

Programowanie pakietu do badania drzew w grafach.

1. Wstęp

1.1. Wprowadzenie

1.2. Cel i zakres pracy

1.2.1. Cel pracy

1.2.2. Zakres pracy

2. JAVA

2.1. Co to jest JAVA

2.2. Główne cechy języka JAVA

3. Graf, drzewa i algorytmy

3.1. Graf

3.2. Drzewa

3.2.1. Drzewa Binarne

3.3. Algorytm

3.3.1. Algorytm Kruskala

3.3.2. Kod Prüfera

3.3.2.1. Wyznaczanie Kodu Prüfera

3.3.2.2. Wyznaczanie drzewa z kodu Prüfera

4. Część praktyczna pracy inżynierskiej

4.1. Cel aplikacji

4.2. Założenia aplikacji

4.3. Opis funkcjonalności

4.4. Interfejs użytkownika

4.4.1. Opis poszczególnych funkcji

4.4.1.1. Algorytm wyznaczania drzewa minimalnego

4.4.1.2. Wyznaczanie Kodu Prüfera

4.5. Opis kodu programu

- 4.5.1. NetBeans IDE 7.0.1
- 4.5.2. Implementacja
 - 4.5.2.1. Klasa Main.java
 - 4.5.2.2. Klasa Edge.java
 - 4.5.2.3. Klasa Kruskała.java
 - 4.5.2.4. Klasa Node.java
 - 4.5.2.5. Klasa Prüfer
 - 4.5.2.6. Klasa Tree
 - 4.5.2.7. Klasa PruferArea
 - 4.5.2.8. Klasa MainArea
 - 4.5.2.9. Pozostałe klasy

Podsumowanie

Indeks rysunków

Literatura