

Práce popisuje softwarový nástroj pro vizualizaci pohybu entit po grafu. Toto modelové prostředí je často použito jako abstrakce problémů, kde daná množina entit musí být přeuspořádána z nějaké počáteční do určité cílové konfigurace v prostoru. Programy řešící tyto problémy obvykle používají suboptimální algoritmy pro vygenerování řešení textového charakteru, která jsou obecně nevhodná pro prohlížení člověkem. Vizualizační nástroj tedy může být využit výzkumníkem při analýze kvality takových řešení. Nástroj pro vizualizaci řeší několik problémů – kreslení grafu do roviny, ovládání animace, zaznamenávání výstupu do obrazových nebo video souborů, správu barev a validaci pohybů. Práce poskytuje detailní informace o implementaci nástroje včetně výběru vhodných algoritmů, architektury a technologií.