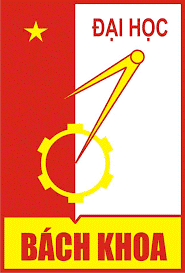
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI**

**\*\*\***

**VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG**

**---- -------------------------------------------------------**

**GVHD: TS.**

**Nhóm: 8**

**Thành Viên: Trần Minh Quang – 20176853**

**Lê Hoàng Anh Trung – 20176892**

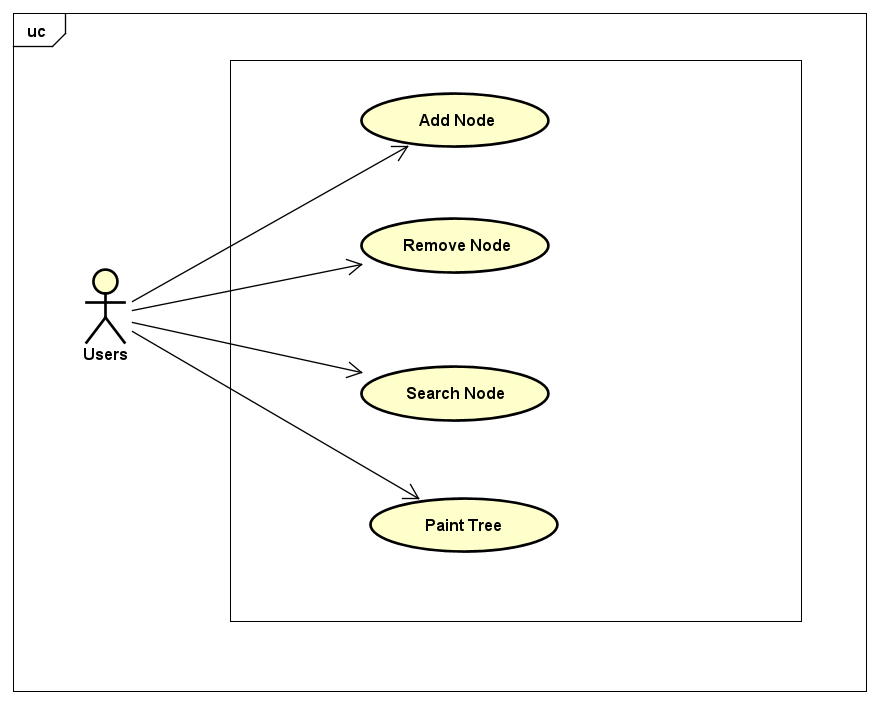
**Môn học: Lý thuyết ngôn ngữ hướng đối tượng**

**Mã Lớp:**

Mini-projects

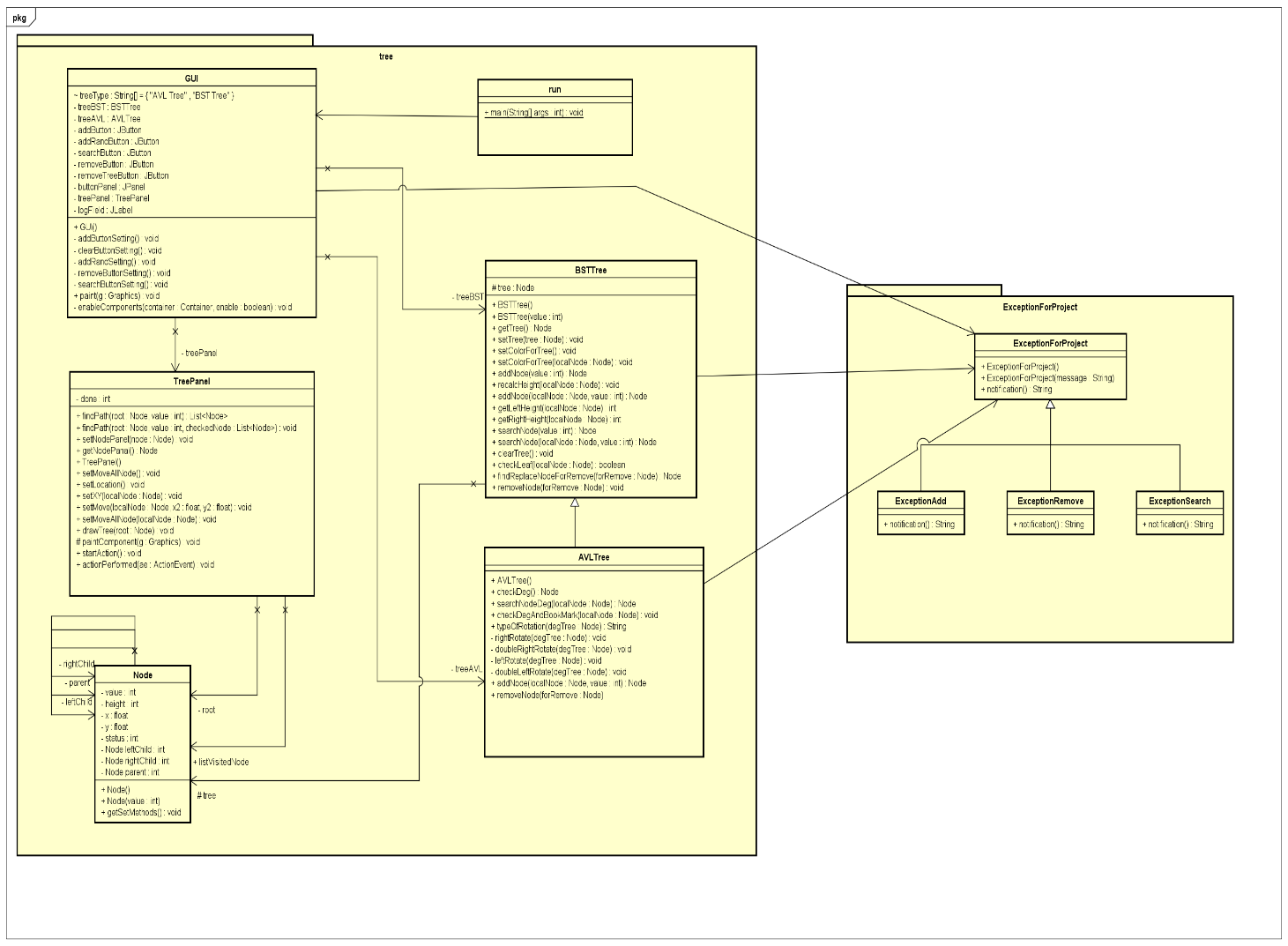
1. **Mô tả Project**
   1. Mô tả yêu cầu bài toán
      * Đề tài 2.1.7 : An application to (visually) demonstrate following data structure and algorithm

