

Αν. Καθηγητής Π. Λουρίδας

Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας

Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών

## Κοινωνική Αποστασιοποίηση

Στην εποχή του κορωνοϊού, σημαντικό ρόλο στην αντιμετώπιση της επιδημίας έχει η *κοινωνική αποστασιοποίηση* (social distancing). Αλλάζουμε τις συνήθειές μας και τον τρόπο με τον οποίο συναναστρεφόμαστε με τους συνανθρώπους μας ώστε να ελαχιστοποιήσουμε τις πιθανότητες μετάδοσης του ιού.

Ανάμεσα στους κανόνες που καλούνται οι πολίτες να εφαρμόσουν, κάποιοι σχετίζονται με την ελάχιστη απόσταση που πρέπει να διατηρούν μεταξύ τους. Έτσι, σε διάφορους χώρους πρέπει να λαμβάνεται πρόνοια ώστε οι παρευρισκόμενοι να είναι διασπαρμένοι ώστε να μην πλησιάζουν περισσότερο από την προτεινόμενη απόσταση.

Το πρόβλημα που τίθεται τότε είναι: αν έχουμε ένα συγκεκριμένο χώρο, πόσοι άνθρωποι μπορούν να βρίσκονται ταυτόχρονα μέσα στον χώρο αυτό; Και πού ακριβώς μπορούν να τοποθετηθούν αυτοί οι άνθρωποι;

Μπορούμε να αναπαραστήσουμε το κάθε άτομο έναν κύκλο, ο οποίος έχει ακτίνα ίση με την ελάχιστη απόσταση που πρέπει να τηρείται. Τότε το πρόβλημα ανάγεται στην εισαγωγή κύκλων με την επιθυμητή διάμετρο μέσα στο γεωμετρικό σχήμα που περιγράφει τον χώρο που θέλουμε.

Για να βρούμε πού θα τοποθετηθούν αυτοί οι κύκλοι μπορούμε να εργαστούμε ως εξής.

1. Τοποθετούμε έναν κύκλο στο σημείο από το οποίο θέλουμε να ξεκινήσουμε τη διαδικασία της τοποθέτησης.
2. Τοποθετούμε έναν κύκλο εφαπτόμενο στον πρώτο, σημειώνοντας ότι ο ένας έπεται του άλλου.
3. Παρεμβάλλουμε έναν κύκλο εφαπτόμενο στον τελευταίο κύκλο που βάλαμε και τον πρώτο.
4. Επιστρέφουμε στο βήμα 3.

Στο σχήμα 1 μπορείτε να δείτε την εξέλιξη καθώς εισάγουμε τους πρώτους επτά κύκλους. Εδώ όμως σταματάμε, γιατί δεν μπορούμε να συνεχίσουμε με την παραπάνω μέθοδο. Αν προσπαθήσουμε να παρεμβάλλουμε έναν κύκλο μεταξύ του  $C_1$  και του  $C_7$ , θα πρέπει να φτιάξουμε έναν κύκλο ο οποίος πέφτει ακριβώς πάνω στον  $C_2$ , που έχουμε ήδη φτιάξει.

Μπορούμε όμως να παρατηρήσουμε το εξής. Τα κέντρα των κύκλων σχηματίζουν ένα κλειστό πολύγωνο. Αν θέλουμε να συνεχίσουμε τη διαδικασία, θα πρέπει να βγάλουμε από το πολύγωνο την κορυφή  $C_1$  και να συνδέσουμε απ' ευθείας τις κορυφές



Σχήμα 1: Αρχικές Εισαγωγές

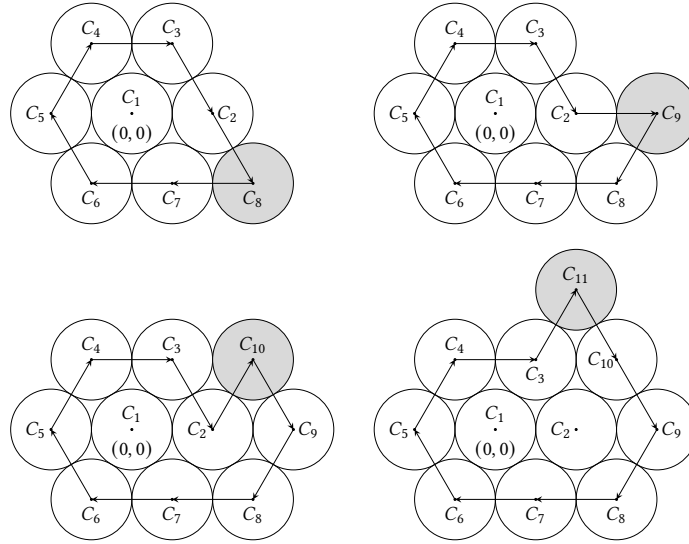
$C_2$  και  $C_7$ . Τότε μπορούμε να παρεμβάλουμε έναν εφαπτόμενο κύκλο στους  $C_2$  και  $C_7$ , όπως φαίνεται στο πρώτο τμήμα του σχήματος 2.

