

Geometrie computațională I

Ștefan Ciobâcă, Dorel Lucanu

Faculty of Computer Science
Alexandru Ioan Cuza University, Iași, Romania
dlucanu@info.uaic.ro

PA 2015/2016

- 1 Introducere
 - Motivație
 - Cunoașterea domeniului problemei
 - Operații primitive

Plan

1 Introducere

- Motivație
- Cunoașterea domeniului problemei
- Operații primitive

Plan

- 1 Introducere
 - Motivație
 - Cunoașterea domeniului problemei
 - Operații primitive

Ce este geometria computațională

- obiectele geometrice - punctele, liniile, poligoanele, etc. - constituie baza multor aplicații
- apariția disciplinei: 1975, Shamos
- algoritmi operează cu sau sunt ghidați de o serie de structuri de date caracteristice geometriei computaționale
- acestea includ [aranjamente de obiecte geometrice](#), [localizări](#), [înfășurătoarea convexă](#), [diagrame Voronoi](#), [triangularizări](#)

Aplicații

- grafică ("computer vision", reconstruirea de imagini)
- robotică (mișcare în plan, vizibilitate)
- proiectare asistată de calculator (CAD)
- sisteme informatice geografice (GIS)
- statistică

Exemplu: înfășurătoarea convexă

Dată o mulțime finită S de puncte în plan, să se determine cea mai mică mulțime convexă care include S .

Exemplu: intersecția de poligoane

Date două suprafețe poligonale, să se calculeze intersecția lor.

Exemplu: problema galeriei de arta

Podeaua unei galerii de arta este sub forma unui poligon. Se pune problema determinării numărului de paznici care să supravegheze complet întreaga galerie. Unghiul de vedere al unui paznic este de 360 de grade dar el nu poate vedea prin ziduri.

Formulare echivalentă: câte becuri sunt necesare pentru luminarea galeriei (se presupune că tavanul are aceeași formă ca podeaua și pereții nu reflectă lumina).

Variante:

- număr minim de paznici,
- numărul de paznici necesari pentru orice polgon cu n vârfuri, pentru un n dat

Vizual - simplu, Algoritmico - mai complicat

Instance: Se consideră un triunghi T și un punct P .

Question: Este P interior lui T ?

Aceeași problemă dar cu un poligon convex PLG în loc de triunghiul T .

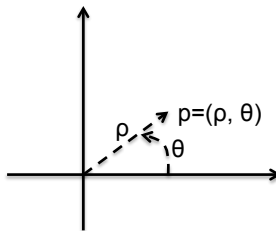
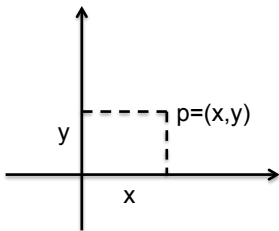
- dacă desenăm triunghiul (poligonul) și punctul, răspunsul este identificat vizual imediat;
- algoritmic nu e așa de simplu:
 - structuri de date pentru T (PLG) și P
 - formularea matematică a răspunsului
 - translatarea formulării matematice în limbaj algoritmic, utilizând termenii structurilor de date

Plan

- 1 Introducere
 - Motivație
 - Cunoașterea domeniului problemei
 - Operații primitive

Puncte

Un punct P poate fi reprezentat prin **coordonate carteziene**, $P = (x, y)$, sau **coordonate polare**, $P = (\rho, \theta)$.



