_____	Ефремов М. А.

Санкт-Петербург
2022

ЗАДАНИЕ НА УЧЕБНУЮ ПРАКТИКУ

Студентка Александрович В. П. группы 0383

Студент Парфенов В. М. группы 0383

Студентка Куртова К. А. группы 0383

Тема практики: Разработка визуализатора алгоритма на Java. Минимальное остовное дерево: алгоритм Прима.

Задание на практику:

Командная итеративная разработка визуализатора алгоритма на Java с графическим интерфейсом.

Алгоритм: алгоритм Прима для нахождения минимального остовного дерева.

Сроки прохождения практики: 29.06.2022 – 12.07.2022

Дата сдачи отчета: 12.07.2020

Дата защиты отчета: 12.07.2020

Студентка гр. 0383	_____	Александрович В. П.
Студент гр. 0383	_____	Парфенов В. М.
Студентка гр. 0383	_____	Куртова К. А.
Руководитель	_____	Ефремов М. А.

АННОТАЦИЯ

Целью проекта является разработка итеративного визуализатора алгоритма Прима с графическим интерфейсом на языке Java. Главными задачами проекта являются создание плана работы и разработка приложения согласно этому плану. Разработка осуществляется в команде, каждый участник которой выполняет свою роль. Конечным результатом является приложение с графическим интерфейсом, пошагово визуализирующее выполнение алгоритма Прима для поиска минимального остовного дерева на графе, заданном одним из нескольких способов: граф либо генерируется самой программой, либо считывается из текстового файла, либо вводится самим пользователем с использованием инструментов, предоставленных программой. Проект предполагает разработку программы на Java с JDK версии 17 с GUI, реализованным с помощью Swing. Для сборки проекта используется Maven, программа покрывается тестами Junit 5.

SUMMARY

The objective of the project is to develop an iterative visualizer of the Prim's algorithm with a graphical interface in Java language. The main tasks of the project are to create a work plan and develop applications according to this plan. Development is carried out in a team, each participant performing their role. The end result is a GUI application that visualizes the execution of the Prim's algorithm step by step. The graph is defined in one of several ways: it is either generated by the program itself, or read from a text file, or entered by the user themselves with the use of tools provided by the program. Is it presumed to build a Java program with JDK version 17 with a GUI implemented with Swing. Maven is used to build the project. The program is covered by Junit 5 tests.

СОДЕРЖАНИЕ

	Введение	5
1.	Требования к программе	6
1.1.	Исходные требования к программе*	0
1.2.	Уточнение требований после сдачи прототипа	0
1.3.	Уточнение требований после сдачи 1-ой версии	0
1.4.	Уточнение требований после сдачи 2-ой версии	0
2.	План разработки и распределение ролей в бригаде	0
2.1.	План разработки	0
2.2.	Распределение ролей в бригаде	0
3.	Особенности реализации	0
3.1.	Структуры данных	0
3.2.	Основные методы	0
3.3.		0
4.	Тестирование	0
4.1.	Тестирование графического интерфейса	0
4.2.	Тестирование кода алгоритма	0
4.3.	...	0
	Заключение	0
	Список использованных источников	0
	Приложение А. Исходный код – только в электронном виде	0

ВВЕДЕНИЕ

Целью проекта является итеративная разработка приложения с графическим интерфейсом на Java, предоставляющего пользователю инструменты для взаимодействия с ним. Приложение должно пошагово визуализировать выполнение алгоритма Прима. Алгоритм Прима строит минимальное остовное дерево взвешенного связного неориентированного графа.

1. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММЕ

1.1. Исходные требования к программе

1.1.1. Требования к вводу исходных данных

Входные данные могут быть заданы одним из нескольких способов:

- 1) Загружены из файла формата json.
- 2) Введены пользователем вручную с помощью инструментов, предоставленных программой. Пользователю предоставляется несколько режимов: режим ввода вершин, режим ввода ребер и режим удаления элементов. Вершины добавляются пользователем щелчком мыши на свободную часть холста. Ребра добавляются выбором двух вершин в режиме добавления ребер, пользователя просят ввести вес создаваемого ребра. Пользователь может редактировать граф, удаляя элементы (ребра и вершины) в режиме удаления.
- 3) Сгенерированы самой программой. Данные о графе генерируются и визуализируются программой. Полученный граф должен удовлетворять условиям, требующимися для выполнения алгоритма (т. е. быть связным, неориентированным и взвешенным).