Αυτό λοιπόν μας δίνει μια ιδέα. Ονομάζουμε τους κύκλους στην περιφέρεια του σχήματος, πλάι στους οποίους μπορούμε να προσάψουμε εφαπτόμενους κύκλους, *μέτωπο*. Για να προσθέσουμε λοιπόν κύκλους, θα εργαζόμαστε ως εξής.

1. Εισάγουμε τους δύο πρώτους κύκλους (αυτοί αποτελούν ένα τετριμμένο μέτωπο).
2. Εντοπίζουμε τον κύκλο στο μέτωπο που είναι πιο κοντά στο σημείο εκκίνησης. Έστω ότι ο κύκλος αυτός είναι ο κύκλος  $C_m$ . Σε περίπτωση που έχουμε περισσότερους από έναν κύκλους με την ίδια ελάχιστη απόσταση, παίρνουμε τον αρχαιότερο.
3. Δοκιμάζουμε έναν κύκλο ανάμεσα στον  $C_m$  και σε αυτόν που τον ακολουθεί στο μέτωπο,  $C_n$ . Έστω ότι ο δοκιμαστικός αυτός κύκλος είναι ο  $C_i$ .
4. Αν ο  $C_i$  δεν τέμνει κανέναν κύκλο του μετώπου, τότε τον εισάγουμε και επιστρέφουμε στο βήμα 2.
5. Διαφορετικά, αφαιρούμε από το μέτωπο τους κύκλους που χρειάζεται και επιστρέφουμε στο βήμα 2.

Με τον τρόπο αυτό βλέπουμε ότι εισάγουμε τους κύκλους  $C_9$  και  $C_{10}$  χωρίς πρόβλημα. Μετά ο κοντινότερος στην εκκίνηση κύκλος του μετώπου είναι ο  $C_2$  που τον ακολουθεί ο  $C_{10}$ . Αν δοκιμάσουμε να εισάγουμε κύκλο που να εφάπτεται στους  $C_2$  και  $C_{10}$ , θα δούμε ότι αυτός πέφτει πάνω (άρα τέμνει) τον  $C_3$ . Ακολουθούμε το βήμα 5, αφαιρούμε τον  $C_2$  από το μέτωπο άρα ο επόμενος του  $C_3$  στο μέτωπο είναι ο  $C_{10}$ . Επιστρέφοντας στο βήμα 2 βρίσκουμε ότι ο κοντινότερος κύκλος του μετώπου στην εκκίνηση είναι πλέον ο  $C_3$ , οπότε προσθέτουμε τον  $C_{11}$ .

Ο αλγόριθμος που περιγράψαμε δεν είναι πλήρης, γιατί το βήμα 5 είναι ασαφές. Δεν έχουμε ορίσει ακριβώς ποιοι είναι οι κύκλοι οι οποίοι πρέπει να αφαιρέσουμε από το μέτωπο.



Σχήμα 2: Συνέχεια Εισαγωγών

Αν επιστρέψουμε στο παράδειγμά μας, είδαμε ότι αφού ο κύκλος που δοκιμάζουμε να βάλουμε εφαπτόμενο στους  $C_2$  και  $C_{10}$  τέμνει τον  $C_3$ , αφαιρέσαμε τον  $C_2$  από το μέτωπο. Γενικότερα, αν ο κύκλος  $C_i$  που δοκιμάζουμε να βάλουμε εφαπτόμενο στους  $C_m$  και  $C_n$  τέμνει έναν κύκλο  $C_j$  που προηγείται του  $C_m$ , αφαιρούμε από το μέτωπο τους κύκλους από τον επόμενο του  $C_j$  μέχρι τον προηγούμενο του  $C_n$  και ο  $C_m$  γίνεται ο  $C_j$ , όπως φαίνεται στο σχήμα 3—μην παραξευτείτε που οι κύκλοι δεν έχουν όλοι την ίδια ακτίνα, θα θέλαμε η λύση που θα βρούμε να δουλεύει και γι' αυτήν την περίπτωση.



Σχήμα 3: Τομή Προηγείται του  $C_m$

Αν οι κύκλοι δεν είναι ίσοι, υπάρχει και άλλο ενδεχόμενο, ο  $C_i$  που δοκιμάζουμε να βάλουμε εφαπτόμενο στους  $C_m$  και  $C_n$  να τέμνει έναν κύκλο  $C_j$  που έπεται του  $C_n$ . Τότε αφαιρούμε από το μέτωπο τους κύκλους από τον επόμενο του  $C_m$  μέχρι τον προηγούμενο του  $C_j$  και ο  $C_n$  γίνεται ο  $C_j$ , όπως φαίνεται στο σχήμα 4.

Βεβαίως, αφού τα κέντρα των κύκλων που αποτελούν το μέτωπο είναι συνδεδεμένα με-



Σχήμα 4: Τομή Έπεται του  $C_n$

ταξύ τους σε ένα κλειστό πολύγωνο, ένας κύκλος που έπεται κάποιου επίσης προηγείται αυτού, αν συνεχίσουμε την πορεία μας στο μέτωπο. Επίσης μπορεί ο κύκλος που δοκιμάζουμε να βάλουμε εφαπτόμενο να τέμνει δύο κύκλους του μετώπου, όπως για παράδειγμα φαίνεται στο τμήμα του μετώπου του σχήματος 5. Πάλι, μην παραξευτείτε για το παράξενο σχήμα του μετώπου, θα θέλαμε η λύση που θα βρούμε να δουλεύει και για τέτοιες περιπτώσεις, οι οποίες μπορούν να προκύψουν στην περίπτωση που το μέτωπο μεγαλώνει γεμίζοντας ένα κλειστό σχήμα, όπως θα δούμε στη συνέχεια.