Tipuri de date pentru puncte

- structuri

Coordonate carteziene:

$P \mapsto \{x \mapsto 4, y \mapsto 3\}$

$P \mapsto v_P, v_P \in CPoint$

$CPoint = Str\langle x : Float, y : Float \rangle = \{\{x \rightarrow v_x, y \rightarrow v_y\} \mid v_x, v_y \in Float\}$

Coordonate polare:

$P \mapsto \{\rho \mapsto 5, \theta \mapsto 0.643501109\}$

$P \mapsto v_P, v_P \in PPoint$

$PPoint = Str\langle \rho : Float, \theta : Float \rangle = \{\{\rho \rightarrow \rho, \theta \rightarrow \theta\} \mid \rho, \theta \in Float\}$

Conversie polare \mapsto carteziene

$$(\rho, \theta) \mapsto (\rho \cdot \cos(\theta), \rho \cdot \sin(\theta)) \text{ (timp uniform: } O(1))$$

```

cart(PP) {
  CP.x = PP.rho * cos(PP.theta);
  CP.y = PP.rho * sin(PP.theta);
  return CP;
}

```

```

pi = 3.14159265359;

```

```

PP1.rho = sqrt(2);
PP1.theta = pi / 4;
CP1 = cart(PP1);

```

```

krunkn ../tests/comp-geom1/polar2cart.alk -cINIT=".Map"

```

```

<k>

```

```

.K

```

```

</k>

```

```

<state>

```

```

  CP1 |-> { (x -> 9.9999999999994837e-01) (y -> 1.00000000000000517e+00) }

```

```

  PP1 |-> { (rho -> 1.4142135623730951e+00)

```

```

           (theta -> 7.8539816339750002e-01) }

```

```

  pi |-> 3.1415926535900001e+00

```

```

</state>

```

Conversie carteziene \mapsto polare 1/6

$$\rho = \sqrt{x^2 + y^2}$$

- $x = 0$

$$\theta' = \begin{cases} \frac{\pi}{2} & , y > 0 \\ -\frac{\pi}{2} & , y < 0 \\ \text{nedefinit} & , y = 0 \end{cases}$$

- $x \neq 0$

$$\theta' = \text{atan}\left(\frac{y}{x}\right)$$

$$\theta = \begin{cases} \theta' & , \theta' \geq 0 \\ \theta' + 2\pi & , \theta' < 0 \end{cases}$$

Convenim $\theta' = 0$ dacă $x = y = 0$.

Conversie carteziene \mapsto polare 2/6

```
polar(CP) {  
    PP.rho = sqrt(CP.x * CP.x + CP.y * CP.y);  
    if (CP.x == 0.0) {  
        if (CP.y < 0.0) theta1 = 0.0 - pi/2.0;  
        else theta1 = pi/2.0;  
    }  
    else {  
        theta1 = atan(CP.y / CP.x);  
    }  
    if (theta1 >= 0) PP.theta = theta1;  
    else PP.theta = theta1 + 2 * pi;  
    return PP;  
}
```


Conversie carteziene \mapsto polare 3/6

```
CP1 = { x -> 1.0 y -> 1.0};
```

```
PP1 = polar(CP1);
```

```
CP1 = cart(PP1);
```

```
krun ../tests/comp-geom1/cart2polar.alk -cINIT=".Map"
```

<k>

.K

</k>

<state>

```
CP1 |-> { (x -> 1.0000000000000002e+00) (y -> 1e+00) }
```

```
PP1 |-> { (rho -> 1.4142135623730951e+00)
```

```
(theta -> 7.8539816339744828e-01) }
```

</state>

Intermezzo: atenție la erorile de calcul!!

```
CP1 = { x -> 1.0 y -> 1.0};
```

```
PP1 = polar(CP1);
```

```
CP11 = cart(PP1);
```

```
if (CP1.x == CP11.x) b = true;
```

```
else b = false;
```

```
krun ../tests/comp-geom1/cart2polar.alk -cINIT=".Map"
```

```
<k>
```

```
.K
```

```
</k>
```

```
<state>
```

```
...
```

```
CP1  |-> { (x -> 1e+00) (y -> 1e+00) }
```

```
CP11 |-> { (x -> 1.00000000000000002e+00) (y -> 1e+00) }
```

```
b    |-> false
```

```
</state>
```

Conversie carteziene \mapsto polare 4/6

```
CP2 = { x -> -1.0 y -> 1.0};  
PP2 = polar(CP2);  
CP2 = cart(PP2);
```

```
krun ../tests/comp-geom1/cart2polar.alk -cINIT=".Map"
```

