

## Report Triangolazione di Delaunay

Alessandro Di Grazia s282852, Gabriele Taricco s281770, Diana Decurti s283688

# Contents

<b>1</b>	<b>La triangolazione di Delaunay</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Algoritmo</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Strutture C++</b>	<b>5</b>
3.1	Struct Point e Triangle . . . . .	5
3.2	Class Triangulation . . . . .	5
3.3	Class Reader . . . . .	5
3.4	Override di Operatori . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Descrizione delle funzioni</b>	<b>6</b>
4.1	Funzione MakeVector . . . . .	6
4.2	Funzione Delaunator . . . . .	6
4.3	Funzioni di controllo sui punti . . . . .	8
4.4	Costruttore Triangle e metodi della classe Triangulation . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Test</b>	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>Costo computazionale</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>Diagramma UML e rappresentazione della triangolazione</b>	<b>10</b>

# 1 La triangolazione di Delaunay

Dato un insieme di punti  $\mathcal{P}$  giacenti su un piano, la triangolazione di Delaunay  $DT(\mathcal{P})$  è un complesso simpliciale composto da triangoli i cui vertici fanno parte di  $\mathcal{P}$ .

La triangolazione soddisfa ad una proprietà ben specifica: nessun punto  $P \in \mathcal{P}$  può risiedere all'interno del circocerkchio di alcun triangolo  $T \in DT(\mathcal{P})$ . Inoltre, un triangolo per essere valido deve essere tale che, per ogni triangolo ad esso adiacente, la somma degli angoli opposti al lato di adiacenza sia minore di  $\pi$  radianti. In caso la somma sia maggiore di  $\pi$ , il lato di adiacenza viene scambiato con l'altra diagonale del quadrilatero formato dai due triangoli adiacenti: tale operazione è nota con il nome di *Flip*.

Per un insieme di punti che giacciono sulla stessa retta non esiste alcuna triangolazione. Infatti, è pratica comune per le triangolazioni evitare i così definiti *Silver Triangles*, triangoli che presentano angoli molto acuti e che rendono difficili operazioni di interpolazione.

La triangolazione di Delaunay  $DT(\mathcal{P})$  può essere estesa a più dimensioni e a geometrie diverse dalla geometria euclidea, ma in questi contesti non è garantita la sua esistenza o la sua unicità.

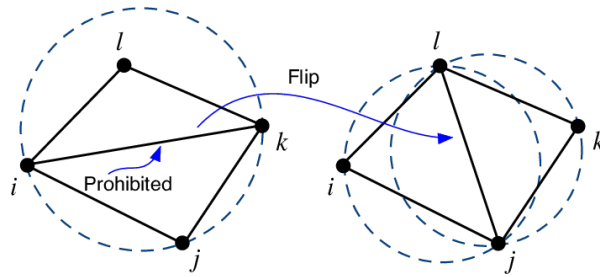
In due dimensioni e rispetto alla geometria euclidea, la triangolazione è unica solo quando i punti sono disposti in “general position”: in altre parole, quando quattro punti giacciono sulla stessa circonferenza la triangolazione non è unica. Infatti, così facendo si creerebbe un quadrilatero inscritto in una circonferenza per cui vale la proprietà seguente: le due coppie di angoli opposti alle due possibili diagonali del quadrilatero sommano a  $\pi$  radianti e, dunque le due diagonali formano due coppie di triangoli che soddisfano contemporaneamente alla condizione di *Delaunay*, rendendo duplice la triangolazione.

## 2 Algoritmo

L'algoritmo implementato per calcolare la triangolazione di Delaunay è l'algoritmo di Bowyer-Watson. L'obiettivo dell'algoritmo è partire da un insieme di punti nel piano e generare una triangolazione in cui i triangoli creati soddisfano alla proprietà di Delaunay.

L'algoritmo di Bowyer-Watson è suddiviso in tre fasi principali.