Σχήμα 5: Ο  $C'_i$  Τέμνει Δύο Κύκλους του Μετώπου

Για να εντοπίσουμε λοιπόν τον κύκλο  $C_j$  στη γενική περίπτωση, ξεκινάμε από τον  $C_n$  και προχωράμε στο μέτωπο μέχρι να φτάσουμε στον  $C_m$ . Σημειώνουμε τον πρώτο κύκλο που τέμνεται από τον  $C_i$ ,  $C_j$ , και τον τελευταίο,  $C'_j$ . αν ο  $C_i$  τέμνει μόνο έναν κύκλο,  $C_j = C'_j$ . Υπολογίζουμε πόσοι κύκλοι βρίσκονται μεταξύ του  $C_n$  και του  $C_j$ , έστω  $b_{nj}$ , και πόσοι βρίσκονται μεταξύ του  $C_m$  και του  $C'_j$ , έστω  $b_{mj'}$ . Αν  $b_{mj'} < b_{nj}$ , τότε παίρνουμε ως  $C_j$  τον  $C'_j$  που προηγείται του  $C_m$ . Διαφορετικά παίρνουμε τον  $C_j$  που έπεται του  $C_n$ .

Ο αλγόριθμός μας τότε μετασχηματίζεται ως εξής:

1. Εισάγουμε τους δύο πρώτους κύκλους (αυτοί αποτελούν ένα τετριμμένο μέτωπο).
2. Εντοπίζουμε τον κύκλο στο μέτωπο που είναι πιο κοντά στο σημείο εκκίνησης. Έστω ότι ο κύκλος αυτός είναι ο κύκλος  $C_m$ . Σε περίπτωση που έχουμε περισσότερους από έναν κύκλο με την ίδια ελάχιστη απόσταση, παίρνουμε τον αρχαιότερο.
3. Δοκιμάζουμε έναν κύκλο ανάμεσα στον  $C_m$  και σε αυτόν που τον ακολουθεί στο μέτωπο,  $C_n$ . Έστω ότι ο δοκιμαστικός αυτός κύκλος είναι ο  $C_i$ .
4. Αν ο  $C_i$  δεν τέμνει κανέναν κύκλο του μετώπου, τότε τον εισάγουμε στο μέτωπο και επιστρέφουμε στο βήμα 2.
5. Διαφορετικά:
  - Αν ο κύκλος  $C_i$  που δοκιμάζουμε να βάλουμε εφαπτόμενο στους  $C_m$  και  $C_n$  τέμνει έναν κύκλο  $C_j$  που προηγείται του  $C_m$ , αφαιρούμε από το μέτωπο τους κύκλους από τον επόμενο του  $C_j$  μέχρι τον προηγούμενο του  $C_n$ , θέτουμε τον  $C_m$  να είναι ο  $C_j$ , και επιστρέφουμε στο βήμα 3.
  - Αν ο κύκλος  $C_i$  που δοκιμάζουμε να βάλουμε εφαπτόμενο στους  $C_m$  και  $C_n$  τέμνει έναν κύκλο  $C_j$  που έπεται του  $C_n$ , αφαιρούμε από το μέτωπο τους κύκλους από τον επόμενο του  $C_m$  μέχρι τον προηγούμενο του  $C_j$ , θέτουμε τον  $C_n$  να είναι ο  $C_j$ , και επιστρέφουμε στο βήμα 3.

Ο αλγόριθμός μας τώρα δουλεύει και θα γεμίζει το χώρο, ξεκινώντας από το σημείο εκκίνησης. Δεν ελέγχει όμως πού πρέπει να σταματά η προσθήκη κύκλων επειδή έχουμε συναντήσει κάποιο όριο του χώρου που θέλουμε να γεμίσουμε. Για να το επιτύχουμε και αυτό, πρέπει να κάνουμε ακόμα μια προσαρμογή στον αλγόριθμό μας για να συμπεριλάβουμε τον σχετικό έλεγχο. Στη νέα εκδοχή του αλγορίθμου θα σημειώνουμε τους κύκλους του μετώπου που είναι *ζωντανοί*, δηλαδή αυτοί στους οποίους μπορούμε να προσθέσουμε εφαπτόμενο κύκλο χωρίς να φτάσουμε στα όρια του σχήματός μας. Κάθε κύκλος που μπαίνει στο μέτωπο είναι κατ' αρχήν ζωντανός.