<k>

.K

</k>

<state>

CP2 |-> { (x -> 1.00000000000004137e+00)

(y -> -9.9999999999958644e-01) }

PP2 |-> { (rho -> 1.4142135623730951e+00)

(theta -> 5.4977871437825518e+00) }

pi |-> 3.1415926535900001e+00

</state>

Conversie carteziene \mapsto polare 5/6

$$\text{atan} : \mathbb{R} \rightarrow \left(-\frac{\pi}{2}, \frac{\pi}{2}\right)$$

Trebuie determinat cadranul la care aparține punctul:

$$\theta' = \begin{cases} \text{atan}\left(\frac{y}{x}\right) & , x > 0 \\ \text{atan}\left(\frac{y}{x}\right) + \pi & , x < 0 \wedge y \geq 0 \\ \text{atan}\left(\frac{y}{x}\right) - \pi & , x < 0 \wedge y < 0 \end{cases}$$

$$\theta = \begin{cases} \theta' & , \theta' \geq 0 \\ \theta' + 2\pi & , \theta' < 0 \end{cases}$$

În multe limbaje de programare θ' este notată cu `atan2()`.

Conversie carteziene \mapsto polare 6/6

```
polar(CP) {  
  PP.rho = sqrt(CP.x * CP.x + CP.y * CP.y);  
  if (CP.x == 0.0) {  
    if (CP.y < 0.0) theta1 = 0.0 - pi/2.0;  
    else theta1 = pi/2.0;  
  } else {  
    arctg = atan(CP.y / CP.x);  
    if (CP.x >= 0.0) theta1 = arctg;  
    else {  
      if (CP.y < 0.0) theta1 = arctg - pi;  
      else theta1 = arctg + pi; }  
  }  
  if (theta1 >= 0) PP.theta = theta1;  
  else PP.theta = theta1 + 2 * pi;  
  return PP;  
}
```

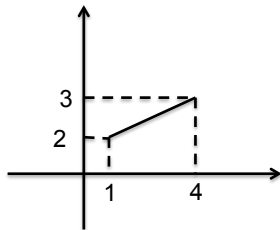
(timp uniform: $O(1)$)

Segmente

Un segment este reprezentat de o pereche de puncte:

$\{A \rightarrow \{x \rightarrow 1, y \rightarrow 2\} \ B \rightarrow \{x \rightarrow 4, y \rightarrow 3\}\}$

Accesarea coordonatelor: $A.x \ A.y \ B.x \ B.y \dots$



$Segm = Str\langle A : Point, B : Point \rangle = \{\{rho \rightarrow \rho \ theta \rightarrow \theta\} \mid \rho, \theta \in Float\}$

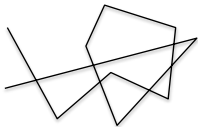
$Point \in \{CPoint, PPoint\}$

Linii poligonale

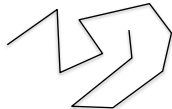
Structura de date: lista liniare de puncte

Pot fi:

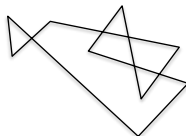
- simple
- închise/deschise



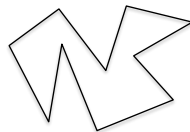
linie poligonala



linie poligonala
simpla



linie poligonala
inchisa



linie poligonala
simpla inchisa

Structuri de date pentru linii poligonale

- liste liniare

PolygLine = *List*⟨*Point*⟩

Crearea unei liste cu punctele:

A = { x -> 3 y -> 5 };

B = { x -> 2 y -> 1 };

C = { x -> 0 y -> 0 };

se poate face prin

L = emptyList;

L.pushBack(A);

L.pushBack(B);

L.pushBack(C);

sau

L = emptyList;

L[0] = A;

L[1] = B;

L[2] = C;

sau

L = emptyList;