В первых двух случаях обязательна проверка на связность графа.

1.1.2. Требования к визуализации

Графический интерфейс приложения должен содержать панель инструментов и холст, на котором будет представлен граф.

На панели инструментов содержится несколько кнопок, отвечающих за следующие действия:

- 1) Кнопка “Очистить” удаляет все элементы с холста.
- 2) Кнопка “Загрузить” позволяет загрузить файл формата .json с информацией о графе.
- 3) Кнопка “Сгенерировать” добавляет на холст граф, сгенерированный самой программой.

- 4) Кнопка “Добавить вершину” включает режим добавления вершин. Вершины добавляются щелчком мыши на свободную часть холста.
- 5) Кнопка “Добавить ребро” включает режим добавления ребер. Ребра добавляются выбором двух вершин и вводом значения их веса.
- 6) Кнопка “Удаление элементов” включает режим удаления элементов. Элементы (ребра и вершины) удаляются щелчком мыши по ним.
- 7) Кнопка “Назад” показывает предыдущий шаг алгоритма.
- 8) Кнопка “Вперед” показывает следующий шаг алгоритма.
- 9) Кнопка “Запуск алгоритма” запускает нахождение минимального остовного дерева, после чего будет доступен просмотр по шагам алгоритма. Предполагается, что после нажатия кнопки будет открываться диалоговое окно с предложением ввести номер стартовой вершины.
- 10) Кнопки “Перейти в начало” и “Перейти в конец” показывают граф на первом и последнем шаге алгоритма соответственно.

Визуализация работы алгоритма происходит следующим образом. Каждый шаг алгоритма показывается после нажатия кнопки “Вперед”, с возможностью отката на предыдущий шаг с помощью кнопки “Назад”. Красным цветом на графе выделяются ребра и вершины, входящие в остовное дерево, голубым – рассматриваемые на данном шаге вершины и ребра, т. е. вершины, инцидентные последней вершине, вошедшей в минимальное остовное дерево, и соответствующие им ребра, зеленым — вершина и ребро с минимальным весом, которые войдут в минимальное остовное дерево на следующем шаге. В отдельной строке на каждом шаге алгоритма показывается текущий вес минимального остовного дерева.

Диаграмма сценариев представлена на рис. 1, макет графического интерфейса представлен на рис. 2.

