

הסבר ל UML שהכנו:

UML בכל PACKAGE שהכנו מראה ברוב המיקרים כי אין קשר בין המחלקות מאחר וברובם אין הורשה אחד מהשני.

נתייחס ל UML שמרכיב את מטלה 3.

ניתן לראות כי אף למרות שיש מספר לא קטן של מחלקות בכל החבילות אין שימוש בכולם וזאת משום

שהבנו איך לייעל את הקוד ולייצר קוד מותאם יותר ומצומצם יותר ומהיר יותר.

ולכן:

בתור התחלה אם תגלול טיפה למטה תוכל לראות כי רוב המחלקות כולם מצביעות על מחלקת wifi (שעובדת עם מחלקת LOCATION בשביל המיקום) וזאת משום שרובם אחראיות על מניפולציות שקשורות למבנה הנתונים.

נתחיל מהתחלה

אנחנו מריצים את התוכנה ממחלקת GUI2 אשר בנוסף נעזרת בעיצוב שנמצא במחלקת GUIDESIGN

כדי להעלות את הקבצים אני משתמשים במחלקה שהותאמה מראש READ4GUI

היא אחראית על קריאת מסמכי CSV בפורמט מאוחד ובפורמט של WIGILE כמו כן היא גם קוראת את הפילטר השמור.

לאחר שהעלנו אנחנו עושים שימוש במחלקת COUNT שעוזרת לנו לספור את המאקים והנתונים.

לא רק זאת לאחר שהעלנו אנחנו נעזרים במחלקת CHECKFILES4GUI

שפותחת THREAD נוסף שרץ ובודק בלי סוף את המיקום שממנו העלנו את הקבצים.

לאחר מכן אנחנו מכניסים את בתיבות את הטקסט את הפרטים של הפילטר ופה נכנסת מחלקת FUNCTIONFILTER שמקבלת מה GUI את הנתונים ומתחילה לפלטר.

לאחר מכן נכנסת לפעולה מחלקת HISTORY אשר מאכסנת את כל המידע ושומרת אותו אותו למקרה שנבצע כמה פילטורים ונרצה לחזור אחורה.

במידה ונרצה לשמור את הנתונים בפורמט מאוחד אנחנו נשתמש במחלקת WRITE4GUI

אשר תכתוב לנו את הנתונים במבנה הנכון.

לא רק זאת במידה ונרצה לשמור את הפילטר נשתמש במחלקה הנ"ל.

המחלקה הזאת גם נעזרת במחלקת SORT שאחראית למיון לפי עוצמה שהיא יוצרת את הקובץ המאוחד.

ועכשיו לאלגוריתמים במידה ונרצה להריץ את האלגוריתם הראשון שוב נעזר במחלקת write4GUI

מה שכן פה היא תעזר במחלקת CALCULATE1 שאחראית על חישוב האלגוריתם הראשון.

לאחר מכן היא כמובן תדפיס את התוצאה ב GUI.

לגבי האלגוריתם השני גם פה אנחנו נעזרים במחלקת write4GUI לאחר מכן עוברים ל calculate2

ושבסוף עוברים ל calculate1 והסיבה היא משום שבתהליך האלגוריתם השני אנחנו עושים שימוש באלגוריתם הראשון.

במידה ונרצה לשמור ל KML נשתמש כמובן במחלקת KMLWRITE. כל זאת ניתן לראות ב uml המדובר.