* Binnary Search Tree
* AVL Tree
  1. Các chức năng và giải thích
     + Biểu đồ UseCase:



* + - Ứng dụng cho phép người dùng lựa chọn thuật toán mà mình muốn chạy minh họa.
    - Ở mỗi kiểu minh họa thuật toán thì ứng dụng cho phép người dùng thực hiện các chức năng là:
* Thêm 1 Node vào cây
* Xóa 1 Node khỏi cây
* Tìm kiếm 1 Node trong cây
* Chức năng *thêm node* thì cho phép người dùng nhập vào số muốn thêm (nhập giá trị muốn thêm vào trường ValueField và bấm nút Add number, hoặc có thể thêm Node với giá trị ngẫu nhiên (nút Add Random number). Thông báo kết quả và vẽ cây minh họa ra màn hình.
* Chức năng *xóa node* thì cho phép người dùng nhập vào giá trị của node muốn xóa trong cây ở trường ValueField sau đó tiến hành xóa node, in thông báo và vẽ lại cây minh họa.
* Chức năng *tìm kiếm node*  cho phép người dùng nhập vào giá trị cho node muốn tìm kiếm trong cây sau đó thông báo kết quả tìm kiếm ra màn hình.
* Chức năng *paint Tree:* sau mỗi lần tác động làm thay đổi cây thì ứng dụng đều sẽ phản hồi kết quả ra màn hình.

1. **Giải thích ý tưởng thiết kế**
   1. Biểu đồ lớp:



* 1. Ý tưởng ban đầu: Project chia làm 2 phần chính là thuật toán và phần giao diện. Phần thuật toán thì mỗi cây sẽ là tập hợp của nhiều node. Do tính chất của cây BST và AVL thì cây AVL sẽ thừa kế từ cây BST. Phần giao diện sẽ dùng Java Swing tạo ra 1 Jframe và thực hiện cài đặt các chức năng trên Jframe đó.
  2. Trong giao diện của ứng dụng có 3 phần chính:
     + Phần điều khiển, gồm các nút chức năng và trường nhập dữ liệu
     + Phần dùng để vẽ cây minh họa thuật toán
     + Phần hiện các thông báo khi ứng dụng hoạt động
  3. Cụ thể project gồm có 4 package như sau:
     + Package *tree.logic* gồm 3 class là *Node, BSTTree, AVLTree*. Mô tả các thuộc tính cũng như các hành động của mỗi node trong cây, của cây BST và cây AVL. Trong đó cây AVL thừa kế cây BST.
     + Package *tree.gui* gồm 2 class là *GUI và TreePanel.* Chứa toàn bộ cài đặt cho giao diện của project. Class *GUI* có nhiệm vụ thiết kế giao diện cho ứng dụng ( vị trí màu sắc các nút chức năng, trường thông báo thông tin …). Class *TreePanl* có nhiệm vụ là vẽ ra cây minh họa.
     + Package *exception*  gồm có Class *ExceptionForProject* cùng với đó là các Class con thừa kế nó tương ứng với các ngoại lệ cụ thể của chương trình như *ExceptionAdd, ExceptionRemove, ExceptionSearch.*
     + Package *run* khởi tạo GUI() và chạy chương trình.

1. **Phân công nhiệm vụ từng thành viên**
   1. Phân công nhiệm vụ

* Trần Minh Quang nghiên cứu và lập trình thuật toán cây BST
* Lê Hoàng Anh Trung nghiên cứu và lập trình thuật toán cho cây AVL
* Cùng nhau thực hiện phần giao diện người dùng
  1. Tham khảo ý tưởng thiết kế ban đầu tại link:

<https://github.com/Zurmansor/AVL-Tree/tree/5877817d8b9c7232b85ac8ea1d609a27ce7c9bcd>