# Programma per una compagnia aerea per la gestione delle prenotazioni di voli.

#### Trinchillo Giovanni N86003133 Libutti Simone N86002928

Giugno 2020

## Contents

1	Descrizione del problema	2
2	Rappresentazione del problema	2
3	Dettagli generali della soluzione	
4	Principali scelte implementative	4
5	Suddivisione del lavoro	Ę
6	Esempio di esecuzione	ŗ

### 1 Descrizione del problema

La richiesta è quella di sviluppare un programma in linguaggio C per la gestione di prenotazioni di voli, che permetta ai propri clienti di registrarsi all'avvio del sistema, o di effettuare l'accesso con un account già registrato. Va inoltre implementata una funzione che consenta di accedere al programma in veste di amministratore, per aggiornare la mappa dei voli.

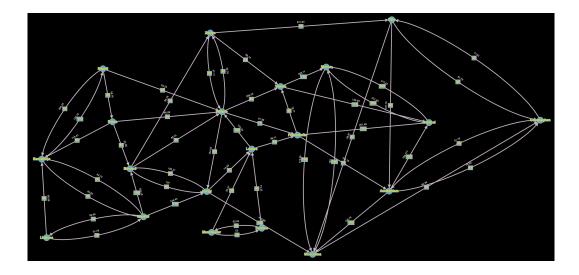
In quest'ultimo caso, all'utente dev'essere permesso di aggiungere o eliminare dallo schema una meta o una tratta. Nel caso di accesso come fruitore del servizio, invece, all'utilizzatore dev'essere permesso di visualizzare le sue prenotazioni attive ed effettuarne di nuove. In particolare, specificando sia la città di partenza che la città di destinazione, il sistema deve dare la possibilità di scegliere tra la tratta più economica e la tratta più breve, mentre scegliendo solo la città di partenza, devono essere proposte la meta più economica e la meta più gettonata, intesa come la meta per la quale sono state effettuate più prenotazioni.

In ultimo luogo, è stato richiesto di arricchire il software con un sistema di punti: prenotando voli, il cliente guadagnerà punti in funzione del costo del volo, che una volta superata una certa soglia potrà spendere per ottenere sconti sul costo delle prossime prenotazioni

## 2 Rappresentazione del problema

Per la mappatura delle città ed i voli che le collegano, la scelta è chiaramente ricaduta sulla creazione di un grafo pesato: ogni vertice rappresenta una città, mentre gli archi, ovvero le tratte, sono dotati di due pesi, un costo ed una durata.

Nella figura del grafo iniziale che segue, i numeri posti sugli archi rappresentano le durate, mentre i costi sono scritti al di sopra degli archi.



### 3 Dettagli generali della soluzione

In apertura, un menu principale offre all'utilizzatore la possibilità di accedere come amministratore della compagnia, di registrare un nuovo utente o di accedere come utente.

Nel primo di questi casi, l'admin potrà scegliere di aggiungere o eliminare una meta o una tratta dalla mappa, di visualizzare la mappatura completa dei voli o di visualizzare una lista di utenti registrati.

Nel caso di una registrazione verrà chiesto di inserire username e password del nuovo account, le quali verranno successivamente richieste in caso di login.

Una volta loggato, l'utente ha a disposizione svariate operazioni, ossia visualizzare una lista di mete disponibili, effettuare una prenotazione, cancellare una prenotazione effettuata in precedenza, visualizzare una lista di prenotazioni attive e ricevere informazioni sui suoi punti. Nel caso lo desideri, potrà anche eliminare il suo account.

Il primo passo del processo di prenotazione consiste nella scelta di una città di partenza. Una volta scelta, è possibile visualizzare una lista di mete effettivamente raggiungibili da quella città, o di procedere direttamente con la scelta della destinazione. Scelta quest'ultima, il sistema propone la tratta più breve e la tratta più economica disponibile tra le due città.

Qualora l'utente non voglia scegliere una destinazione, egli dispone delle alternative di scegliere la meta più economica o la meta più gettonata. In quest'ultimo caso torna nuovamente disponibile la scelta della tratta.

Prima di portare a compimento un'operazione di prenotazione, si controlla che l'utente disponga di punti di cui usufruire, e in caso affermativo, gli si propone di utilizzare uno sconto tra quelli a disposizione.

Viene in ultimo luogo fornito un riepilogo dei dati di prenotazione: la tratta, compresi eventuali scali, il costo del viaggio e la durata complessiva, oltre al codice della prenotazione. Dopo una richiesta di conferma, essa viene registrata e associata all'account dell'utente.

Nello sviluppo dell'applicativo si è supposto che non vi siano restrizioni temporali o logistiche sui voli, e che ogni cliente disponga sempre della somma di denaro necessaria ad effettuare le prenotazioni. Introdurre questo genere di limitazioni avrebbe infatti esulato dal reale scopo dimostrativo delle funzioni del software.