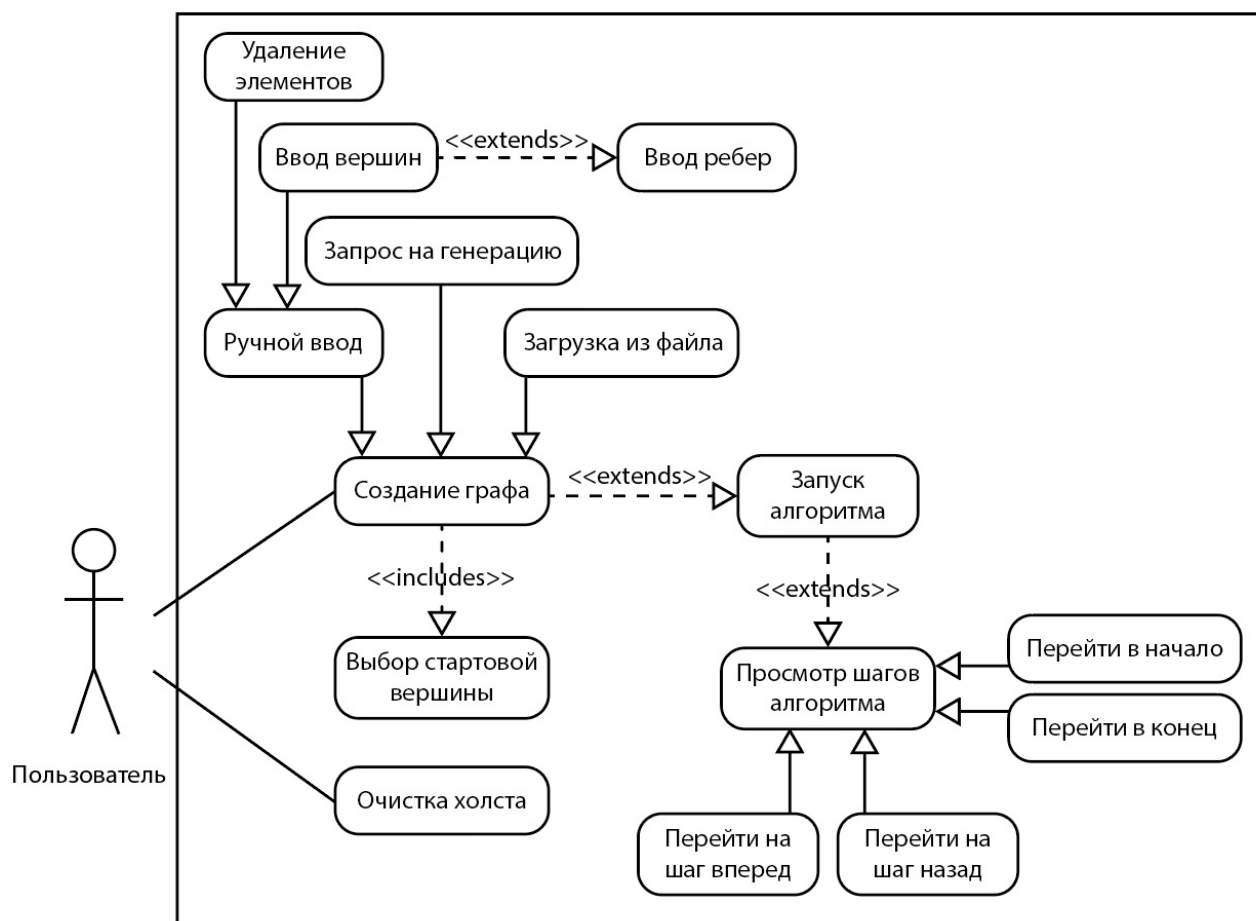


Рисунок 1 — Диаграмма сценариев использования

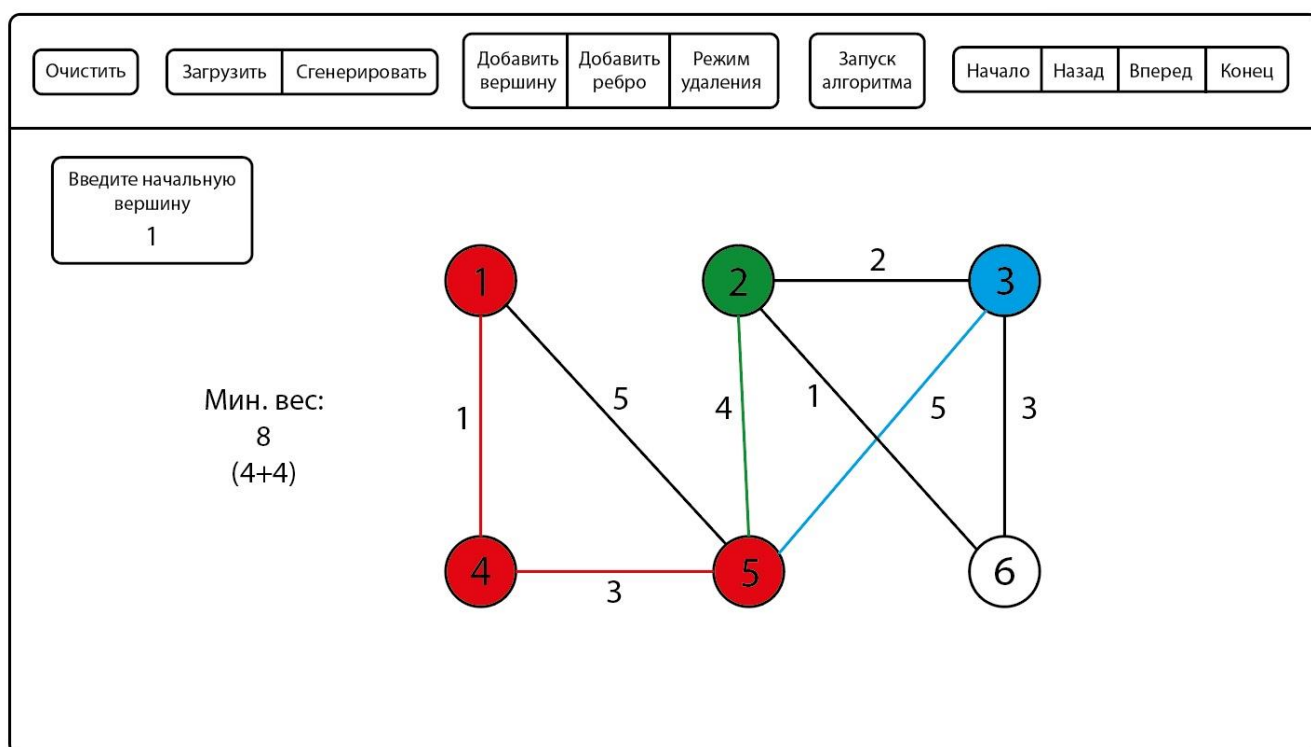


Рисунок 2 — Макет графического интерфейса приложения

2. ПЛАН РАЗРАБОТКИ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ В БРИГАДЕ

2.1. План разработки

02.07 — создание файла отчёта, заполнение титульного листа с постановкой задачи и сроками, написание раздела спецификаций, описание ролей участников команды; согласование спецификаций; создание Maven-проекта.

04.07 — Создание прототипа интерфейса: интерфейс программы на заглушках, реализация структур данных и алгоритма, тесты для структур данных и алгоритма; создание диаграмм классов и описание сущностей.

06.07 — Рабочий прототип: реализация всех типов генерации данных, выполнение и отображение работы алгоритма; представление диаграмм последовательности, описание тестовых случаев.

08.07 – Корректная работа кнопок, отвечающих за пошаговое исполнение алгоритма, реализация структур данных, отвечающих за пошаговое выполнение алгоритма, реализация тестов для этих структур; создание диаграммы состояний для описания процесса пошагового исполнения алгоритма, пояснения к диаграмме, описание тестовых случаев, описание интерфейса взаимодействия с пошаговым выполнением алгоритма.

