

Geometría Computacional  
Práctica 02: segunda parte

Profesor:  
Adriana Ramírez Viguera

Ayudante:  
José Emiliano Cabrera Blancas

13 de marzo de 2014

## 1 Objetivos:

- Que el alumno implemente algunas de las operaciones básicas que tiene una *DCEL* concretamente:
  - Dado un vértice, regresar una lista de las aristas que son incidentes a este.
  - Dada una cara, regresar una lista de las caras adyacentes a esta.
  - Dada una cara, regresar una lista de las aristas que son adyacentes a esta.
- Que el alumno logre dibujar la *DCEL* en *Ruby-Processing*.

## 2 Descripción

## 2.1 Directorio fuente

Como es costumbre, explicaré solamente los directorios nuevos y/o los directorios que tuvieron modificaciones.

## Archivos

```
|-- Makefile.rb
|-- dcel
|   |-- dcel.c
|   |-- dcel.h
|-- double_linked_list
|   |-- double_linked_list.c
|   |-- double_linked_list.h
|-- example.c
|-- example.h
|-- face
|   |-- face.c
|   |-- face.h
|-- gui
|   |-- dcel.rb
|-- half_edge
|   |-- half_edge.c
|   |-- half_edge.h
|-- lib
|-- main.c
```

```

|-- points
|   |-- 2d_points.c
|   |-- 2d_points.h
|-- red_black_tree
|   |-- rb_tree.c
|   |-- rb_tree.h
|-- shared_libraries
|   |-- dcel.rb
|   |-- double_linked_list.rb
|   |-- face.rb
|   |-- half_edge.rb
|   |-- points.rb
|   |-- rb_trees.rb
|-- tests
|   |-- dcel_tests.rb
|   |-- half_edge_tests.rb
|   |-- list_tests.rb
|   |-- points_tests.rb
|   |-- rb_tree_tests.rb
|   |-- tests.rb
|-- types
|   |-- types.h

11 directories, 30 files

```

- **dcel:** En este directorio se encuentra la estructura que representa una *DCEL* junto con las tres funciones que deben implementar. Recuerden leer los comentarios de los archivos que contiene este directorio, en ellos se mencionan datos importantes sobre como implementar las funciones *incident\_he\_to\_v()*, *incident\_f\_to\_f()* y *incident\_he\_to\_f()* que se les pide en esta práctica.
- **face:** Aquí se encuentra la descripción de la estructura que representa una cara de la *DCEL* y contiene los datos que previamente se explicaron en clase.
- **example.h y example.c:** Contiene una sola función para construir de forma manual una *DCEL* de ejemplo que se les proporciona para depurar su código. En la sección que sigue se explica su contenido e interpretación.
- **gui:** Deberán dibujar los vértices y las aristas de una *DCEL*. Para facilitarles las cosas ya viene implementado el método de *Ruby* que obtiene un arreglo de vértices y otro de aristas, por lo que ustedes solamente deben dibujar los puntos y aristas dados.
- **half\_edge:** Se agregaron nuevos parámetros a esta estructura. Es importante que entiendan el propósito de estos parámetros que se explican en su correspondiente cabecera.
- **main.c:** La *DCEL* es una estructura estática que no tiene una función que la construya de forma eficiente. Aquí construyo una *DCEL* que ustedes pueden utilizar para probar las funciones antes de pasarlas por los *tests*. Este archivo cuenta con ejemplos y comentarios para depurar su código, leanlos antes de intentar resolver la práctica.
- **points:** Al igual que la estructura *half\_edge*, *points* tuvo pequeñas modificaciones que deberán entender antes de comenzar su práctica.

- **red\_black\_tree:** Se adaptó esta estructura para que trabaje con aristas, vértices y caras, no necesita ser modificada para resolver su práctica. Se agregó al final la función `rb_tree_to_list()`, útil para implementar una de las tres funciones que se les pide.

