Automatisches Auflösen von Selbstschneidungen in zweidimensionalen Polygonen für ein CSG System

(Diplom-)Hausarbeit

an der

Verwaltungs- und Wirtschafts-Akademie in Leer e.V.

von

Heiko Alexander Weber

Leer, Groninger Str.

Betreuung:

Prof. Dr. Thorsten Spitta

2017

>

Inhalt

[Abstrakt 3](#_Toc492050326)

[1 Einleitung und Zieldefinition 3](#_Toc492050327)

[2 Betriebswirtschaftlicher Aspekt 4](#_Toc492050328)

[3 Definition der Problemstellung 5](#_Toc492050329)

[4 Kriterien an einen Datensatz 5](#_Toc492050330)

[5 Bewertung eines Datensatzes 5](#_Toc492050331)

[6 Beschreibung des Algorithmus 5](#_Toc492050332)

[7 Bewertung des Algorithmus 5](#_Toc492050333)

[7.1 Ermittlung des Deltas von P0 und PE 5](#_Toc492050334)

[8 Fazit 5](#_Toc492050335)

[Literatur 6](#_Toc492050336)

# Abstrakt

Diese Arbeit findet im Rahmen des Studiengangs 16 and der VWA-Leer unter Betreuung von Prof. Dr. Spitta (Uni-Bielefeld) als (Diplom-)Hausarbeit statt. Hierbei handelt es sich um eine Vorstudie zu dem „Automatisches Auflösen von Selbstschneidungen in zweidimensionalen Polygonen für ein *CSG*[[1]](#footnote-1) System“.

# Einleitung und Zieldefinition

Ein bekanntes Problem bei *CSG*1 Systemen ist die Verwendung eines sich selbst schneidenden planaren Polygonen (im *R2*Raum) für weitere Berechnungen oder kinematische Operationen (wie Extrusionen). Diesem Problem ist bereits eine Menge an Literatur gewidmen. In diesem Kontext stellen die genannten Polygone die originären Daten dar.

Diese Arbeit hat die Entwicklung eines Algorithmus bei dem die Integrität dieser originären Daten, unter dem Aspekt der Selbstschneidung, bei deren Erfassung sichergestellt bzw. wieder hergestellt wird zum Ziel.

Die Legitimation dieser Arbeit in einem betriebswirtschaftlichen Aspekt befindet sich unter „*Betriebswirtschaftlicher Aspekt*“. Die exakte Definition des Problems sowie Definition der Menge an verschiedenen Szenarien welche durch genannten Algorithmus abgedeckt werden befinden sich in „*Definition der Problemstellung*“. Unter welchen Kriterien ein *Datensatz*[[2]](#footnote-2)evaluiert bzw. kategorisiert wird, ist in „*Kriterien an einen Datensatz*“ beschrieben. Die detaillierte Erläuterung der Bewertung eines Datensatzes anhand genannter Kriterien ist unter „*Bewertung eines Datensatzes*“ zu finden.

Der Algorithmus selbst wird im Kapitel „*Beschreibung des Algorithmus*“ erläutert. Eine Bewertung unter verschiedenen Kriterien wird in „*Bewertung des Algorithmus*“ vorgenommen.

Zuletzt wird in „*Fazit*“ die Arbeit betrachtet und zusammengefasst.

# Betriebswirtschaftlicher Aspekt

Die ORGADATA AG hat in der Vergangenheit bereits Vorkommnisse des in „*Einleitung und Zieldefinition*“ genannten Problems verzeichnet. Eine Lösung dieses Problems würde an der Stelle der Verwendung der originären Daten, zum Erzeugen abgeleiteter Daten (Gitternetzgeometrien im *R3* Raum) einen zu hohen Aufwand erfordern. Zusätzlich wäre dies nur eine Korrektur eines Symptoms und somit eine Verlagerung bzw. Verschleierung des Problems. Da dieses System, wie die meisten anderen, nach dem *GiGo*[[3]](#footnote-3) Prinzip arbeitet, führt eine Injizierung falscher Eingabeparameter zu einem falschen Ergebnis, im schlimmsten Fall sogar zu einem nicht definierten Ergebnis.

Momentan wird dieses Problem von der Abteilung, welche die entsprechenden originären Daten erfasst, gelöst in dem die Zeichnungen manuell auf Integrität überprüft und ggf. korrigiert werden. Dies ist aufgrund der massiven Datenmenge (mehrere zig tausend Zeichnungen) und der Tatsache, dass diese Überprüfung und Korrektur nur im bereits aufgetretenen Fehlerfall erfolgt, nicht sinnvoll. Ein weiterer Aspekt hierbei sind die Kosten, die das manuelle überprüfen bzw. korrigieren verursacht. Es sei folgende Beispielrechnung gegeben:

Ein Mitarbeiter *e*, verantwortlich für die Erfassung originärer Daten, überprüft und korrigiert eine Menge an Zeichnungen *d* pro Monat, bei welchen durchschnittlich ein Zeitaufwand *h* pro Einheit notwendig ist. Genannter Mitarbeiter verursacht der ORGADATA AG monatlich Kosten *k*, bei einer Gesamtarbeitszeit (*H*) pro Monat.