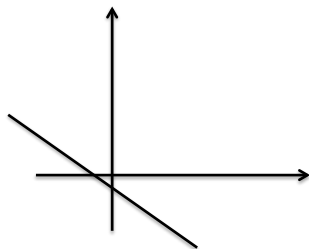
L.insert(0, A);

L.insert(1, B);

L.insert(2, C);

Dreapta

O dreaptă este reprezentată printr-o ecuație liniară: $a \cdot x + b \cdot y + c = 0$



Structura de date: structura

Line = *Str* $\langle a : \text{Float}, b : \text{Float}, c : \text{Float} \rangle$

Exemplu: dreapta $3x + 4y + 2 = 0$ este reprezentată de structura

d $\mapsto \{a \mapsto 3 \quad b \mapsto 4 \quad c \mapsto 2\}$

Dreapta care trece prin două puncte distincte P și Q 1/3

- se consideră sistemul:
$$\begin{cases} d.a * P.x + d.b * P.y + d.c = 0 \\ d.a * Q.x + d.b * Q.y + d.c = 0 \end{cases}$$
- îhm, două ecuații și trei necunoscute?

Distingem cazurile:

- dreapta este paralelă cu Oy : rezultă $P.x = Q.x$ iar ecuația este $x = P.x$ (sau $x = Q.x$), i.e., $d.a = 1, d.b = 0, d.c = -P.x$

Dreapta care trece prin două puncte distincte P și Q 2/3

- dreapta NU este paralelă cu Oy : rezultă $d.b \neq 0$ și sistemul devine

$$\begin{cases} P.y = m * P.x + n \\ Q.y = m * Q.x + n \end{cases}$$

$$\text{unde } m = -\frac{a}{b} = \frac{P.y - Q.y}{P.x - Q.x}, \quad n = -\frac{c}{a} = P.y - \frac{P.y - Q.y}{P.x - Q.x} * P.x$$

Luăm $d.a = -m$, $d.b = 1$, $d.c = -n$ și obținem forma mult mai cunoscută $y = mx + n$ pentru ecuație, unde m este panta dreptei.

- $P = Q$: dreapta este nedefinită; luăm $d.a = d.b = d.c = 0$

Dreapta care trece prin două puncte distincte P și Q 1/3

```
line(P,Q) {  
    if (P.x == Q.x && P.y == Q.y)  
        return {a -> 0.0 b -> 0.0 c -> 0.0};  
    if (P.x == Q.x) {  
        l.a = 1.0;  
        l.b = 0.0;  
        l.c = P.x;  
        return l;  
    }  
    l.a = 0.0 - (P.y - Q.y) / (P.x - Q.x);  
    l.b = 1.0;  
    l.c = 0.0 - P.y - l.a * P.x;  
    return l;  
}
```

Plan

- 1 Introducere
 - Motivație
 - Cunoașterea domeniului problemei
 - Operații primitive

Poziționarea unui punct față de o dreaptă

Fie P un punct și d o dreaptă. Relativ la d , P se poate afla:

- într-un semiplan: $d.a * P.x + d.b * P.y + c > 0$
- pe dreaptă: $d.a * P.x + d.b * P.y + c = 0$
- pe celălalt semiplan: $d.a * P.x + d.b * P.y + c < 0$

Notăm cu (d, P) semiplanul determinat de dreapta d și punctul P .

Poziționarea față de un segment AB:

- se determină dreapta suport
- dacă se află pe dreaptă, se verifică dacă este între A și B

Se poate testa și în ordine inversă.