#### 4 Principali scelte implementative

Per quanto riguarda la gestione del flusso di esecuzione del programma si è fatto largo uso di goto, che ci hanno permesso di slegarci da un paradigma lineare di sviluppo, simulando l'effetto di una GUI e consentendoci di reagire all'input dell'utente in maniera semplice ed efficace, semplificando notevolmente la struttura del codice.

Venendo ora alle strutture dati adoperate, sicuramente il grafo è quella di maggior rilievo. Esso è rappresentato da una struct  $\mathbf{Graph}$  contenente una lista di vertici, e un intero V che ne indica il numero di vertici, necessario per l'allocazione di array ausiliari.

Sebbene un' implementazione come array di vertici sia più comune, la natura aggregata di questi ultimi e la costante necessità di riallocare memoria nel caso di un vettore per operazioni di aggiornamento del grafo hanno reso molto più intuitivo l'utilizzo di una struttura dinamica lineare.

I vertici sono struct **Vertex** contenenti il nome di una città, un intero *visite* che rappresenta il numero di volte che un volo per quella città è stato prenotato, una chiave numerica univoca, e un puntatore a una lista di adiacenza. Queste ultime sono state rappresentate con struct **AdjList** distinte dai vertici stessi: ognuna di esse contiene un puntatore a vertice, ovvero il riferimento all'adiacente in questione, un float *costo* e un int *durata*, che indicano chiaramente i pesi dell'arco tra il vertice che contiene la lista e l'adiacente in questione.

L'inserimento nella lista di adiacenza avviene in ordine di costo: così facendo, reperire la meta più economica raggiungibile da una data città equivale semplicemente ad accedere al primo adiacente di quella città.

Il database di utenti è stato simulato tramite un albero AVL per velocizzarne l'inserimento, il recupero e l'eliminazione dall'insieme, supponendo una situazione veritiera con decine di migliaia di registrazioni. Ogni utente è una struct **User** con al suo interno username e password, un intero che tiene traccia dei suoi punti e una lista di prenotazioni attive, rappresentate con una struct **Prenotazione** che contiene la tratta, il costo, la durata complessiva e il codice numerico della prenotazione.

Per il computo delle tratte più economiche e più brevi, la scelta più ragionevole è stata quella di adoperare l'algoritmo di Dijkstra, implementato con una struttura dati binaria di priorità in forma di min-heap, per garantire una complessità temporale  $\Omega((|E|+|V|)\log_2|V|)$ , più che adatta alle dimensioni che il grafo potrebbe realisticamente assumere

La variante dell'algoritmo che abbiamo utilizzato è inoltre tale che, una volta raggiunto il vertice cercato, giunge immediatamente a terminazione, evitando di calcolare inutilmente la distanza dalla sorgente di tutti i vertici del grafo.

L'utilizzo di Dijkstra facilita anche il computo dei pesi dei percorsi durante la loro ricostruzione: di norma, infatti, l'algoritmo tiene traccia dei predecessori di ciascun vertice nei percorsi minimi mediante un array di vertici. Nel nostro caso, si tratta di un array di struct **Predecessore**, che contengono, oltre al vertice, il costo e la durata dell'arco. Essi vengono sfruttati dall'algoritmo di ricostruzione del percorso per calcolare costo e durata totali del volo.

Oltre a questi vantaggi, il suo veloce tempo di esecuzione fa si che esso possa venire invocato ogniqualvolta l'utente ha intenzione di effettuare una prenotazione, evitando di dover far permanere in memoria più del dovuto le informazioni relative ai predecessori, che possono semplicemente essere ricalcolate.

La procedura di generazione dei percorsi li conserva in memoria sotto forma di lista di stringhe, dove ogni stringa è immagazzinata in una struct **Path**, da intendersi come nodo del percorso: l'inserimento in lista facilita la sua creazione a ritroso. Questa lista viene inserita nel campo *tratta* della prenotazione per cui il percorso è stato calcolato, così da disporne qualora l'utente voglia visualizzare, come richiesto dal problema, le sue prenotazioni attive.

#### 5 Suddivisione del lavoro

Si è utilizzato GitHub per condividere il codice, e la maggior parte del lavoro è stata svolta durante chiamate vocali sulla piattaforma Microsoft Teams, a discapito di una suddivisione dei compiti totale per poi riunire successivamente il codice.

In particolare Simone Libutti si è occupato della creazione delle funzioni per gli AVL usati per rappresentare gli utenti della piattaforma.

## 6 Esempio di esecuzione

Di seguito riportiamo in ordine alcuni screenshot delle funzionalità più rilevanti del programma, ossia quelle di registrazione di un utente, login, e prenotazione di un volo, dapprima scegliendo la tratta più economica e successivamente la più breve.