- **Creazione del “Supertriangolo”.** Il primo passo è creare un triangolo che contenga tutti i punti dell'insieme  $\mathcal{P}$ . I vertici del “Supertriangolo” non necessariamente fanno parte del dataset: si tratta di punti fittizi introdotti arbitrariamente sulla base dei punti che appartengono veramente al dataset.
- **Inserimento iterato dei punti.** Per ogni punto nel dataset e per ogni triangolo della triangolazione corrente, viene prima controllato se il punto appartenga al circocerkchio del triangolo preso in esame e successivamente se appartenga al triangolo stesso. In tal caso, vengono effettuati la connessione tra il punto e i vertici del triangolo creando così tre nuovi triangoli, e il controllo della condizione di *Delaunay*, facendo opportunamente l'operazione di *Flip*.



- **Rimozione del *Supertriangolo*.** Il triangolo di partenza viene rimosso, lasciando solo la triangolazione conclusiva.

### 3 Strutture C++

Segue la descrizione della struttura in linguaggio C++ utilizzata per l'implementazione dell'algoritmo risolutivo.

#### 3.1 Struct Point e Triangle

Ai fini della memorizzazione dei punti e dei triangoli, sono state create due *struct* C++, una adibita alla costruzione di oggetti **Point** e una per gli oggetti **Triangle**.

- Struttura **Point**: Il costruttore di questa struct inserisce negli attributi `_x` e `_y` i valori  $x$  e  $y$  che vengono passati in input.
- Struttura **Triangle**: Qui figurano attributi e metodi il cui scopo è esplicitato dal nome, insieme all'override dell'operatore `<<` per facilitare la visualizzazione degli oggetti **Triangle**. Inoltre, la classe **Triangulation** è dichiarata come "amica".

#### 3.2 Class Triangulation

All'interno di questa classe sono dichiarati i metodi che concorrono direttamente alla creazione della triangolazione.

È inoltre dichiarato come attributo privato il vettore che conterrà gli oggetti **Triangle** che comporranno la triangolazione finale. In aggiunta, è eseguito l'override dell'operatore `<<` al fine di stampare i triangoli della triangolazione e visualizzarla più agilmente. In particolare, il metodo "Delaunator" è il responsabile della creazione della triangolazione, il quale chiama gli altri metodi della classe.

#### 3.3 Class Reader

La classe **Reader** è adibita alla lettura del file testo o csv di input e all'estrazione del dataset di punti.

### 3.4 Override di Operatori

Al fine di eseguire agilmente le varie operazioni di confronto tra oggetti di tipo **Point**, **Triangle** e vettori di **Point** e vettori di **Triangle**, sono eseguiti i seguenti override degli operatori di differenza e uguaglianza tra gli oggetti sopra citati. Sono inoltre create funzioni “inline” per il calcolo del prodotto scalare e esterno e della norma per oggetti **Point**.

## 4 Descrizione delle funzioni

Di seguito è fatta una descrizione dettagliata della struttura delle funzioni che compongono l'algoritmo.

### 4.1 Funzione MakeVector

La prima funzione discussa è la funzione responsabile della memorizzazione del dataset all'interno del calcolatore. Questa riceve in input una stringa contenente l'indirizzo del file e, attraverso un ciclo *while*, itera sulle righe del file inserendo tramite *push\_back* l'oggetto **Point** nel vettore **points** cui ha accesso poiché attributo della classe di cui questo metodo è membro. Dunque, questa funzione ritorna un vettore di oggetti di tipo **Point**.

### 4.2 Funzione Delaunator

La funzione **Delaunator** è la funzione principale dell'intero processo di triangolazione, la quale chiama le altre funzioni della sua classe. Nel dettaglio, questa riceve in input il vettore **points** creato dalla funzione descritta in 4.1. **Delaunator** controlla che non vi siano ripetizioni nel dataset e, in caso, le elimina attraverso la funzione **cutRepetitions**. Dopodiché, procede al calcolo dei vertici del *Supertriangolo* iterando sui punti contenuti in **points** alla ricerca di massimo e minimo delle coordinate. In seguito, per ogni punto nel dataset, per ogni triangolo della triangolazione corrente, controlla che tale punto sia all'interno del suo circocerkchio attraverso il metodo **IsInTheCircle** e che tale punto sia all'interno del triangolo stesso attraverso il metodo **IsInTheTriangle**: in caso di condizione verificata per entrambe le funzioni, il punto non è da considerarsi valido ai fini della triangolazione e viene pertanto unito ai vertici del triangolo corrente. Immediatamente dopo è chiamata la funzione **Verify** in cui sono eseguiti i controlli della condizione di Delaunay e l'operazione di Flip, se necessario.