Folgende Kosten fallen pro Mitarbeiter monatlich zur Bearbeitung dieser Sache an:

Unter der Annahme *beispielhaft angelehnter Werte*[[4]](#footnote-4) würden somit die vorhergehende Formel folgendermaßen materialisiert:

Es wurden hierbei verursachte Gesamtkosten pro Monat in Höhe von 2000€, 160 Stunden Arbeit pro Monat, 20 Zeichnungen pro Monat sowie ein Zeitaufwand von 0.5 Stunden pro Zeichnung veranschlagt.

Es sei gesagt, dass die *kaum schätzbaren Kosten, welche aus den auftretenden Fehlerfällen resultieren*[[5]](#footnote-5) in dieser Rechnung noch nicht berücksichtigt sind. Diese sind, grob geschätzt, weitaus höher. Deweiteren sind dies die Kosten, welche pro Monat, pro Mitarbeiter gelten. Die tatsächlichen Kosten sind die errechneten multipliziert mit der Anzahl an Mitarbeitern welche in dieser Domäne arbeiten.

Dieses Projekt wurde, unter dem Aspekt der wirtschaftlichkeit, mit der Intention gewählt, die genannten Kosten zu minimieren bzw. zu eliminieren.

# Definition der Problemstellung

Der Titel dieser Arbeit beschreibt bereits im groben die Problemstellung, definiert allerdings noch nicht alle Aspekte dieser. In der Fachliteratur gibt es für einige verwendete Begriffe verschiedene Definitionen, welche im Laufe dieser Arbeit zu Missverständnissen oder Fehlern führen könnten. Daher wird an dieser Stelle sowohl die Problemstellung, als auch die Randparameter des entwickelten Algorithmus exakt definiert.

## Was ist ein Polygon?

Ein Polygon, oder oft „*n-gon*“ ist ein geordnete Menge an Punkten (im folgenden „Vertex“ bzw. „Vertizes“ genannt) in Kombination zu einer Menge an Kanten (im folgenden „Edge“ bzw. „Edges“ genannt) , wobei , , …, . Eine Ergänzung zu dieser Definition ist, dass ein Vertex immer genau zwei Edges verbindet. Eine Kante ist hierbei immer definiert durch , also durch ein Liniensegment vom ersten zum zweiten Vertex. Da diese Definition keine Bögen erlaubt, ist für ein Polygon welches eine Fläche hat, immer gegeben [sinngem. nach GRNBM\_POLYDEF]. Diese Restriktion beschreibt in Gänze alle möglichen validen Polygone, welche durch den Algorithmus bearbeitet werden können. Es sei hervorgehoben, dass diese Definition ebenfalls keine *inneren Polygone*[[6]](#footnote-6) erlaubt.

## Was ist eine Selbstschneidung?

Eine Selbstschneidung ist gegeben wenn eine beliebige Edge *E0* aus *E*, eine andere beliebige Edge *E1* aus *E* schneidet. Sind zwei Liniensegmente parallel zueinander, ist ein Schnittpunkt bereits ausgeschlossen. Seien die Segmente definiert durch jeweilige Richtungsvektoren , sowie . Mit folgender Gleichung lässt sich die Parallelität zweier Vektoren () feststellen:

# Kriterien an einen Datensatz

# Bewertung eines Datensatzes

# Beschreibung des Algorithmus

# Bewertung des Algorithmus

## Ermittlung des Deltas von P0 und PE

# Fazit

# Literatur

**[GRNBM\_POLYDEF]** Grünbaum, Branko, Selfintersections of Polygons, WA 98195-4350, S.1.

**[ElNa09]** Elmasri, R.; Navathe, S.B.: Grundlagen von Datenbanksystemen – Ausgabe Grundstudium. 3.Aufl. Pearson, München – Boston et al. 2009 (Übers. US-Ausgabe 2000).

**[SpBi08]** Spitta, T.; Bick, M.: Informationswirtschaft – Eine Einführung. 2. Aufl., Springer, Berlin – Heidelberg – NewYork et al 2008.

1. Steht für „**C**onstructive **S**olid **G**eometry“ [↑](#footnote-ref-1)
2. In diesem Fall ein Polygon [↑](#footnote-ref-2)
3. steht für „Garbage in, Garbage out“ und bezeichnet eine Systemart bei der die Eingabe falscher Parameter zur Ausgabe eines falschen bzw. nicht definierten Ergebnis führt. [↑](#footnote-ref-3)
4. da die Offenlegung von Gehältern o.Ä. gegen die Geheimhaltungsvorschriften vertraulicher Daten verstöße. [↑](#footnote-ref-4)
5. Damit sind die durch genannte Fehlerfälle (Abstürze oder falsche Daten) auftretenden Kosten beim Kunden gemeint, welche indirekt der ORGADATA AG entstehen. Dazu gehört auch der Aufwand des Debuggens bzw. der Kategorisierung gemeldeter Fehler. [↑](#footnote-ref-5)
6. Stellen Löcher innerhalb der äußeren Kontour des Polygons dar und sind definiert durch ein eingebettetes Polygon. [↑](#footnote-ref-6)