**Graphlearn**

**Autor: Rica Radu Leonard**

# Cuprins

[Aplicația 2](#_Toc425589389)

[Utilizarea aplicației 2](#_Toc425589390)

[Paginile aplicatiei 4](#_Toc425589391)

[Teorie 4](#_Toc425589392)

[GraphEditor 5](#_Toc425589393)

[Exemple de surse 4](#_Toc425589392)

[Verificarea cunostintelor 4](#_Toc425589392)

[Clasament 4](#_Toc425589392)

Modifica [Teorie 4](#_Toc425589392)

[Modifica Exercitii 4](#_Toc425589392)

[Resurse Hardware și Software necesare. 6](#_Toc425589395)

[Bibliografie 6](#_Toc425589396)

# Aplicația

Aplicatia este facuta in Microsoft Visual Studio 2017 cu scopul de a ne ajuta sa invatam despre grafuri.

# Utilizarea aplicației

La pornirea aplicatiei suntem intampinati de un meniu de logare care ne permite sa ne logam ,sa ne inregistram sau sa intram in modul vizitator.

Odata ce am trecut mai departe avem un meniu de control in partea stanga care ne spune cateva informatii despre utilizator si ne permite accesul catre pagini: -Teorie

-GraphEditor

-Exemple de surse

-Verificarea cunostintelor

-Clasamentul utilizatorilor(activ doar pentru cei logati)

-Meniu editare continut(activ doar pentru administrator)

In partea dreapta avem pagina curenta.

# Pagina *Teorie*

In meniul teorie avem o serie de slide-uri de teorie care pot fi comutate de butoanele de pe ecran.Teoria parcursa va fi contorizata la rubrica *Teorie parcursa*.

# Pagina *GraphEditor*

Aceasta pagina contine zona in care apar grafurile si zona de control.

Zona de control este formata din butoanele -Adauga Nod (prin care adaugam un nod)

-Sterge Nod(prin care stergem un nod in functie de index)

-Casutele prin care selectam daca graful este orientat,cu costuri si daca este retea.(odata selectate aceste optiuni raman active pana la apasarea butonului reseteaza graf)

-Adauga/Sterge Muchie valabile pentru optiunile din casute

-Simuleaza algoritm(simuleaza algoritmul selectat)

-Pauza (intrerupe algoritmul care ruleaza)

-Reseteaza date graf(sterge toate datele temporare specifice algoritmului)

-Sterge Graf(sterge complet graful)

# Pagina *Exemple de surse*

In meniul *Exemple de surse* avem posibilitatea de a selecta algoritmul pe care dorim sa il vedem si sa il salvam in calculator apasand butonul *Salveaza sursa.*

# Pagina *Verificarea cunostintelor*

Aceasta pagina cuprinde un set de teste grila.Scorul maxim este contorizat la rubrica *Scor exercitii*.

# Pagina *Clasament*

Aceasta pagina cuprinde un tabel ordonat dupa scorul total al fiecarui utilizator.

# Pagina *Modifica Teorie*

Din aceasta pagina putem sterge un slide de teorie selectand indexul sau putem sa adaugam un slide apasand butonul *Load*,selectand din calculator pagina de teorie sub format .bmp sau .jpg si apoi apasand *Add*.

# Pagina *Modifica Exercitii*

Din aceasta pagina putem sterge un slide de teorie selectand indexul sau putem sa adaugam o intreabare adaugand enuntul ,variantele de raspuns si raspunsul corect.

# Resurse Hardware și Software necesare.

Aplicația folosește puține resurse hardware: aproximativ 125 MB RAM, 8MB pe disc și poate fi rulată pe orice platformă Windows 7 sau mai nouă care suporta .NET 4.5 si are conexiune la internet.

Configurație minimă de exemplu:

* Procesor : Intel Pentium 4 CPU
* Memorie RAM 2 GB
* SO: Windows: 7, 8, 8.1, 10
* Necesită .NET versiunea 4.5 sau mai recentă să fie instalată.

# Bibliografie

1. stackoverflow.com/
2. [msdn.microsoft.com/en-us/library/](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/)
3. Infoarena.ro
4. webserv.lgrcat.ro/2010-2011/Catedre/Informatica/11/graf1.pdf
5. ro.wikipedia.org/wiki/