10.07 — Сборка проекта в jar-архив, представление итогового отчёта.

2.2. Распределение ролей в бригаде

Александрович Валерия — покрытие программы тестами, связь интерфейса и внутренних структур данных

Парфенов Владислав — визуализация, создание интерфейса программы

Куртова Карина — реализация алгоритма и структур данных

3. ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ

3.1. Структуры данных

Структуры данных, используемые для представления графа.

1) enum Status

Перечисление состояний, которые могут принимать элементы графа при работе алгоритма. Элементы могут быть непосещёнными (*NOT_VISITED*), посещёнными (*VISITED*) и входить в минимальное остовное дерево (*BELONGS_TO_MST*).

2) class Node

Класс, представляющий вершину графа. Содержит информацию о состоянии вершины, и о вершинах, инцидентных ей с соответствующими рёбрами (структура *adjacent*).

3) class Edge

Класс, представляющий ребро графа. Содержит информацию о состоянии ребра, весе ребра и о том, было ли напечатано данное ребро при выводе минимального остовного дерева (*boolean isPrinted*).

Структура данных, отвечающая за работу алгоритма.

1) class PrimAlgo

содержит информацию о графе (структура *graph*), имеет методы для добавления элементов в граф, содержит реализацию алгоритма и позволяет выводить информацию о минимальном остовном дереве.

