

Otoczka wypukła dla zbioru punktów w przestrzeni dwuwymiarowej

Algorytmy Geometryczne

Remigiusz Babiarz · Jakub Własiewicz

Plan prezentacji

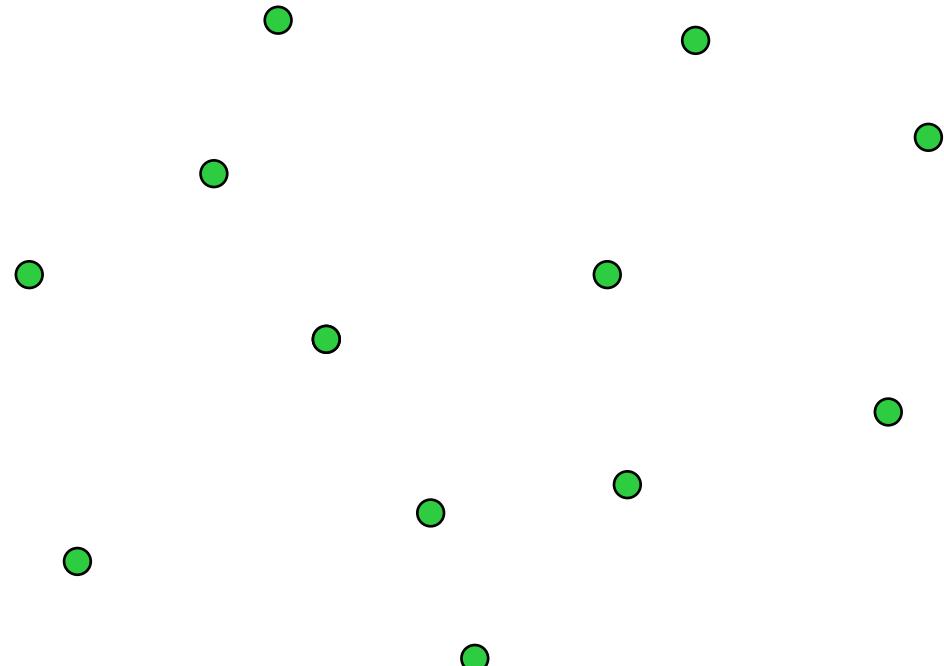
| | | |
|-----|----------------------------------|----|
| 1. | Otoczka wypukła | 3 |
| 1.1 | Definicja | 4 |
| 1.2 | Poprawne obliczenie | 5 |
| 2. | Algorytmy | 6 |
| 2.1 | Simple Animation | 7 |
| 2.2 | Complex Animation | 8 |
| 2.3 | Callback Style Animation . | 9 |
| 2.4 | Math Equation Animation | 10 |
| 2.5 | CeTZ Animation | 11 |
| 2.6 | Fletcher Animation | 12 |
| 3. | Theorems | 13 |
| 3.1 | Prime numbers | 14 |
| 4. | Others | 17 |
| 4.1 | Side-by-side | 18 |
| 4.2 | Multiple Pages | 19 |
| 5. | Appendix | 21 |
| 5.1 | Appendix | 22 |