1. Εισάγουμε τους δύο πρώτους κύκλους (αυτοί αποτελούν ένα τετριμμένο μέτωπο).
2. Θέλουμε να προσθέσουμε στο σχήμα τον  $i$ -οστό κύκλο. Εντοπίζουμε τον ζωντανό κύκλο στο μέτωπο που είναι πιο κοντά στο σημείο εκκίνησης. Έστω ότι ο κύκλος αυτός είναι ο κύκλος  $C_m$ . Σε περίπτωση που έχουμε περισσότερους από έναν κύκλο με την ίδια ελάχιστη απόσταση, παίρνουμε τον αρχαιότερο.
3. Δοκιμάζουμε έναν κύκλο ανάμεσα στον  $C_m$  και σε αυτόν που τον ακολουθεί στο μέτωπο,  $C_n$ . Έστω ότι ο δοκιμαστικός αυτός κύκλος είναι ο  $C_i$ .
4. Αν ο  $C_i$  τέμνει κάποιον κύκλο του μετώπου:
  - Αν ο κύκλος  $C_i$  που δοκιμάζουμε να βάλουμε εφαπτόμενο στους  $C_m$  και  $C_n$  τέμνει έναν κύκλο  $C_j$  που προηγείται του  $C_m$ , αφαιρούμε από το μέτωπο και από

τους ζωντανούς τους κύκλους από τον επόμενο του  $C_j$  μέχρι τον προηγούμενο του  $C_n$ , θέτουμε τον  $C_m$  να είναι ο  $C_j$ , και επιστρέφουμε στο βήμα 3.

- Αν ο κύκλος  $C_i$  που δοκιμάζουμε να βάλουμε εφαπτόμενο στους  $C_m$  και  $C_n$  τέμνει έναν κύκλο  $C_j$  που έπεται του  $C_n$ , αφαιρούμε από το μέτωπο και από τους ζωντανούς τους κύκλους από τον επόμενο του  $C_m$  μέχρι τον προηγούμενο του  $C_j$  και επιστρέφουμε στο βήμα 3.
5. Στο σημείο αυτό έχουμε βρεί έναν κύκλο  $C_i$  που δεν τέμνει κύκλο του μετώπου. Ελέγχουμε λοιπόν αν τέμνει τα όρια του σχήματός μας.
- Αν ναι, τότε ο κύκλος  $C_m$  που επιλέξαμε στο βήμα 2 δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να προσθέσουμε εφαπτόμενον σε αυτό μέσα στο όριο του σχήματός μας, άρα πρέπει να ανακρούσουμε πρύμναν και να προσπαθήσουμε κάπου αλλού. Επανεισάγουμε στο μέτωπο τους κύκλους που τυχόν έχουμε αφαιρέσει στο βήμα 4. Επαναφέρουμε στους ζωντανούς τους κύκλους που τυχόν έχουμε αφαιρέσει στο βήμα 4, εκτός από αυτούς που έχουμε βρει στο βήμα 2 όσο προσπαθούμε να βάλουμε τον  $i$ -στό κύκλο. Αφαιρούμε τον κύκλο που είχαμε βρει στο βήμα 2 από τους ζωντανούς. Επιστρέφουμε στο βήμα 2.
  - Αν όχι, εισάγουμε τον  $C_i$  στο μέτωπο και επιστρέφουμε στο βήμα 2 για να εισάγουμε τον επόμενο κύκλο ( $i \leftarrow i + 1$ ), ζωντανεύοντας όλους τους κύκλους του μετώπου.

Η διαδικασία των βημάτων 2–5 επαναλαμβάνεται μέχρι να προσθέσουμε τον επιθυμητό αριθμών κύκλων ή να μην μπορούμε να προσθέσουμε άλλους κύκλους στο σχήμα, γιατί δεν έχει μείνει κανένας ζωντανός.

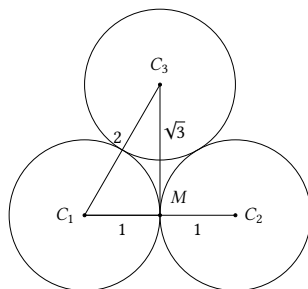
### Στρογγυλοποιήσεις

Έστω ότι έχουμε τρεις κύκλους με ακτίνα 1 (σχήμα 5). Ο  $C_1$  έχει κέντρο στο  $(0, 0)$ , ο  $C_2$  στο  $(2, 0)$  και ο  $C_3$  με κέντρο  $(1, \sqrt{3})$  εφάπτεται στους  $C_1$  και  $C_2$ , όπως στο σχήμα 6. Πόσο απέχει το κέντρο του  $C_2$  από το  $C_1$  και πόσο απέχει το κέντρο του  $C_3$  από το  $C_1$ ; Και στις δύο περιπτώσεις ίση με 2, αφού όλες οι ακτίνες είναι ίδιες. Επιπλέον, από το Πυθαγόρειο θεώρημα, οι συντεταγμένες του  $C_3$  είναι  $(1, \sqrt{3})$ .

Έστω τώρα ότι με βάση της συντεταγμένες των σημείων  $C_1$  και  $C_3$  θέλουμε να υπολογίσουμε εκ νέου την απόσταση  $C_1C_3$ . Αυτή, πάλι με βάση το Πυθαγόρειο θεώρημα, θα είναι ίση με  $\sqrt{(\sqrt{3})^2 + 1^2}$ . Αν όμως κάνουμε την πράξη στον υπολογιστή, θα δούμε ότι το αποτέλεσμα είναι  $1,999 \dots < 2$ .

