**Dokumentacja projektu**

**obliczanie grafu widoczności**

Algorytmy Geometryczne

Bartosz Nowak i Iwo Szczepaniak

Jupyter Notebook Anaconda, Python 3.9.12

1. **Wstęp**

Zadaniem, które należy wykonać jest stworzenie i wizualizacja grafu widoczności. Do tego konieczne są:

● interfejs umożliwiający zadanie przeszkód i wizualizujący je

● algorytm tworzący graf widoczności

● wizualizacja poszczególnych kroków algorytmu

**Menu**

1)Wstęp

2) Część techniczna(opis programu, podstawowych modułów, wymagania techniczne)

3) Część użytkownika- sposób uruchamiania programu i korzystania z jego funkcji

4) Sprawozdanie- opis problemu, wykonane testy, uzyskane wyniki

Bibliografia

1. **Część techniczna**

Program składa się z pliku głównego w Python Notebook, do którego zaimportowano szereg funkcji i struktur danych w języku Python. Kod źródłowy znajduje się w repozytorium na Githubie. Aplikację można otworzyć w wersji webowej oraz z IDE (np. VS Code):

* geometria.py – plik konfiguracyjny, w którym zapisana jest obsługa rysowania figur, linii, punktów, i zapis do Plot’ów
* constants.py – przechowująca stałe wykorzystywane w innych podprogramach
* graph.py – tu przechowywane są implementacje klas Vertex, Edge i Graph, wraz z funkcjami przypisanymi do tych klas
* trig.py – szereg funkcji obsługujących przecinanie odcinków, sortowanie, sprawdzanie czy krawędź należy do wnętrza figury itp.
* visible\_vertices.py – funkcja zwracająca listę wierzchołków widocznych z zadanego wierzchołka
* visibility\_graph.py – korzystając z visible\_vertices tworzy graf widoczności
* utilities.py – zamienia klasy na LinesCollection lub PointsCollection potrzebnych do wizualizacji
* shortest\_path.py – korzystając z klas Vertex i Graph znajduje minimalną ścieżkę od punktu start do end w grafie

1. **Część użytkownika**

Aby zobaczyć działanie algorytmu należy uruchomić main\_function.ipynb. W pierwszym bloku można zaimportować funkcje, które umożliwią poprawne działanie reszty programu. Następnie, należy wprowadzić figury, które mają być przeszkodami klikając „Dodaj figurę”(najlepiej po narysowaniu figury na chwilę przełączyć się na „Dodaj linię” i z powrotem na „Dodaj figurę”), oraz dwa punkty - startowy i końcowy. Dzięki temu po uruchomieniu ostatniego bloku pokaże się nam wizualizacja powstawania grafu widoczności(kolor szary) oraz najkrótsza ścieżka w nim(kolor zielony). Dodatkowo wyróżnione na zielono będą punkty start i end. Wizualizacja zakłada, że jeśli użytkownik wprowadził figurę niedomkniętą, to miała być ona domknięta i nie trafił on w wierzchołek.

1. **Sprawozdanie**

Graf widoczności to graf złożony z pewnej liczby wierzchołków oraz krawędzi łączących wierzchołki „widzące się wzajemnie”. Wierzchołki „widzą się wzajemnie”, jeśli krawędź łącząca te wierzchołki nie przekracza żadnej z figur zadanych przez użytkownika. Wierzchołkami grafu widoczności są wierzchołki figur oraz punkt początkowy i punkt końcowy. Krawędziami grafu widoczności są także odcinki, stanowiące boki poszczególnych wielokątów. Definiowanie grafu widoczności polega na znalezieniu wszystkich par wierzchołków, które widzą się wzajemnie. Naiwne podejście zatem dawałoby rozwiązanie n³(dla każdego wierzchołka sprawdzenie n² możliwości).

**Obraz zawierający tekst, zegar, koperta

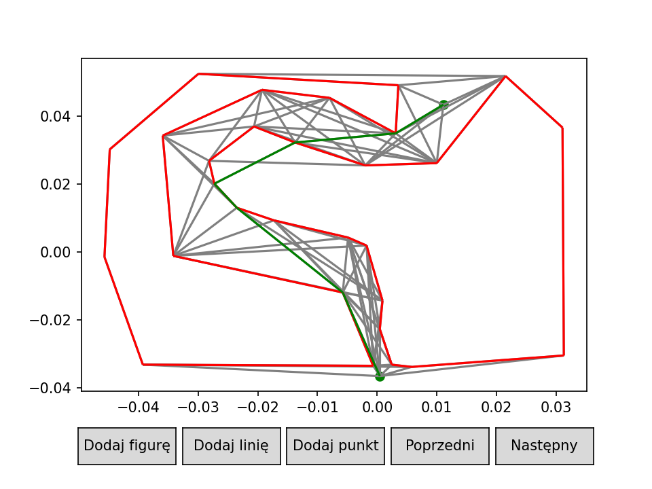
Opis wygenerowany automatycznie**Istnieje jednak sposób na poprawienie tej złożoności poprzez zastosowanie obrotowego zamiatania. Stanem jest w tym przypadku uporządkowany ciąg krawędzi przecinanych przez półprostą, a zdarzeniami są wierzchołki figur(oraz punkty start i end). Stan jest reprezentowany przez drzewiastą strukturę EdgeSet zaimplementowaną w trig.py.

Zamiatanie odbywa się dzięki skierowanej w dodatnim kierunku półprostej x i przebiega w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Jeśli wierzchołek widoczny – dodajemy nową krawędź do listy widocznych krawędzi. Następnie przechodzimy do kolejnego wierzchołka i usuwamy krawędzie których półprosta już nie przecina oraz dodajemy nowe które przecina.

Co jednak, gdy wierzchołki są w linii? Na szczęście sortowanie wierzchołków, gdy są na linii zwraca te bliższe jako pierwsze, więc rozważając odcinek wi możemy wykorzystać wiedzę o wierzchołku wi-1.

**Obraz zawierający kwadrat

Opis wygenerowany automatycznie**Zauważmy, że jeśli wi-1 nie jest widzialny, to wi nie może być widzialny. Żeby wi był widzialny, wi-1 musi być widzialny, ale nie daje to gwarancji widoczności wi. Gdy wi-1 jest widoczny, to wi może być niewidoczny na dwa sposoby – albo odcinek wi-1 wi jest wnętrzem figury do której należą oba te wierzchołki, albo między nimi znajduje się figura, która odcinek wi-1 wi przecina.

****

**Bibliografia**

* Geometria obliczeniowa. Algorytmy i zastosowania - [M. Berg](https://www.taniaksiazka.pl/autor/m-berg), [M. Kreveld](https://www.taniaksiazka.pl/autor/m-kreveld), [M. Overmars](https://www.taniaksiazka.pl/autor/m-overmars), O.Schwarzkopf
* <https://www.science.smith.edu/~istreinu/Teaching/Courses/274/Spring98/Projects/Philip/fp/algVisibility.htm>