

Porównanie KD-Tree i Quad-Tree

Szymon Czarny, Maciej Mucha

1. Wymagania
 - a. Do wykonania programu należy mieć program Jupyter Notebook z bibliotekami używanymi na dotychczasowych zajęciach
2. Korzystanie z aplikacji
 - a. Niektóre komórki określane są jako interaktywne. Można na nich dodawać dowolną ilość punktów, a po ponownym uruchomieniu uruchomieniu komórka zaktualizuje strukturę danych. Aby zresetować (usunąć) punkty należy uruchomić komórkę wyżej.
 - b. W celu ułatwienia pracy z projektem dodaliśmy klasę Point, która reprezentuje 2-wymiarowy punkt oraz zawiera przydatne metody. Zaimplementowano funkcję generującą losowe punkty z zadanego przedziału.
3. Objaśnienie konkretnych komórek znajduje się w notebook'u.