

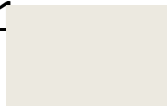
Цвет стрелочек hex: #908371



Цвет вершин по умолчанию hex: #B6D1D9



Цвет панели справа: #E9E9E9



Шаг 0 – выводится сразу

Поле для логов
запуска алгоритма

1

Кол-во детей у #1:

Шаг 1. А) Ввод количества детей корневой вершины

Поле для логов
запуска алгоритма

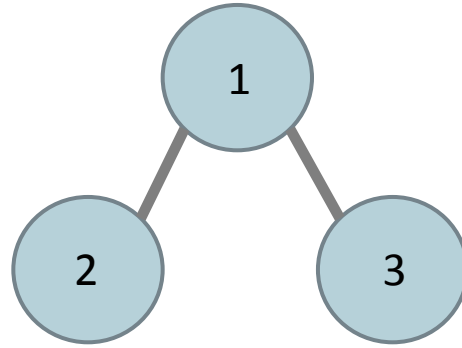
1

Кол-во детей у #1: 2



Шаг 1. Б) Прорисовываются дети в указанном количестве и пронумеровываются в порядке возрастания с наименьшего незанятого номера в порядке слева направо

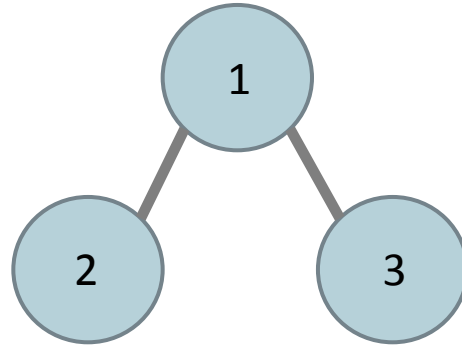
Поле для логов
запуска алгоритма



Кол-во детей у #1:

Шаг 1. В) Для новых введенных вершин появляются окошки для ввода количества их детей

Поле для логов
запуска алгоритма



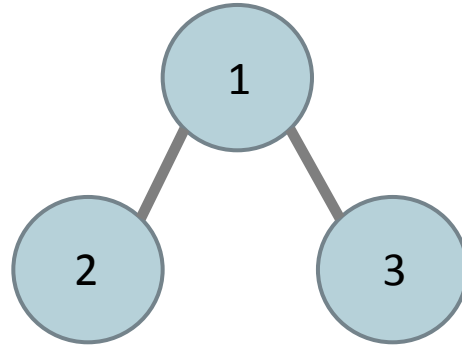
Кол-во детей у #1: ▲▼

Кол-во детей у #2: ▲▼

Кол-во детей у #3: ▲▼

Шаг 2. А) Для новых вершин в окошках вводятся количество их детей

Поле для логов
запуска алгоритма



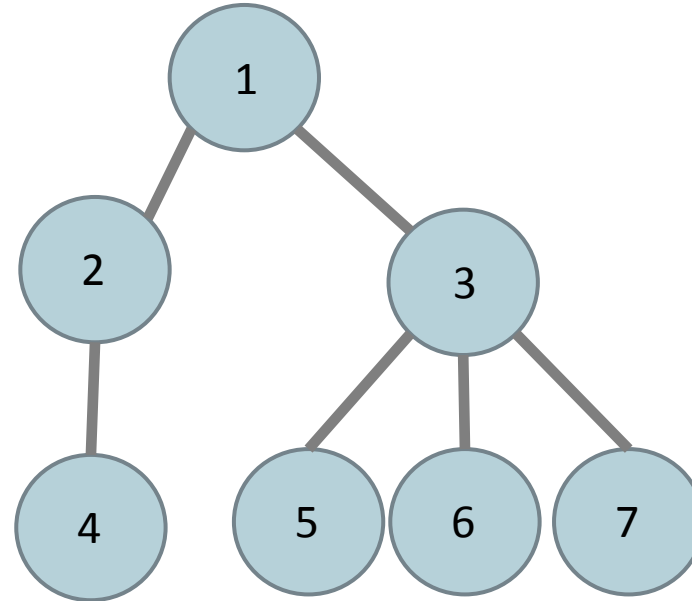
Кол-во детей у #1: ▲▼

Кол-во детей у #2: ▲▼

Кол-во детей у #3: ▲▼

Шаг 2. Б) Прорисовываются дети в указанном количестве и пронумеровываются в порядке возрастания с наименьшего незанятого номера в порядке слева направо (если вершин много и места не хватает, их родительская вершина двигается вправо либо двигаем соседние вершины вбок)