1. Otoczka wypukła

1.1 Definicja

1. Otoczka wypukła

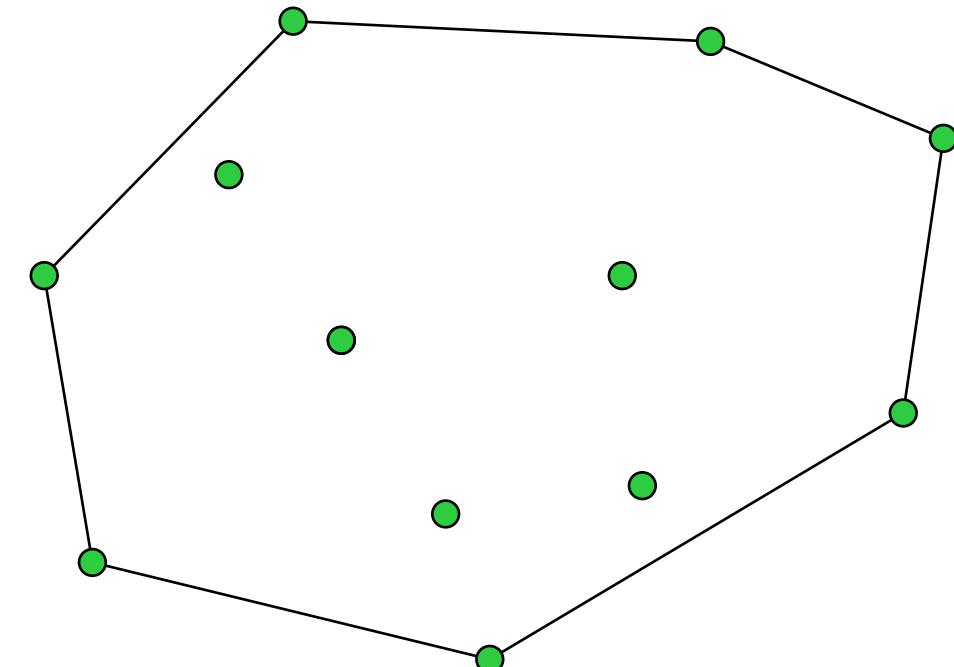
Otoczką wypukłą zbioru punktów nazywamy najmniejszy wielokąt wypukły zawierający ten zbiór. Będziemy oznaczać liczbę punktów zbioru wejściowego jako n , a liczbę punktów otoczki jako h .



1.1 Definicja

1. Otoczka wypukła

Otoczką wypukłą zbioru punktów nazywamy najmniejszy wielokąt wypukły zawierający ten zbiór. Będziemy oznaczać liczbę punktów zbioru wejściowego jako n , a liczbę punktów otoczki jako h .

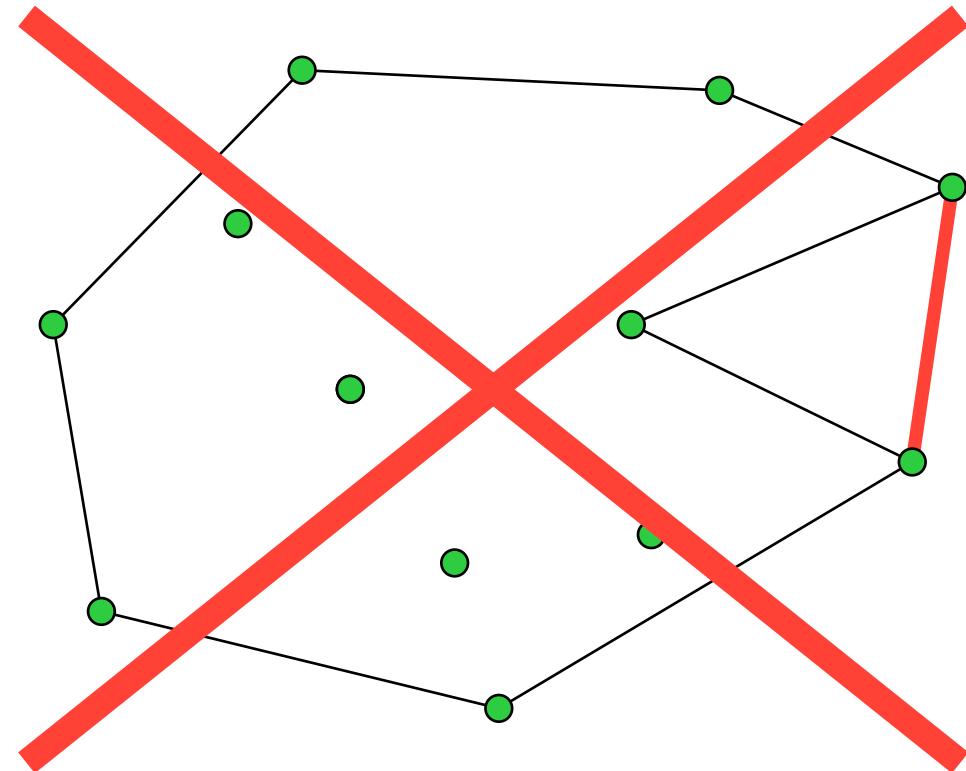


1.1 Definicja

1. Otoczka wypukła

Otoczką wypukłą zbioru punktów nazywamy najmniejszy wielokąt wypukły zawierający ten zbiór. Będziemy oznaczać liczbę punktów zbioru wejściowego jako n , a liczbę punktów otoczki jako h .

