

软件开发过程

5.10

- 决定使用 C++ 编程语言
- 学习使用 Git 进行版本控制管理

5.11~16

- 学习 QT 页面设计
- 学习 C++ 面向对象编程

中间时间期末复习

6.24~6.26

- 需求分析，建立模型
- 决定使用的数据结构，处理输入
- 构思主界面，设计地图

6.27

- 学习 Dijkstra 二叉堆优化
- 制作 UI

6.28~6.30

- 学习模拟退火算法和 A* 算法
- 决定策略 1、2 使用的算法
- 进一步细化 UI

7.1

- 学习 SPFA 算法
- 学习线程相关知识，开始写 Gif 类

7.2

- 算法与 UI 界面进行结合
- 模拟退火算法与 Dijkstra 算法进行结合，减少时间复杂度

7.3~7.5

- 修复模拟退火和 A* 算法的 bug
- 重定向日志文件
- 命令行界面
- 完成 FigWidget 类

7.6

- 优化命令行显示
- 增加进度条和系统加速功能

7.7

- 复习斐波那契堆优化，将 Dijkstra 算法用斐波那契堆进行优化
- 制作主界面背景及按钮，跳转逻辑

7.8~7.10

- 完成文档
- 制作演示视频及 PPT
- 打包提交