Αυτό συμβαίνει γιατί οι πραγματικοί αριθμοί αποθηκεύονται με συγκεκριμένη ακρίβεια στον υπολογιστή, συνεπώς άρρητοι αριθμοί δεν αποθηκεύονται ακριβώς και πράξεις με άρρητους αριθμούς βγάξουν διαφορετικά αποτελέσματα από αυτά που θα περιμέναμε στη θεωρία. Για να μπορούμε να παρακολουθήσουμε ευκολότερα τα αποτελέσματα στο πρόγραμμά μας θα κάνουμε στρογγυλοποιήσεις όπου απαιτούνται. Συγκεκριμένα:

- Να στρογγυλοποιείτε την απόσταση ενός κύκλου από το σημείο εκκίνησης.



Σχήμα 6: Τρεις Ίσοι Εφαπτόμενοι Κύκλοι

- Αφού κάνετε τους υπολογισμούς για την εύρεση του κέντρου ενός νέου κύκλου, να στρογγυλοποιείτε τις συντεταγμένες του αποτελέσματος.
- Όταν ελέγχετε αν δύο κύκλοι τέμνονται, θα πρέπει να εξετάζετε αν η απόσταση των κέντρων των δύο κύκλων είναι μεγαλύτερη από το άθροισμα των ακτίνων τους. Να στρογγυλοποιείτε την απόσταση αυτή πριν τον έλεγχο.
- Να στρογγυλοποιείτε την απόσταση κύκλου από ευθύγραμμο τμήμα.

Οι στρογγυλοποιήσεις να γίνονται στα δύο δεκαδικά ψηφία. Τότε, στο σχήμα 6 το πρόγραμμά μας πράγματι θα βρει ότι το κέντρο του  $C_3$  είναι πιο κοντά στο κέντρο του  $C_1$  από ό,τι είναι το κέντρο του  $C_2$ , αλλά τουλάχιστον δεν θα μας προκαλέσει έκπληξη.

### Εύρεση Κοντινότερου Κύκλου στο Σημείο Εκκίνησης

Αν  $(x, y)$  οι συντεταγμένες του σημείου εκκίνησης, τότε για να βρούμε τον κοντινότερο κύκλο του μετώπου στο σημείο εκκίνησης, αρκεί να συγκρίνουμε τις αποστάσεις των κέντρων των κύκλων από το σημείο εκκίνησης. Για κάθε κύκλο  $C_m$  του μετώπου με κέντρο  $(m_x, m_y)$ , η απόσταση είναι:

$$d = \sqrt{(m_x - x)^2 + (m_y - y)^2}$$

Αν  $(x, y) = (0, 0)$ , τότε έχουμε:

$$d = \sqrt{m_x^2 + m_y^2}$$

### Εύρεση Εφαπτόμενου Κύκλου

Αν έχουμε δύο κύκλους  $C_m$  και  $C_n$  και θέλουμε να βρούμε έναν τρίτο κύκλο  $C_k$  ακτίνας  $r$  που να εφάπτεται σε αυτούς τους δύο, όπως στο σχήμα 7, εργαζόμαστε ως ακολούθως:

- Υπολογίζουμε την οριζόντια απόσταση  $d_x$  και την κάθετη απόσταση  $d_y$  των κέντρων των δύο κύκλων  $C_m$  και  $C_n$ . Αν  $(m_x, m_y)$  είναι το κέντρο του  $C_m$  και  $(n_x, n_y)$  είναι το κέντρο του  $C_n$ , έχουμε:

$$d_x = n_x - m_x$$

$$d_y = n_y - m_y$$

- Υπολογίζουμε την απόσταση μεταξύ των κέντρων των δύο κύκλων  $C_m$  και  $C_n$ :

$$d = \sqrt{d_x^2 + d_y^2}$$

- Αν  $r_m$  είναι η ακτίνα του  $C_m$  και  $r_n$  είναι η ακτίνα του  $C_n$ , υπολογίζουμε τις τιμές:

$$r_1 = r_m + r$$

$$r_2 = r_n + r$$

- Υπολογίζουμε τα:

$$\lambda = \frac{r_1^2 - r_2^2 + d^2}{2d^2}$$

$$\varepsilon = \sqrt{\frac{r_1^2}{d^2} - \lambda^2}$$

- Το κέντρο  $(k_x, k_y)$  του κύκλου  $C_k$  έχει τις συντεταγμένες:

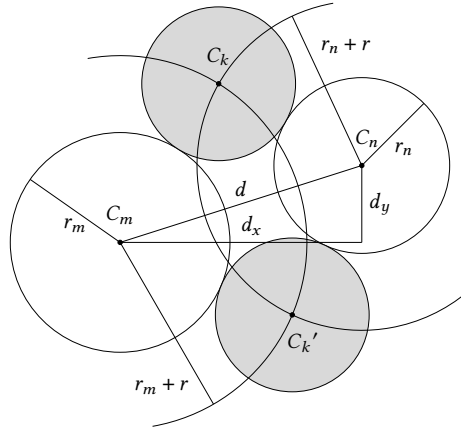
$$k_x = m_x + \lambda d_x \mp \varepsilon d_y$$

$$k_y = m_y + \lambda d_y \pm \varepsilon d_x$$

- Παρατηρούμε ότι υπάρχουν δύο κέντρα. Εμείς θα χρησιμοποιούμε το πρώτο από αυτά (δηλαδή το  $-\varepsilon d_y$  στο  $k_x$  και το  $+\varepsilon d_x$  στο  $k_y$ ). Τότε οι κύκλοι θα προστίθενται στο μέτωπο με φορά αντίθετη των δεικτών του ρολογιού, όπως στα παραδείγματά μας.