Timp uniform: $O(1)$

Intersecția a două drepte 1/2

$$\begin{cases} a_1 \cdot x + b_1 \cdot y + c_1 = 0 \\ a_2 \cdot x + b_2 \cdot y + c_2 = 0 \end{cases}$$

$$det = \begin{vmatrix} a_1 & b_1 \\ a_2 & b_2 \end{vmatrix} \quad det_x = \begin{vmatrix} -c_1 & b_1 \\ -c_2 & b_2 \end{vmatrix} \quad det_y = \begin{vmatrix} a_1 & -c_1 \\ a_2 & -c_2 \end{vmatrix}$$

$det = 0$, drepte paralele (excludem cazul când coincid)

$det \neq 0$, sistemul are soluție unică: $x = \frac{det_x}{det}$, $y = \frac{det_y}{det}$

În notația structurilor de date pentru drepte:

$$det = \begin{vmatrix} d1.a & d1.b \\ d2.a & d2.b \end{vmatrix} = d1.a * d2.b - d1.b * d2.a$$

Intersecția a două drepte 2/2

```
lineIntersection(l1, l2) {  
    det = l1.a * l2.b - l1.b * l2.a;  
    detx = l1.b * l2.c - l1.c * l2.b;  
    dety = l1.c * l2.a - l1.a * l2.c;  
    if (det == 0.0) return emptySet;  
    P.x = detx / det;  
    P.y = dety / det;  
    return singletonSet(P);  
}
```

Timp uniform: $O(1)$

Intersecția a două segmente (când există)

Soluția 1:

- se determină punctul P de intersecție a dreptelor suport;
- se verifică dacă P aparține segmentelor;

Soluția 2:

- se verifică dacă pentru fiecare segment capetele sale sunt deoparte și de alta a dreptei suport determinate de celălalt segment (**detalii pe tablă**);

Soluția 3 (**sweep line**):

- se **baleiază (mătură)** planul cu o dreaptă orizontală (sau verticală) și se analizează pozițiile **punctelor eveniment** (oarecum asemănător ca la 2);

Timp uniform: $O(1)$

Orientarea a trei puncte (primitiva ccw) 1/3

CCW = "Counter-Clock-Wise" (sensul invers arcelor de ceasornic)

Fie A, B, C trei puncte.

$$\det(A, B, C) = \begin{vmatrix} A.x & A.y & 1 \\ B.x & B.y & 1 \\ C.x & C.y & 1 \end{vmatrix}$$

- $\det(A, B, C) > 0$: A, B, C formează un ciclu în sens invers arcelor de ceasornic (întoarcere stânga)
- $\det(A, B, C) < 0$: A, B, C formează un ciclu în sensul arcelor de ceasornic (întoarcere dreapta)
- $\det(A, B, C) = 0$: A, B, C sunt coliniare

Timp uniform: $O(1)$

Convenție: $\det(A, B, C) \rightarrow \text{sign2xTriArea}(A, B, C)$ (vom vedea mai târziu de ce)

Orientarea a trei puncte (primitiva ccw) 2/3

```
sign2xTriArea(A, B, C) {  
    d1 = B.y * A.x + C.y * B.x + A.y * C.x;  
    d2 = C.x * B.y + B.x * A.y + A.x * C.y;  
    return d1 - d2;  
}
```

```
ccw(A, B, C)  
/*  
    turn left = +1;  
    turn right = -1;  
    colinear = 0;  
*/  
{  
    ax2 = sign2xTriArea(A, B, C);  
    if (ax2 > 0.0) return 1;  
    if (ax2 < 0.0) return -1;  
    return 0;  
}
```

Orientarea a trei puncte (primitiva ccw) 3/3

```
A = {x -> 1.0 y -> 1.0};  
B = {x -> 3.0 y -> 1.0};  
C = {x -> 2.0 y -> 2.0};
```

```
t1 = ccw(A, B, C);  
t2 = ccw(A, C, B);  
t3 = ccw(A, B, B);
```

```
krunk ../tests/comp-geom1/ccw.alk -cINIT=".Map"
```

```
<k>
```

```
.K
```

```
</k>
```

```
<state>
```

```
  A |-> { (x -> 1e+00) (y -> 1e+00) }
```

```
  B |-> { (x -> 3e+00) (y -> 1e+00) }
```

```
  C |-> { (x -> 2e+00) (y -> 2e+00) }
```

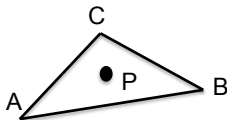
```
  t1 |-> 1
```

```
  t2 |-> -1
```

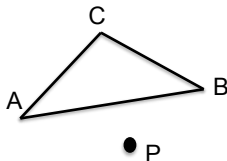
```
  t3 |-> 0
```

```
</state>
```

Localizarea unui punct față de un triunghi 1/7



$ccw(P, A, B)$, $ccw(P, B, C)$ și $ccw(P, C, A)$ au toate același semn.