Поле для логов
запуска алгоритма



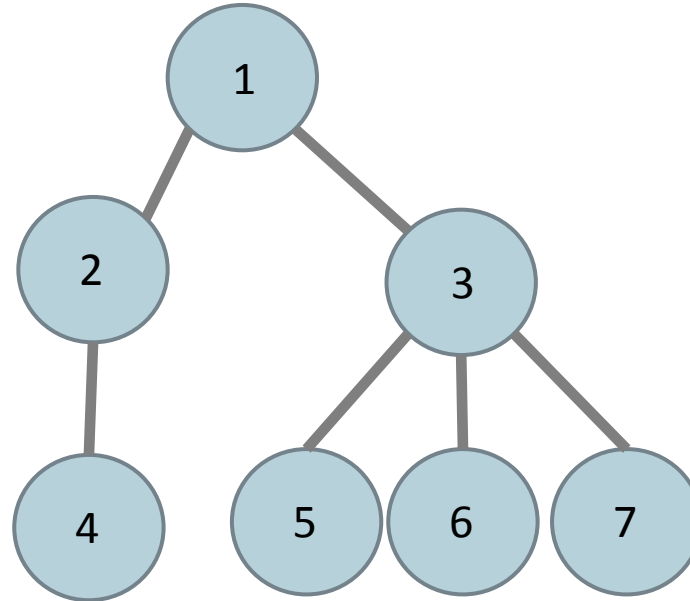
Кол-во детей у #1:

Кол-во детей у #2:

Кол-во детей у #3:

Шаг 2. Б) Прорисовываются дети в указанном количестве и пронумеровываются в порядке возрастания с наименьшего незанятого номера в порядке слева направо (если вершин много и места не хватает, их родительская вершина двигается вправо либо двигаем соседние вершины вбок)

Поле для логов
запуска алгоритма



Кол-во детей у #1: ▲▼

Кол-во детей у #2: ▲▼

Кол-во детей у #3: ▲▼

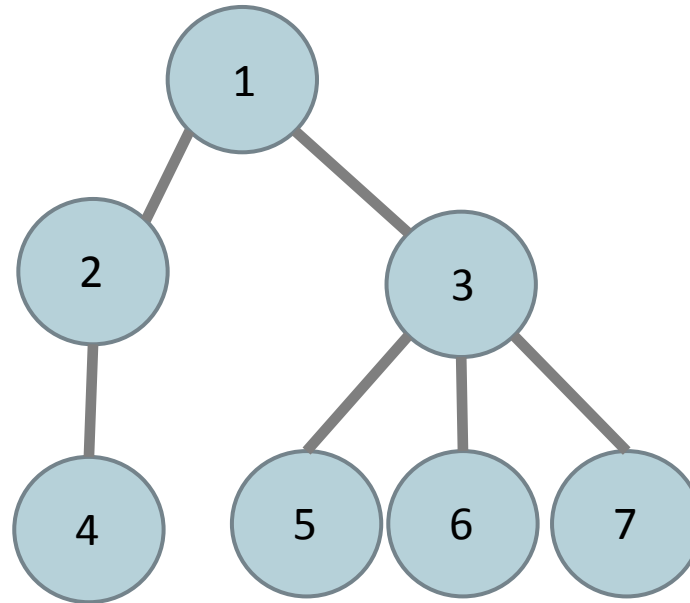
А здесь появились следующие окошки для каждой новой введенной вершины (в данном случае: 4, 5, 6, 7)

И так далее, пока пользователь не перестанет вводить числа в правую панель.

Количества детей для вершин всегда выведены в порядке возрастания номеров вершин

В любой момент можно нажать на стрелочку либо вручную изменить значение поля.

Поле для логов
запуска алгоритма



Кол-во детей у #1: 2

Кол-во детей у #2: 1

Кол-во детей у #3: 3

При изменении количества детей вершины перестраивается граф:

1. Если количество детей **увеличилось**, то все её поддеревья сохраняются и появляются её новые дети, которые отрисовываются правее других детей и нумеруются с наименьшего незанятого номера слева направо.
2. Если количество детей **уменьшилось**, то удаляются лишние дети и их поддеревья, начиная с самых правых детей, двигаясь налево
3. В случае удаления вершин (п.2) **все** оставшиеся вершины **перенумеровываются** в порядке обхода в ширину, начиная с корня (двигаемся от верхнего слоя к нижнему, на каждом слое – слева направо), с 1 до количества вершин.