Αν στη διάθεσή μας έχουμε γεωμετρικά όργανα, χαρτί και μολύβι, τότε μπορούμε να βρούμε τους εφαιπτόμενους κύκλους με κανόνα και διαβήτη. Στο σχήμα 7 μπορείτε να δείτε ότι αρκεί να βρούμε τα σημεία τομής των δύο κύκλων με κέντρα  $C_m$  και  $C_n$  και ακτίνα  $r_m + r$  και  $r_n + r$  αντίστοιχα. Οι μαθηματικοί τύπου που δώσαμε προκύπτουν από ανάλυση διανυσμάτων.





Σχήμα 7: Εύρεση Εφαπτόμενου Κύκλου

#### Απόσταση Κύκλου από Ευθύγραμμο Τμήμα

Αν έχουμε ένα ευθύγραμμο τμήμα μεταξύ των σημείων  $(u, v)$ , τότε για να βρούμε την απόσταση ενός κύκλου από αυτό εκτελούμε τους παρακάτω υπολογισμούς:

- Υπολογίζουμε το τετράγωνο της απόστασης μεταξύ των δύο σημείων:

$$l_2 = (u_x - v_x)^2 + (u_y - v_y)^2$$

- Αν αυτή η απόσταση είναι ίση με το μηδέν, τότε τα δύο άκρα του ευθύγραμμου τμήματος συμπίπτουν οπότε η απόσταση του κύκλου είναι απλώς:

$$d = \sqrt{(u_x - c_x)^2 + (u_y - c_y)^2}$$

- Διαφορετικά, υπολογίζουμε το:

$$t = \frac{(c_x - u_x)(v_x - u_x) + (c_y - u_y)(v_y - u_y)}{l_2}$$

- Εξασφαλίζουμε ότι το  $t$  είναι μεταξύ 0 και 1:

$$t = \max(0, \min(1, t))$$

- Βρίσκουμε τη προβολή  $p$  του κέντρου του κύκλου πάνω στο ευθύγραμμο τμήμα:

$$p_x = u_x + t(v_x - u_x)$$

$$p_y = u_y + t(v_y - u_y)$$

- Η απόσταση είναι:

$$d = \sqrt{(p_x - c_x)^2 + (p_y - c_y)^2}$$

## Απαιτήσεις Προγράμματος

Κάθε φοιτητής θα εργαστεί σε αποθετήριο στο GitHub. Για να αξιολογηθεί μια εργασία θα πρέπει να πληροί τις παρακάτω προϋποθέσεις:

- Για την υποβολή της εργασίας θα χρησιμοποιηθεί το ιδιωτικό αποθετήριο του φοιτητή που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες του μαθήματος και του έχει αποδοθεί. Το αποθετήριο αυτό έχει όνομα του τύπου `username-algo-assignments`, όπου `username` είναι το όνομα του φοιτητή στο GitHub. Για παράδειγμα, το σχετικό αποθετήριο του διδάσκοντα θα ονομαζόταν `louridas-algo-assignments` και θα ήταν προσβάσιμο στο <https://github.com/dmst-algorithms-course/louridas-algo-assignments>. *Τυχόν άλλα αποθετήρια απλώς θα αγνοηθούν.*
- Μέσα στο αποθετήριο αυτό θα πρέπει να δημιουργηθεί ένας κατάλογος `assignment-2020-3`.
- Μέσα στον παραπάνω κατάλογο το πρόγραμμα θα πρέπει να αποθηκευτεί με το όνομα `social_distancing.py`.
- Δεν επιτρέπεται η χρήση έτοιμων βιβλιοθηκών γράφων ή τυχόν έτοιμων υλοποιήσεων των αλγορίθμων, ή τμημάτων αυτών, εκτός αν αναφέρεται ρητά ότι επιτρέπεται.
- Επιτρέπεται η χρήση δομών δεδομένων της Python όπως στοίβες, λεξικά, σύνολα, κ.λπ.
- Επιτρέπεται η χρήση της βιβλιοθήκης `math` και της βιβλιοθήκης `random`.
- Επιτρέπεται η χρήση της βιβλιοθήκης `argparse` ή της βιβλιοθήκης `sys` (συγκεκριμένα, της λίστας `sys.argv`) προκειμένου να διαβάσει το πρόγραμμα τις παραμέτρους εισόδου.
- Το πρόγραμμα θα πρέπει να είναι γραμμένο σε Python 3.

Το πρόγραμμα θα καλείται ως εξής (όπου `python` η κατάλληλη εντολή στο εκάστοτε σύστημα):

```
social_distancing.py [-items ITEMS]
                    [-r RADIUS]
                    [--min_radius MIN_RADIUS]
                    [--max_radius MAX_RADIUS]
                    [-b BOUNDARY_FILE]
                    [-s SEED]
                    output_file
```

Οι παράμετροι εμφανίζονται σε διαφορετικές γραμμές προς χάρη της τυπογραφίας. Η σημασία των παραμέτρων είναι η εξής:

- `-items ITEMS`, `--items ITEMS`: ο αριθμός των αντικειμένων (κύκλων) που θέλουμε να εισάγουμε. Αν δίνεται, το πρόγραμμα θα προσπαθεί να παράξει αυτόν τον αριθμό των κύκλων.