$ccw(P, A, B)$, $ccw(P, B, C)$ și $ccw(P, C, A)$ NU au toate același semn.

Timp uniform: $O(1)$

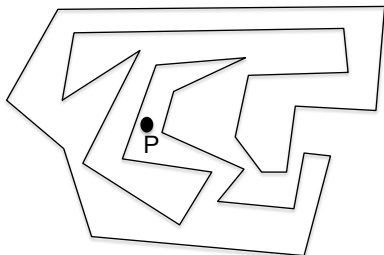
Localizarea unui punct față de o linie poligonală simplă închisă 2/7

Theorem (Jordan)

Orice curbă simplă închisă împarte planul în două regiuni distincte: **interiorul** liniei (mărginită) și **exteriorul** (nemărginită).

Instance: O linie poligonală simplă închisă L și un punct P .

Question: Aparține P interiorului lui L ?



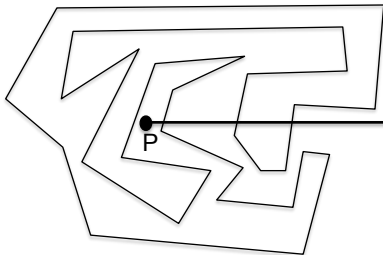
Localizarea unui punct față de o linie poligonală simplă închisă 2/7

Theorem (Jordan)

Orice curbă simplă închisă împarte planul în două regiuni distincte: **interiorul** liniei (mărginită) și **exteriorul** (nemărginită).

Instance: O linie poligonală simplă închisă L și un punct P .

Question: Aparține P interiorului lui L ?



număr de intersecții impar
 \Rightarrow interior,

număr de intersecții par \Rightarrow
exterior

Localizarea unui punct față de o linie poligonală simplă închisă 3/7

Număratul intersecțiilor trebuie făcut cu atenție deoarece sunt cazuri de excepție:



+ cazurile când o latură este inclusă în semidreaptă.

Calculul unei intersecții: $O(1)$

Determinarea numărului de intersecții: $O(n)$, n numărul de segmente ale liniei L

Localizarea unui punct față de o linie poligonală simplă închisă 4/7

Presupunem că $L[0]$ nu se află pe semidreaptă și că P nu se află pe linia poligonală L .

```
isInteriorOf(L, P) {  
    L.pushBack(L[0]);  
    counter = 0;  
    for (i = 0; i < L.size()-1; i = j)  
        counter = counter + count(i, j);  
    return counter % 2 == 1;  
}
```

Localizarea unui punct față de o linie poligonală simplă închisă 5/7

count(i, out j):

- dacă $L[i]$ și $L[i + 1]$ sunt de aceeași parte a semidrepte, atunci $j = i + 1$ și întoarce zero;
- altfel determină $\{Q\} = \text{line}(L[i], L[i + 1]) \cap \text{dreapta suport a semidreptei}$ (Q există deoarece cazul când cele două drepte sunt paralele este exclus de itemul precedent);
- dacă $Q.x < P.x$, atunci $j = i + 1$ și întoarce zero;
- dacă $Q.x \geq P.x$ și $Q \neq L[i + 1]$, atunci $j = i + 1$ și întoarce unu;
- dacă $Q.x \geq P.x$ și $Q = L[i + 1]$:
 - determină primul $j > i + 1$ care nu aparține semidrepte (rezultă că nu aparține nici drepte suport);
 - dacă $L[i]$ și $L[j]$ sunt de aceeași parte a semidrepte, atunci întoarce zero;
 - altfel întoarce unu;