UML-диаграмма данных классов представлена на рис. 3.

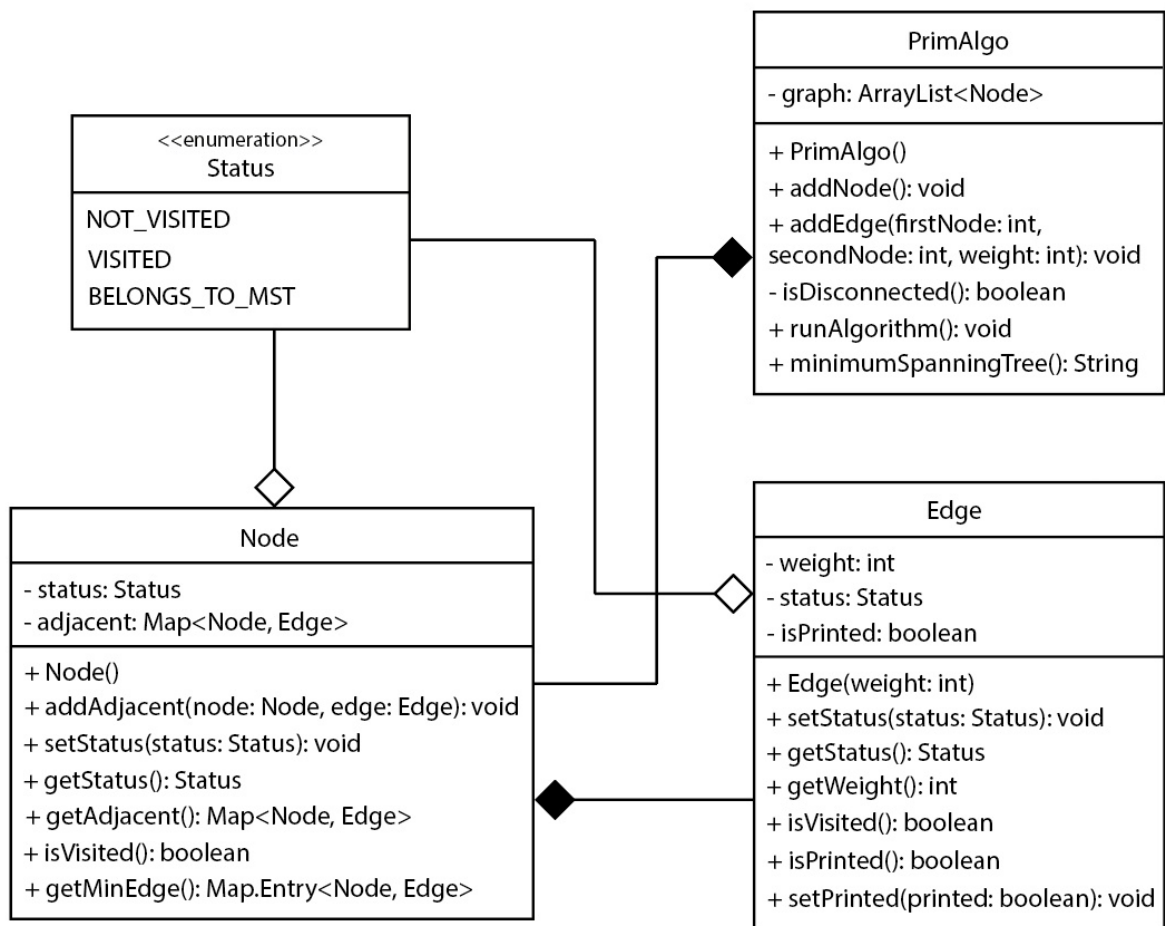


Рисунок 3 — UML-диаграмма классов, отвечающих за построение графа и реализацию алгоритма

Структуры данных, используемая в реализации интерфейса приложения.

1) Class App

Класс, отвечающий за открытие главного экрана приложения и взаимодействие пользователя с программными компонентами.

2) Class Canvas

Класс, отвечающий за рабочую область приложения (там, где располагается граф).