- `-r RADIUS, --radius RADIUS`: η ακτίνα των κύκλων. Αν δίνεται, όλοι οι κύκλοι θα έχουν αυτήν την ακτίνα.
- `--min_radius`: η ελάχιστη ακτίνα των κύκλων, αν δίνεται οι κύκλοι θα έχουν τυχαίες ακτίνες, με τουλάχιστον αυτό το μήκος. Η παράμετρος αυτή συνδυάζεται με την παράμετρο `--max_radius`.
- `--max_radius::` η μέγιστη ακτίνα των κύκλων, αν δίνεται οι κύκλοι θα έχουν τυχαίες ακτίνες όχι μεγαλύτερες από αυτό το μήκος. Η παράμετρος αυτή συνδυάζεται με την παράμετρο `--min_radius`.
- `-b BOUNDARY_FILE, --b BOUNDARY_FILE`: τα όρια του σχήματος στο οποίο θα περιλαμβάνονται οι κύκλοι. Αν δίνεται, το πρόγραμμα θα εισάγει κύκλους μέσα στα όρια του σχήματος που δίνεται.
- `-s SEED, --s SEED`: αν δίνεται, η τιμή αρχικοποίησης (σπόρος) της γεννήτριας ψευδοτυχαίων αριθμών. Στην αρχή του προγράμματός σας, θα πρέπει να εκτελείται η εντολή `random.seed(SEED)`
- `output_file`: το αρχείο όπου αποθηκεύονται τα αποτελέσματα του προγράμματος, υποχρεωτική παράμετρος.

Όταν το πρόγραμμα τελειώνει, στην έξοδό θα τυπώνει μόνο έναν ακέραιο αριθμό, τον αριθμό των κύκλων που εισήγαγε. Στο αρχείο `output_file` θα αποθηκεύει τους κύκλους αυτούς, έναν σε κάθε γραμμή, με τη μορφή:

```
x y r
```

δηλαδή κάθε γραμμή θα αποτελείται από τρεις πραγματικούς αριθμούς, τη συντεταγμένη  $x$  του κέντρου του κύκλου, τη συντεταγμένη  $y$  του κέντρου του κύκλου, και την ακτίνα του  $r$ . Οι αριθμοί θα δίνονται με ακρίβεια εκατοστού.

Αν δίνονται τα όρια του σχήματος με την παράμετρο `-b BOUNDARY_FILE`, η παράμετρος `BOUNDARY_FILE` θα είναι το όνομα του αρχείου που ορίζει το σχήμα. Το αρχείο θα περιέχει γραμμές της μορφής:

```
x1 y1 x2 y2
```

δηλαδή τα δύο ζευγάρια συντεταγμένων που αντιστοιχούν σε κάθε ευθύγραμμο τμήμα. Στην περίπτωση αυτή, τις γραμμές αυτές θα τις περιλαμβάνετε στο αρχείο `output_file` όπως τις διαβάσατε από το αρχείο `BOUNDARY_FILE`, μετά από όλους τους κύκλους που βρήκατε.

Για την οπτικοποίηση των αποτελεσμάτων, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα παρακάτω προγράμματα:

- [svg\\_draw.py](#) το οποίο μπορείτε να καλείτε ως:

```
python svg_draw.py input_file output_file
```

όπου `input_file` είναι το αρχείο των αποτελεσμάτων σας και `output_file` είναι ένα αρχείο τύπου SVG. Για να λειτουργήσει, θα πρέπει να εγκαταστήσετε τη βιβλιοθήκη [svgwrite](#).

- `mpl_draw.py` το οποίο μπορείτε να καλείτε ως:

```
python mpl_draw.py input_file output_file
```

όπου `input_file` είναι το αρχείο των αποτελεσμάτων σας και `output_file` είναι ένα αρχείο, ο τύπος του οποίου εξαρτάται από την κατάληξή του. Για παράδειγμα, αν δώσετε ως `output_file` το `myfile.png` θα πάρετε αρχείο PNG, αν δώσετε ως `output_file` το `myfile.svg` θα πάρετε αρχείο SVG, αν δώσετε ως `output_file` το `myfile.pdf` θα πάρετε αρχείο PDF, κ.λπ. Για να λειτουργήσει, πρέπει να εγκαταστήσετε τη βιβλιοθήκη `matplotlib`.

## Παραδείγματα

### Παράδειγμα 1

Αν καλέσετε το πρόγραμμα με:

```
python social_distancing.py -i 11 -r 10 circles_equal_11.txt
```

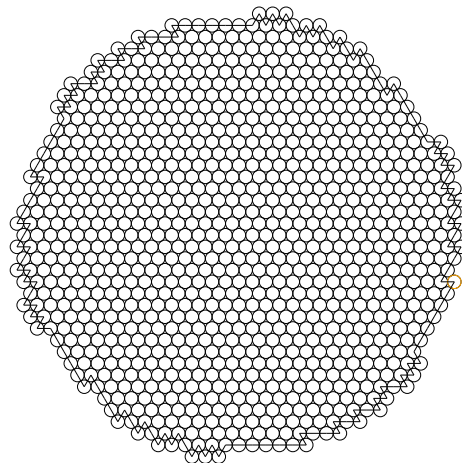
τότε το πρόγραμμα θα τυπώσει στην οθόνη τον αριθμό 11 και θα αποθηκεύσει τα αποτελέσματα στο αρχείο `circles_equal_11.txt`. Το αρχείο αυτό αντιστοιχεί στο τέλος του σχήματος 2.