Localizarea unui punct față de o linie poligonală simplă închisă 6/7

- dreapta suport a semidreptei:

$$dP. a = 0; dP. b = 1; dP. c = 0 - P.y;$$

- $L[i]$ și $L[i + 1]$ ($L[j]$) sunt de aceeași parte a semidreptei:

```
onTheSameSide(P, Q, l) {
    return (l.a * P.x + l.b * P.y + l.c) *
           (l.a * Q.x + l.b * Q.y + l.c) > 0;
}
```

- $\{Q\} = \text{line}(L[i], L[i + 1]) \cap$ dreapta suport a semidreptei:

$$Q = \text{lineIntersection}(\text{line}(L[i], L[i+1]), dP);$$

- determină primul $j > i + 1$ care nu aparține semidreptei:

```
j = i+1;
while(L[j].y == P.y && L[j].x >= P.x) ++j;
```

Localizarea unui punct față de o linie poligonală simplă închisă 7/7

```
count(i, out j) {
    dP. a = 0; dP.b = 1; dP.c = 0 - P.y; //dreapta suport a semidreptei
    if(onTheSameSide(L[i], L[i+1], d)) {
        j = i+1;
        return 0;
    }
    Q = lineIntersection(line(L[i], L[i+1]), dP)[0];
    if (Q.x < P.x) {
        j = i+1;
        return 0;
    }
    if (Q.x != L[i+1].x || Q.y != L[i+1].y) {
        j = i+1;
        return 1;
    }
    j = i+1;
    while(L[j].y == P.y && L[j].x >= P.x) ++j;
    if(onTheSameSide(L[i], L[j], d))
        return 0;
    return 1;
}
```

Aria unui triunghi 1/2

Theorem

Dacă A, B, C formează o întoarcere stânga atunci $\text{sign2xTriArea}(A, B, C)$ este dublul ariei triunghiului ABC (de unde si numele).

```
a1 = sign2xTriArea(A, B, C);
a2 = sign2xTriArea(A, C, B);
```

```
krun ../tests/comp-geom1/ccw.alk -cINIT=".Map"
<k>
.K
</k>
<state>
  A |-> { (x -> 1e+00) (y -> 1e+00) }
  B |-> { (x -> 3e+00) (y -> 1e+00) }
  C |-> { (x -> 2e+00) (y -> 2e+00) }
  a1 |-> 2e+00
  a2 |-> -2e+00
</state>
```

Aria unui triunghi 2/2

Theorem

Dacă A, B, C formează o întoarcere stânga și P un punct oarecare din plan, atunci $\text{sign2xTriArea}(P, A, B) + \text{sign2xTriArea}(P, B, C) + \text{sign2xTriArea}(P, C, A)$ este dublul ariei triunghiului ABC .

```
P = {x -> -7.0 y -> -9.0};
```

```
a3 = sign2xTriArea(P, A, B) +  
      sign2xTriArea(P, B, C) +  
      sign2xTriArea(P, C, A);
```

```
krun ../tests/comp-geom1/ccw.alk -cINIT=".Map"  
<k>
```

```
.K
```

```
</k>
```

```
<state>
```

```
A |-> { (x -> 1e+00) (y -> 1e+00) }
```

```
B |-> { (x -> 3e+00) (y -> 1e+00) }
```

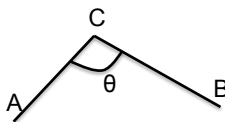
```
C |-> { (x -> 2e+00) (y -> 2e+00) }
```

```
P |-> { (x -> -7e+00) (y -> -9e+00) }
```

```
a3 |-> 2e+00
```

```
</state>
```

Unghiul convex format de trei puncte 1/3



- distanța dintre două puncte:

$$\text{dist}(P, Q) = \sqrt{(Q.x - P.x) * (Q.x - P.x) + (Q.y - P.y) * (Q.y - P.y)}$$