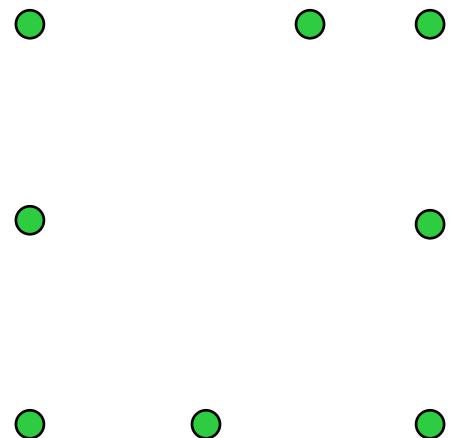
Nie jest wypukła!



1.2 Poprawne obliczenie

1. Otoczka wypukła

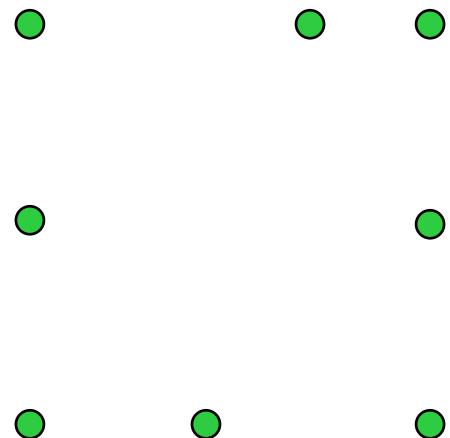
Otoczkę uznajemy za poprawną jeżeli jej wierzchołki są zadane w kierunku przeciwnym lub zgodnym do ruchu wskazówek zegara. W dodatku, do otoczki **nie zaliczamy wewnętrznych punktów wspólniowych**.



1.2 Poprawne obliczenie

1. Otoczka wypukła

Otoczkę uznajemy za poprawną jeżeli jej wierzchołki są zadane w kierunku przeciwnym lub zgodnym do ruchu wskazówek zegara. W dodatku, do otoczki **nie zaliczamy wewnętrznych punktów wspólniowych**.



2. Algorytmy

2.1 Simple Animation

2. Algorytmy

We can use #pause to

Meanwhile,

2.1 Simple Animation

2. Algorytmy

We can use `#pause` to display something later.

Meanwhile, we can also use `#meanwhile` to

2.1 Simple Animation

2. Algorytmy

We can use `#pause` to display something later.

Just like this.

Meanwhile, we can also use `#meanwhile` to display other content synchronously.

2.2 Complex Animation

2. Algorytmy

At subslide 1, we can

use for not reserving space,

call `#only` multiple times `x` for choosing one of the alternatives.

2.2 Complex Animation

2. Algorytmy

At subslide 2, we can

use `#uncover` function for reserving space,

use `#only` function for not reserving space,

use `#alternatives` function ✓ for choosing one of the alternatives.

2.3 Callback Style Animation

2. Algorytmy

At subslide 1, we can

use **for reserving space,**

use for not reserving space,

call `#only` multiple times `x` for choosing one of the alternatives.

2.3 Callback Style Animation

2. Algorytmy

At subslide 2, we can

use `#uncover` function for reserving space,

use `#only` function for not reserving space,

use `#alternatives` function ✓ for choosing one of the alternatives.

2.3 Callback Style Animation

2. Algorytmy

At subslide 3, we can

use `#uncover` function for reserving space,

use `#only` function for not reserving space,

use `#alternatives` function ✓ for choosing one of the alternatives.