### Παράδειγμα 2

Αν καλέσετε το πρόγραμμα με:

```
python social_distancing.py -i 1000 -r 10 circles_equal_1000.txt
```

τότε το πρόγραμμα θα τυπώσει στην οθόνη τον αριθμό 1000 και θα αποθηκεύσει τα αποτελέσματα στο αρχείο `circles_equal_1000.txt`. Μπορείτε να δείτε τους κύκλους στο σχήμα 8, μαζί με το μέτωπο, ενώ πορτοκαλί χρώμα έχει ο τελευταίος κύκλος που προστέθηκε.



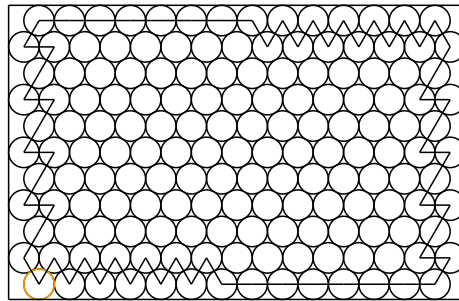
Σχήμα 8: Παράδειγμα με 1000 Ίσους Κύκλους

### Παράδειγμα 3

Αν καλέσετε το πρόγραμμα με:

```
python social_distancing.py -i 200 -r 10 -b rectangle.txt \
    circles_rectangle_equal.txt
```

τότε το πρόγραμμα θα χρησιμοποιήσει το αρχείο `rectangle.txt` για τον ορισμό των ορίων, θα τυπώσει στην οθόνη τον αριθμό 160 και θα αποθηκεύσει τα αποτελέσματα στο αρχείο `circles_rectangle_equal.txt`. Μπορείτε να δείτε τους κύκλους στο σχήμα 9.



Σχήμα 9: Παράδειγμα με Οριοθετημένους Ίσους Κύκλους

### Παράδειγμα 4

Αν καλέσετε το πρόγραμμα με:

```
python social_distancing.py -i 1000 --seed 13 \
    --min_radius 5 --max_radius 10 circles_random_1000.txt
```

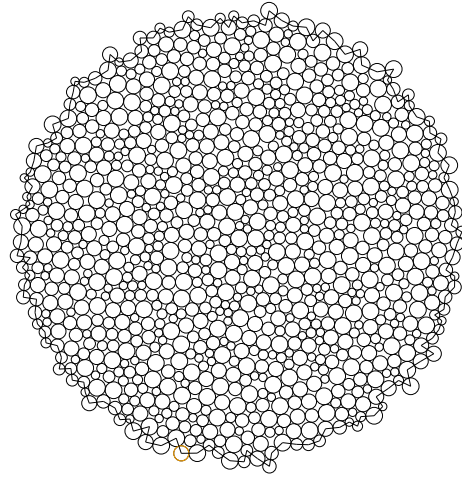
τότε το πρόγραμμα θα τυπώσει στην οθόνη τον αριθμό 1000 και θα αποθηκεύσει τα αποτελέσματα στο αρχείο `circles_random_1000.txt`. Το αρχείο αυτό αντιστοιχεί στο σχήμα 10.

### Παράδειγμα 4

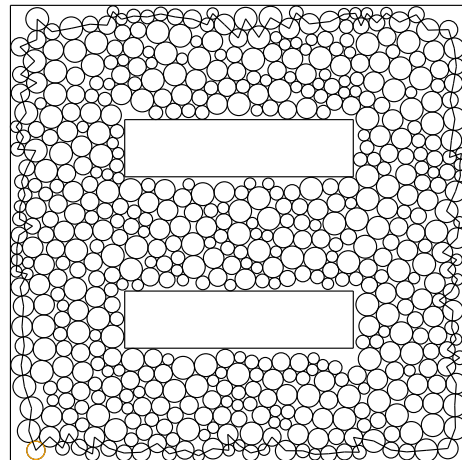
Αν καλέσετε το πρόγραμμα με:

```
python social_distancing.py --seed 42 \
    --min_radius 5 --max_radius 10 -b square_holes.txt \
    square_holes_random.txt
```

τότε το πρόγραμμα θα χρησιμοποιήσει το αρχείο `square_holes.txt` για τον ορισμό των ορίων, τότε το πρόγραμμα θα τυπώσει στην οθόνη τον αριθμό 585 και θα αποθηκεύσει τα αποτελέσματα στο αρχείο `square_holes_random.txt`. Το αρχείο αυτό αντιστοιχεί στο σχήμα 11.



Σχήμα 10: Παράδειγμα με 1000 Τυχαίους Κύκλους



Σχήμα 11: Παράδειγμα με Οριοθετημένους Τυχαίους Κύκλους