3) Class Menu

Класс, отвечающий за отображение меню и кнопок на нем в верхней части приложения.

4) Class Button

Абстрактный класс, который является обобщением всех кнопок в меню.

- 5) Classes AddEdgeButton, addNodeButton, CleanButton, GenerateButton, LoadButton, NextButton, PreviousButton, RemoveButton, ToEndButton, ToStartButton

Классы кнопок, отвечающих за функциональные компоненты приложения (добавление нового ребра, добавления новой вершины, очищение холста, генерация графа, загрузка графа из файла, переход к следующему шагу алгоритма, переход к предыдущему шагу алгоритма, режим удаления вершин и ребер, к конечному состоянию алгоритма, к начальному состоянию алгоритма).

3.2. Основные методы

Методы, использующиеся для работы алгоритма.

- 1) class Node

Метод *Map.Entry<Node, Edge> getMinEdge()*. Выбирает из списка вершин, инцидентных данной, вершину, к которой ведёт ребро с наименьшим весом. Возвращает пару вершина — минимальное ребро.

- 2) class PrimAlgo

1) Методы работы с графом *void addNode()*, *void addEdge(int firstNode, int secondNode, Integer weight)*. Первый метод добавляет новую вершину в список графа, вторая добавляет новое двунаправленное ребро с заданным весом между вершинами, представленными номерами их индексов.

2) Метод *boolean isDisconnected()* возвращает true, если были пройдены ещё не все вершины графа, false – иначе.

- 3) Метод *void runAlgorithm()* запускает работу алгоритма Прима. В результате получаем структуру графа с различными состояниями вершин и ребер.
- 4) Метод *String minimumSpanningTree()* возвращает строку, содержащую информацию о минимальном остовном дереве, в формате *[вершина1] [вершина2] [вес ребра между вершинами]* на каждой строке.

4. ИНТЕРФЕЙС ПРИЛОЖЕНИЯ

4.1. Создание главного экрана приложения.

Для создания интерфейса будет использоваться Swing. Для начала необходимо создать главное окно, которое будет называться App. Класс main будет создавать экземпляр класса App, который будет открывать приложение. Класс App является наследником класса JFrame. В конструкторе были описаны некоторые базовые опции, такие как размер экрана, закрытие окна по нажатию на крестик, layout, а также название приложения. Дальше было создано два компонента Menu и Canvas, первый из которых отвечает за вывод меню, а второй за рабочую область.

4.2. Создание интерфейса меню.

Класс Menu является наследником JPanel. В его конструкторе происходит создание экземпляров различных кнопок. Затем, в том же месте, кнопки добавляются на панель Menu и затем класс меню выводится в классе App.

4.3. Создание классов кнопок.

Был создан класс Button, который является наследником класса JButton. В его конструкторе задаются параметры кнопки, а именно текст кнопки и ее иконка. Затем имеется 10 кнопок: AddEdgeButton, addNodeButton, CleanButton, GenerateButton, LoadButton, NextButton, PreviousButton, RemoveButton, ToEndButton, ToStartButton. Все эти классы наследуются от класса Button. В каждом из этих классов есть два статических поля: buttonText и icon, который задают соответственно текст кнопки и ее иконку. В конструкторах вызывается super, куда передаются статические поля, после чего экземпляры данных кнопок можно будет выводить в классе Menu.

5. ТЕСТИРОВАНИЕ

5.1. Тестирование алгоритма Прима для связного графа

Для тестирования реализации алгоритма Прима был использован фреймворк JUnit. Были протестированы следующие варианты:

- 1) Граф, состоящий из единственной вершины.
- 2) Связный граф, состоящий из двух вершин. Алгоритм запускался из обеих вершин поочередно.
- 3) Связный граф, состоящий из вершин, соединенных ребрами с нулевыми весами.
- 4) Связный граф, состоящий из десяти вершин, соединенных ребрами с различными весами.

Все тесты показали правильность исполнения алгоритма.

5.2. Второй подраздел третьего раздела

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

ПРИЛОЖЕНИЕ А
НАЗВАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