2.4 Math Equation Animation

2. Algorytmy

Equation with pause:

$$f(x) =$$

Here,

2.4 Math Equation Animation

2. Algorytmy

Equation with pause:

$$f(x) = x^2 + 2x + 1$$

=

Here, we have the expression of $f(x)$.

2.4 Math Equation Animation

2. Algorytmy

Equation with pause:

$$\begin{aligned}f(x) &= x^2 + 2x + 1 \\&= (x + 1)^2\end{aligned}$$

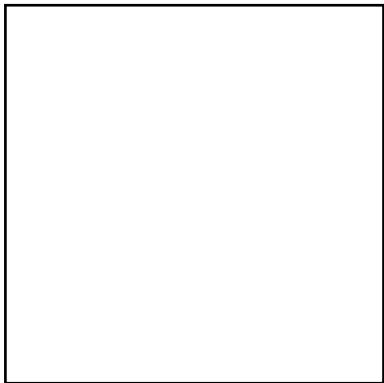
Here, we have the expression of $f(x)$.

By factorizing, we can obtain this result.

2.5 CeTZ Animation

2. Algorytmy

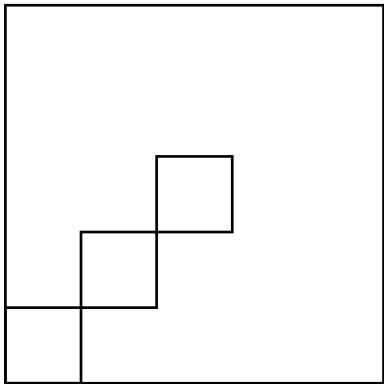
CeTZ Animation in Touying:



2.5 CeTZ Animation

2. Algorytmy

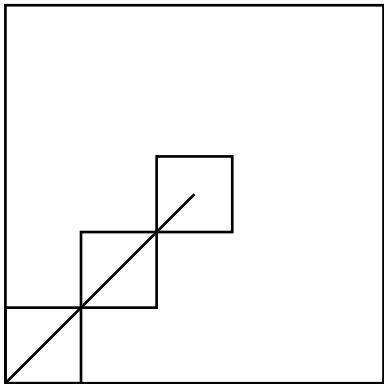
CeTZ Animation in Touying:



2.5 CeTZ Animation

2. Algorytmy

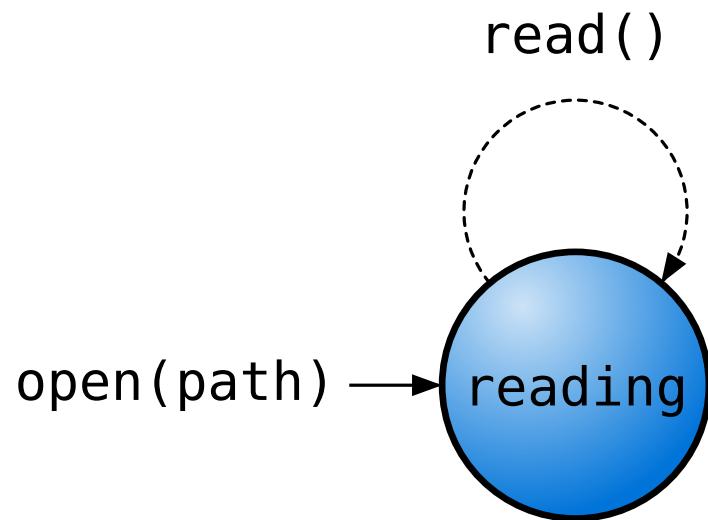
CeTZ Animation in Touying:



2.6 Fletcher Animation

2. Algorytmy

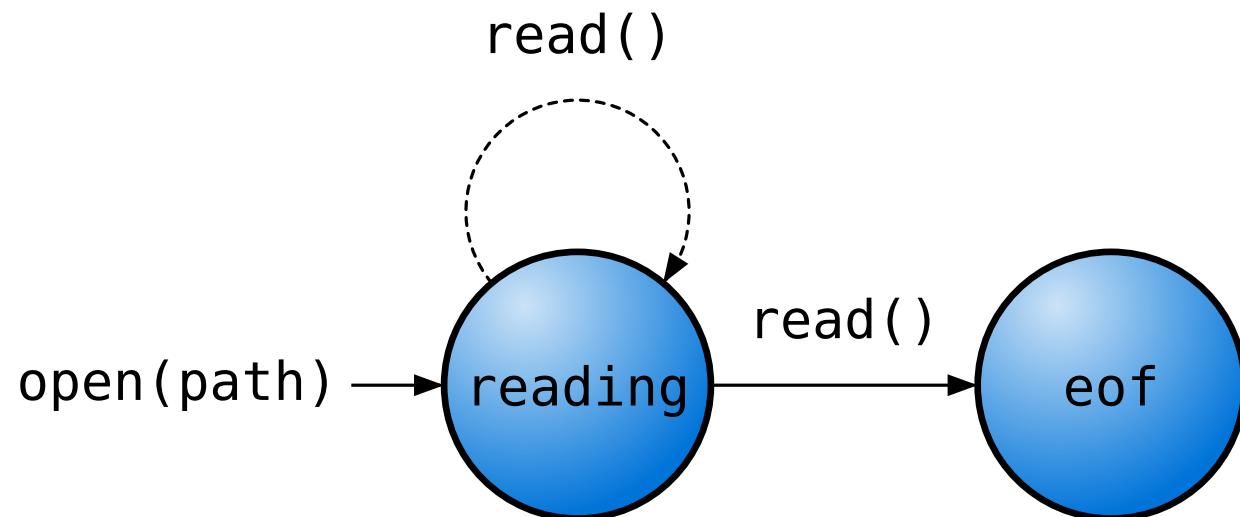
Fletcher Animation in Touying:



2.6 Fletcher Animation

2. Algorytmy

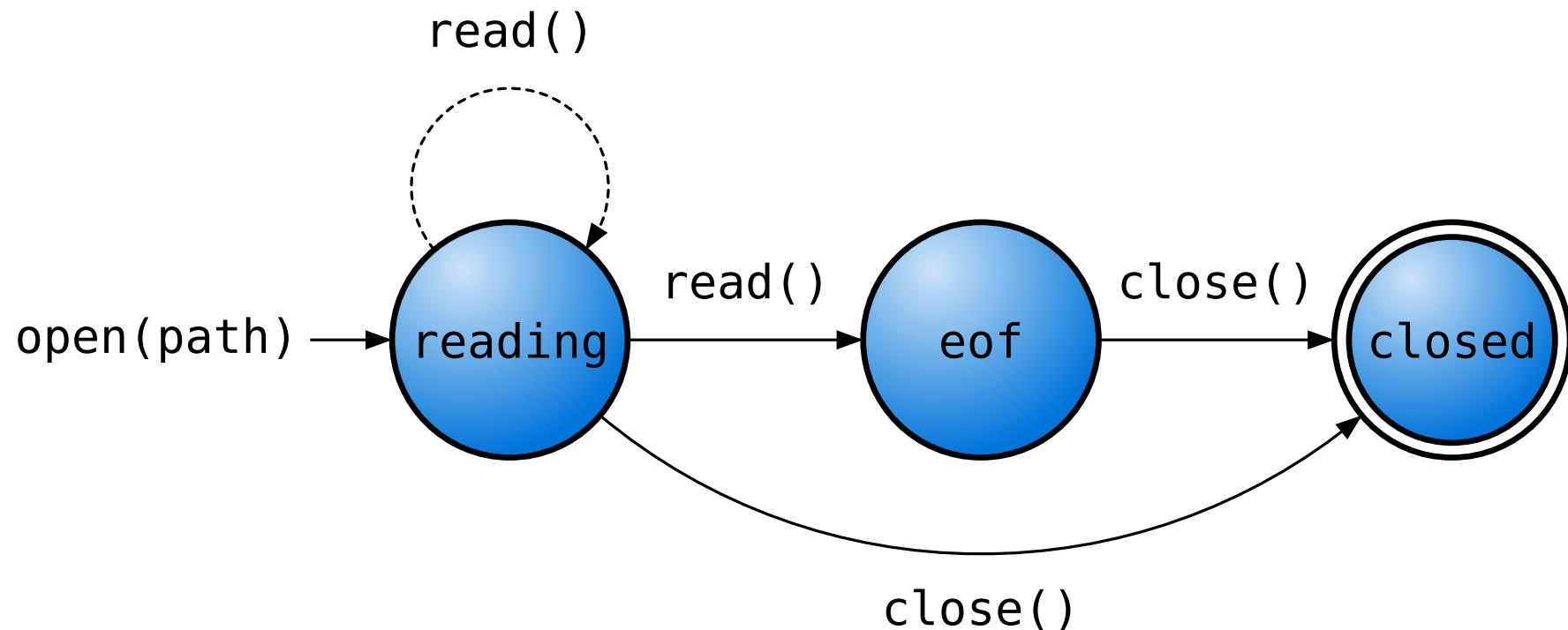
Fletcher Animation in Touying:



2.6 Fletcher Animation

2. Algorytmy

Fletcher Animation in Touying:



3. Theorems

Definition 3.1.1 A natural number is called a *prime number* if it is greater than 1 and cannot be written as the product of two smaller natural numbers.

Example. The numbers 2, 3, and 17 are prime. Corollary 3.1.2.1 shows that this list is not exhaustive!

Theorem 3.1.2 (Euclid) There are infinitely many primes.

Proof. Suppose to the contrary that p_1, p_2, \dots, p_n is a finite enumeration of all primes. Set $P = p_1 p_2 \dots p_n$. Since $P + 1$ is not in our list, it cannot be prime. Thus, some prime factor p_j divides $P + 1$. Since p_j also divides P , it must divide the difference $(P + 1) - P = 1$, a contradiction. \square

Corollary 3.1.2.1 There is no largest prime number.

Corollary 3.1.2.2 There are infinitely many composite numbers.

Theorem 3.1.3 There are arbitrarily long stretches of composite numbers.

Proof. For any $n > 2$, consider

$$n! + 2, \quad n! + 3, \quad \dots, \quad n! + n$$



4. Others

4.1 Side-by-side

First column.

Second column.

4.2 Multiple Pages

4. Others

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliquam quaerat voluptatem. Ut enim aequa doleamus animo, cum corpore dolemus, fieri tamen permagna accessio potest, si aliquod aeternum et infinitum impendere malum nobis opinemur. Quod idem licet transferre in voluptatem, ut postea variari voluptas distinguique possit, augeri amplificarique non possit. At etiam Athenis, ut e patre audiebam facete et urbane Stoicos irridente, statua est in quo a nobis philosophia defensa et collaudata est, cum id, quod maxime placeat, facere possimus, omnis voluptas assumenda est, omnis dolor repellendus. Temporibus autem quibusdam et aut officiis debitis aut rerum necessitatibus saepe eveniet, ut et voluptates repudiandae sint et molestiae non recusandae. Itaque

4.2 Multiple Pages

4. Others

earum rerum defuturum, quas natura non depravata desiderat. Et quem ad me accedis, saluto: 'chaere' inquam, 'Tite!' lictores, turma omnis chorusque: 'chaere, Tite!' hinc hostis mi Albucius, hinc inimicus. Sed iure Mucius. Ego autem mirari satis non queo unde hoc sit tam insolens domesticarum rerum fastidium. Non est omnino hic docendi locus; sed ita prorsus existimo, neque eum Torquatum, qui hoc primus cognomen invenerit, aut torquem illum hosti detraxisse, ut aliquam ex eo est consecutus? – Laudem et caritatem, quae sunt vitae.

5. Appendix

5.1 Appendix

5. Appendix

Please pay attention to the current slide number.