

***IDENTIFICACIÓN Y SOLUCIÓN DE COLISIONES DE
ABEJAS ROBÓTICAS EN SEMBRADOS
AGRÍCOLAS.***

***Agustín Rico
Santiago Cano
Medellín***

Estructuras de Datos Relacionada: Quadtree

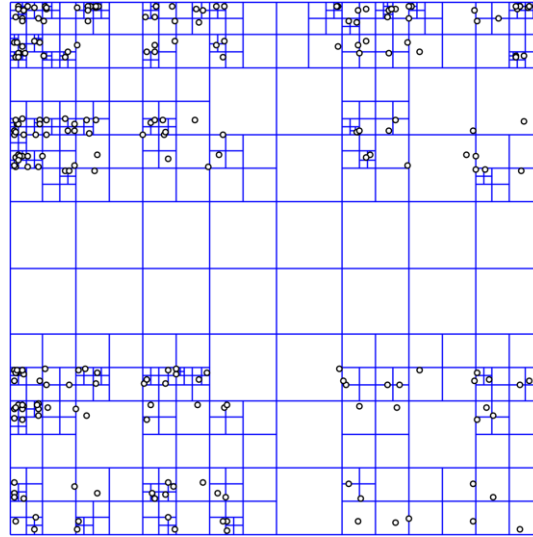


Gráfico 1: Resultado gráfico de la implementación de un Quadtree en un espacio, dados unos puntos determinados.

Estructuras de Datos Relacionada: Método de Sean Quinlan

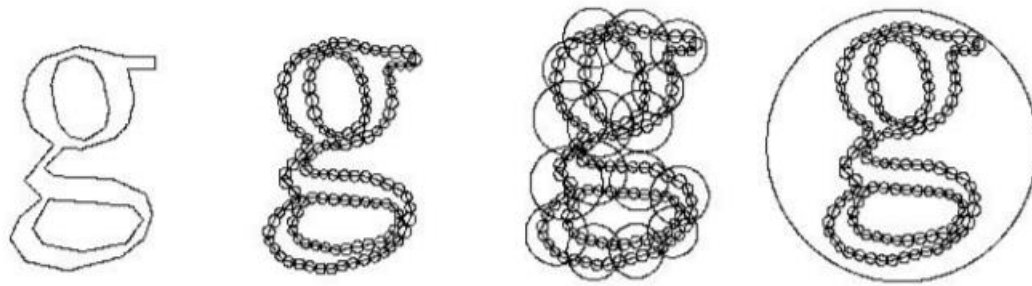


Gráfico 1: Lista simplemente encadenada de personas. Una persona es una clase que contiene nombre, cédula y foto.

Estructuras de Datos Relacionada: Programación Lineal

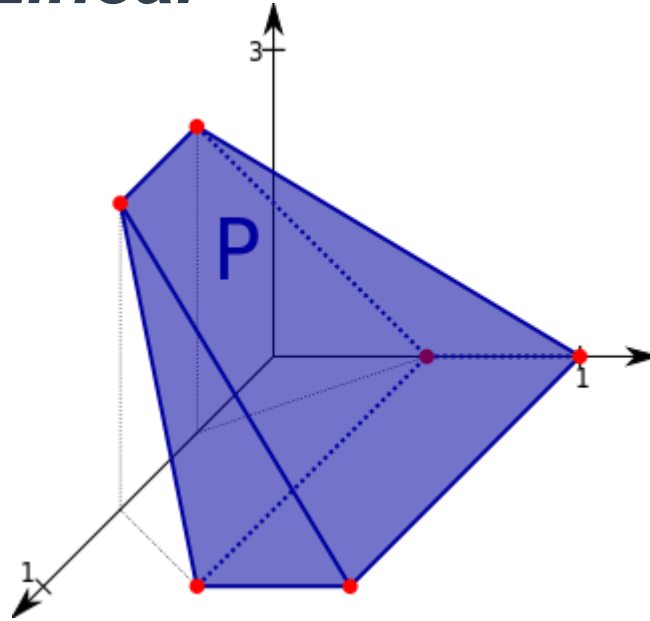


Gráfico 3: Representación gráfica de un problema de programación lineal de tres variables

Estructuras de Datos Relacionada: Rejilla de Vóxeles

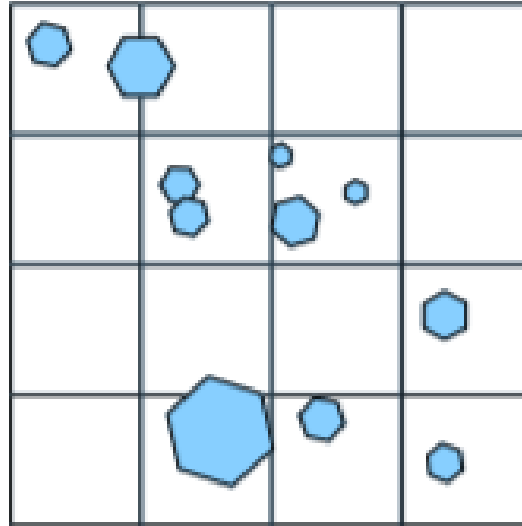


Gráfico 4: *Ejemplo de rejilla de voxels con figuras convexas y diferentes entre sí.*