- se aplică teorema cosinusului

`a = dist(C, B);`

`b = dist(C, A);`

`c = dist(A, B);`

`theta = acos((a*a + b*b - c*c) / 2*a*b);`

Timp uniform: $O(1)$

Unghiul convex format de trei puncte 2/3

```
dist(P, Q) {  
    d1 = (Q.x-P.x)*(Q.x-P.x);  
    d2 = (Q.y-P.y)*(Q.y-P.y);  
    return sqrt(d1 + d2);  
}  
  
angle(A, C, B) {  
    a = dist(C, B);  
    b = dist(C, A);  
    c = dist(A, B);  
    return acos((a*a + b*b - c*c) / (2*a*b));  
}
```


Unghiul convex format de trei puncte 3/3

```
A = {x -> 1.0 y -> 1.0};  
B = {x -> 3.0 y -> 1.0};  
C = {x -> 2.0 y -> 2.0};  
D = {x -> 5.0 y -> 1.0};  
theta1 = angle(A, B, C);  
theta2 = angle(B, C, A);  
theta3 = angle(B, A, C);  
theta4 = angle(A, B, D);
```

```
krun ../tests/comp-geom1/angle.alk -cINIT=".Map"
```

```
<k>
```

```
.K
```

```
</k>
```

```
<state>
```

```
...
```

```
theta1 |-> 7.853981633974485e-01
```

```
theta2 |-> 1.5707963267948963e+00
```

```
theta3 |-> 7.853981633974485e-01
```

```
theta4 |-> 3.1415926535897931e+00
```

```
</state>
```

Triangularizare (definiția)

O **diagonală** a unui poligon L este un segment AB determinat de două vârfuri A și B cu proprietatea că orice punct Q din AB , $Q \notin \{A, B\}$, se află în interiorul lui L .

Proposition

Orice poligon cu $n \geq 4$ vârfuri are cel puțin o diagonală.

Theorem (Triangularizare)

Orice poligon cu $n \geq 3$ poate fi împărțit în triunghiuri ducând diagonale.

Demonstracția prin inducție după n .

Graful dual al unei triangularizări

Graful dual unei triangularizări:

- vârfuri: triunghiuri ale triangularizării
- există muchie între două vârfuri dacă acestea partajează o diagonală.

Proposition

Graful dual al unei triangularizări a unui poligon este un arbore.

"Ureche" a unui poligon

O **ureche** a unui poligon L este o secvență de trei vârfuri consecutive A, B, C a.î. AC este diagonală. B se numește vârful urechii.

Dacă A, B, C este ureche atunci \widehat{ABC} este convex ($< \pi$).

Theorem

Orice poligon cu $n \geq 3$ vârfuri are cel puțin două urechi care nu se suprapun.

Urechile sunt frunze în arborele dual.

Aria unui poligon 1/2

Theorem

Dublul ariei unui poligon $P_0P_1 \dots P_{n-1}$, $n \geq 3$, cu vârfurile parcurse în sens invers arcelor de ceasornic, este

$$\text{sign2xTriArea}(Q, P_0, P_1) + \text{sign2xTriArea}(Q, P_1, P_2) + \dots + \text{sign2xTriArea}(Q, P_{n-2}, P_{n-1}) + \text{sign2xTriArea}(Q, P_{n-1}, P_0) \quad (1)$$

unde Q este un punct oarecare din plan.

Demonstrația prin inducție după n și se utilizează că poligonul are o ureche.

Aria unui poligon 2/2

Suma (1) este egală cu

$$\sum_{i=0}^{n-1} (P_i.x P_{i+1}.y - P_{i+1}.x P_i.y)$$

care este egală cu

$$\sum_{i=0}^{n-1} (P_i.x + P_{i+1}.x)(P_{i+1}.y - P_i.y)$$

considerând Q originea și făcând calcule.

Proposition

Aria unui poligon cu $n \geq 3$ vârfuri poate fi calculat cu n înmulțiri și $2n$ adunări/scăderi.