Infine, si procede alla rimozione dei bordi appartenenti al *Supertriangolo* di partenza.

La funzione ritorna il vettore contenente la triangolazione finale.

```
vector<Triangle> Triangulation::Delaunator(vector<Point>& points) // delaunator
{
    Reader r_try;
    vector<Point> points_norep = r_try.cutRepetitions();
    unsigned int n = points.size();
    triangles.reserve(2*n); //allocazione preventiv di memoria

    // define super triangle
    double minX, minY, maxX, maxY;
```

```

minX = points_norep[0].x;
minY = points_norep[0].y;
maxX = minX;
maxY = minY;

for (unsigned int i = 1; i < n; i++)
{
    minX = min(minX, points_norep[i].x);
    minY = min(minY, points_norep[i].y);
    maxX = max(maxX, points_norep[i].x);
    maxY = max(maxY, points_norep[i].y);
}

// width e height della scatola che racchiude i punti
double dx, dy, midX;
dx = maxX - minX;
dy = maxY - minY;
midX = (maxX + minX) / 2;

// punti scelti fuori dal dataset in modo tale da assicurare che il super triangolo
Point p1(minX - 2 * dx, minY - dy / 2);
Point p2(maxX + 2 * dx, minY - dy / 2);
Point p3(midX, 2 * maxY + dy);

triangles.push_back(Triangle(0, p1, p2, p3));
list<int> newIds;

for (const Point& p : points_norep)
{
    int n = triangles.size();
    for (int id = 0; id < n; id++)
    {
        Triangle t = triangles[id];
        if (t.IsInTheCircle(p))
        {
            if (t.IsInTheTriangle(p))
            {
                newIds = Connect(id, p);
                Verify(newIds); // qui viene chiamata la funzione di Flip()
                break;
            }
        }
    }
}
}

```

```

//rimozione super triangle iniziale
triangles.erase(remove_if(triangles.begin(), triangles.end(),
                           [&](Triangle& t)
                           {
                               return t.p1 == p1 ||
                                      t.p1 == p2 ||
                                      t.p1 == p3 ||
                                      t.p2 == p1 ||
                                      t.p2 == p2 ||
                                      t.p2 == p3 ||
                                      t.p3 == p1 ||
                                      t.p3 == p2 ||
                                      t.p3 == p3;

                           })), triangles.end());

return triangles;
}

```

### 4.3 Funzioni di controllo sui punti

In questa sezione sono elencati i metodi più semplici di controllo sui punti.

- **isCounter**. Riceve in input tre oggetti **Point** e verifica che il prodotto esterno tra il lato numero uno e il lato numero tre sia  $\geq 0$ .
- **IsInTheCircle** e **IsInTheTriangle**. Provenienti entrambi dalla classe **Triangle**, questi metodi ricevono in input un oggetto **Point** e controllano che questo cada, rispettivamente, nel circocerkio del triangolo su cui questa funzione viene chiamata e nel triangolo stesso.
- **FindAdjacent**. Il metodo è chiamato su un triangolo della triangolazione. Prende in input l'Id di un triangolo e ritorna l'indice del lato di adiacenza?

### 4.4 Costruttore **Triangle** e metodi della classe **Triangulation**

Il costruttore **Triangle**, oltre a creare l'oggetto il cui nome fa riferimento, si occupa anche di calcolare gli angoli interni di tale triangolo.

Per quanto riguarda i metodi della classe **Triangolazione**:

- **Connect**. Il metodo **Connect** viene chiamato all'interno di **Delaunator** una volta che un punto viene localizzato all'interno di un triangolo. La funzione connette il punto ai vertici del triangolo corrente, creando tre nuovi triangoli. A questi vengono assegnati gli Id nel seguente modo: il primo triangolo creato riceve l'Id del triangolo di partenza, il secondo e il terzo ricevono degli Id nuovi all'interno della triangolazione. In seguito, vengono aggiornate le adiacenze per i nuovi triangoli e per i triangoli adiacenti al triangolo di partenza. Il metodo restituisce gli Id dei triangoli creati sotto forma di lista.

- **Verify.** Il metodo **Verify** viene chiamato da **Delaunator** subito dopo **Connect**. Riceve in input la lista degli Id dei triangoli dei quali si vuole effettuare la verifica dell'ipotesi di Delaunay. Il metodo accede sequenzialmente agli elementi della lista. Ad ogni triangolo si valuta, per ogni triangolo adiacente (con un ciclo `for` che effettua al più 3 iterazioni), se gli angoli opposti al lato di adiacenza sommano a più di  $180^\circ$ . Se ciò accade, viene chiamato il metodo **Flip** e viene aggiunto alla lista il triangolo adiacente in questione. Avendo modificato il triangolo, ripetiamo il controllo su di esso, finché non è più necessaria alcuna operazione di Flip. A quel punto eliminiamo il primo elemento della lista, e procediamo con il successivo, finché essa non è vuota.
- **Flip.** Il metodo **Flip** riceve in input gli Id dei triangoli di cui fare il Flip e gli indici sul triangolo del lato di adiacenza. Il metodo crea i due flippati, a cui assegna gli stessi Id in input. In seguito vengono aggiornate le adiacenze sui nuovi triangoli e sui triangoli ad essi adiacenti.

## 5 Test

Sono progettati ed eseguiti test per assicurarsi che ogni funzione svolga correttamente il compito per cui è stata progettata. I test sono raggruppati, a rigor di logica, in quattro sezioni:

- **Operators\_test.** Raggruppa i test in merito alle operazioni di override degli operatori di uguaglianza e differenza tra oggetti della classe **Point** e **Triangle**. Inoltre, vengono testate delle funzioni definite attraverso il comando *inline* che calcolano il prodotto scalare, il prodotto esterno e la norma per oggetti di tipo **Point**.
- **Reader\_test.** Contiene i test sui due metodi facenti parte della classe Reader: *MakeVector* e *Repetitions*. Entrambi i test si occupano di verificare la correttezza del loro funzionamento.
- **Triangulation\_test.** All'interno di questo file sono raggruppati i test in merito alle funzioni che si occupano di operazioni sui triangoli e, nello specifico, della triangolazione vera e propria.

## 6 Costo computazionale

L'algoritmo di triangolazione descritto e implementato è largamente utilizzato in applicazioni reali, come analisi F.E.M. e applicazioni artistiche varie. Inoltre, il suo costo computazionale, pur variando sulla base del numero di punti presi in input, è dell'ordine di  $\Omega(n \cdot \log n)$ . Questo può essere scomposto in due parti:

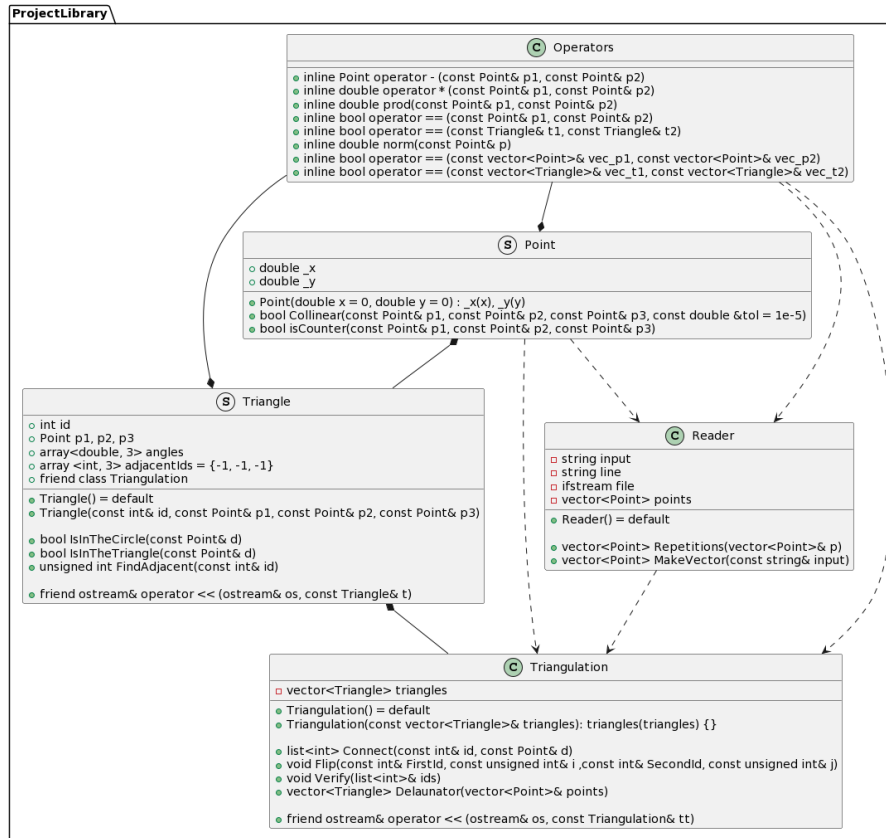
1. La costruzione del Supertriangolo iniziale prevede un numero di operazioni proporzionale a  $\Omega(n)$  in quanto occorre trovare il minimo e il massimo valore delle coordinate dei punti attraverso una ricerca esaustiva.
2. L'inserimento sequenziale dei punti viene ripetuto  $n$  volte e per ogni punto viene applicato l'algoritmo di BowyerWatson che ha complessità  $\Omega(\log n)$ .

In conclusione, l'algoritmo ha costo computazionale dell'ordine di  $\Omega(n \cdot \log n)$ .

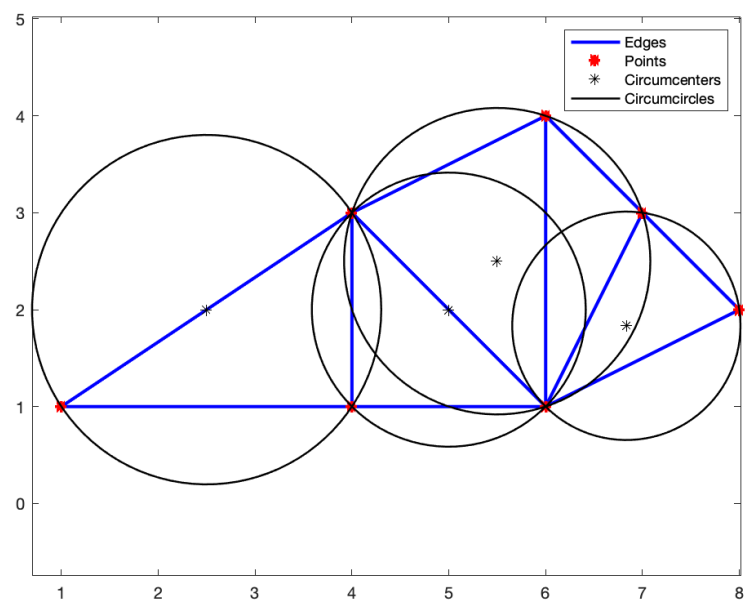


## 7 Diagramma UML e rappresentazione della triangolazione

Il diagramma UML (*Unified Modelling Language*) rappresenta un linguaggio standard per visualizzare e documentare più agevolmente le componenti logiche di un software. Segue il diagramma UML relativo al progetto.



Inoltre, è utile al fine di verificare la correttezza dell'algoritmo, visualizzare una triangolazione effettuata da MATLAB a partire da un semplice set di punti ideato come prova.



Si noti che nessun punto della triangolazione cade all'interno di alcun circocerkio.