### 3 DCEL ejemplo

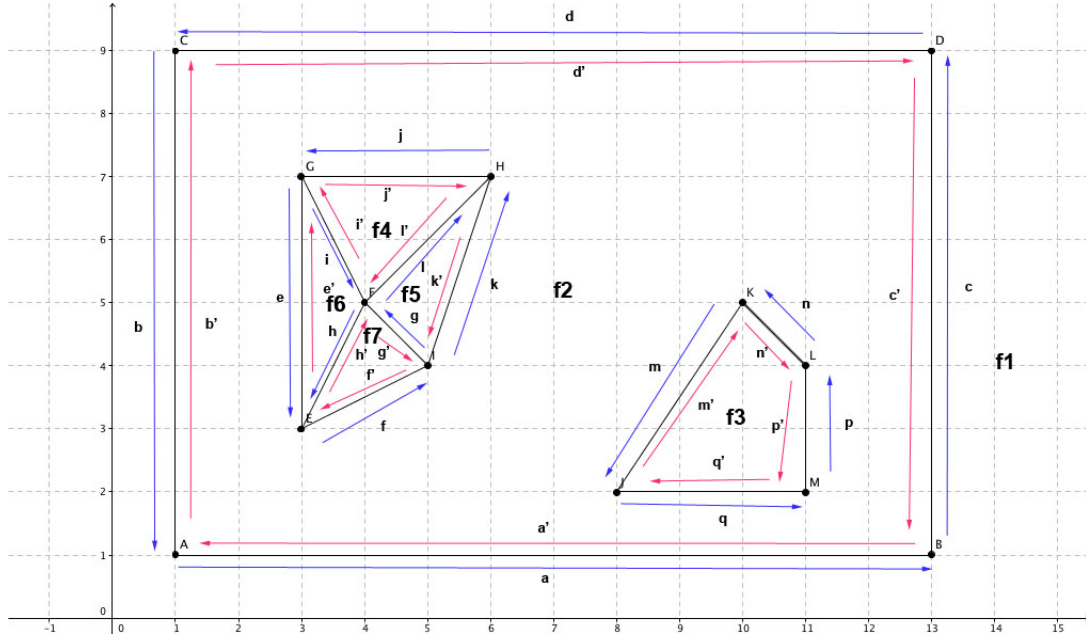


Figura 1

En la figura 1, podemos observar gráficamente la *DCEL* que contruye el archivo *example.c*, y en las tablas siguientes se detalla cada campo que tiene la *DCEL* de ejemplo.

Vértices

name	outer_component	inner_components
face 1	<i>NULL</i>	<i>c</i>
face 2	<i>c'</i>	<i>[k, m]</i>
face 3	<i>m'</i>	<i>NULL</i>
face 4	<i>j'</i>	<i>NULL</i>
face 5	<i>k'</i>	<i>NULL</i>
face 6	<i>e'</i>	<i>NULL</i>
face 7	<i>f'</i>	<i>NULL</i>

Caras

name	x	y	incident_edge
<i>A</i>	1	1	<i>b'</i>
<i>B</i>	13	1	<i>c</i>
<i>C</i>	1	9	<i>d'</i>
<i>D</i>	13	9	<i>d</i>
<i>E</i>	3	3	<i>h'</i>
<i>F</i>	4	5	<i>l</i>
<i>G</i>	3	7	<i>j'</i>
<i>H</i>	6	7	<i>l'</i>
<i>I</i>	5	4	<i>k</i>
<i>J</i>	8	2	<i>q</i>
<i>K</i>	10	5	<i>n'</i>
<i>L</i>	11	4	<i>p'</i>
<i>M</i>	11	2	<i>q'</i>

Recuerden leer el archivo *main.c* para entender como probar sus funciones.

Aristas

name	first	incident_face	twin	next	prev
$a$	$A$	$face\ 1$	$a'$	$c$	$b$
$a'$	$B$	$face\ 2$	$a$	$b'$	$c'$
$b$	$C$	$face\ 1$	$b'$	$a$	$d$
$b'$	$A$	$face\ 2$	$b$	$d'$	$a'$
$c$	$B$	$face\ 1$	$c'$	$d$	$a$
$c'$	$D$	$face\ 2$	$c$	$a'$	$d'$
$d$	$D$	$face\ 1$	$d'$	$b$	$c$
$d'$	$C$	$face\ 2$	$d$	$c'$	$b'$
$e$	$G$	$face\ 2$	$e'$	$f$	$j$
$e'$	$E$	$face\ 6$	$e$	$i$	$h$
$f$	$E$	$face\ 2$	$f'$	$k$	$e$
$f'$	$I$	$face\ 7$	$f$	$h'$	$g'$
$g$	$I$	$face\ 5$	$g'$	$l$	$k'$
$g'$	$F$	$face\ 7$	$g$	$f'$	$h'$
$h$	$F$	$face\ 6$	$h'$	$e'$	$i$
$h'$	$E$	$face\ 7$	$h$	$g'$	$f'$
$i$	$G$	$face\ 6$	$i'$	$h$	$e'$
$i'$	$F$	$face\ 4$	$i$	$j'$	$l'$
$j$	$H$	$face\ 2$	$j'$	$e$	$k$
$j'$	$G$	$face\ 4$	$j$	$l'$	$i'$
$k$	$I$	$face\ 2$	$k'$	$j$	$f$
$k'$	$H$	$face\ 5$	$k$	$g$	$l$
$l$	$F$	$face\ 5$	$l'$	$k'$	$g$
$l'$	$H$	$face\ 4$	$l$	$i'$	$j'$
$m$	$K$	$face\ 2$	$m'$	$q$	$n$
$m'$	$J$	$face\ 3$	$m$	$n'$	$q'$
$n$	$L$	$face\ 2$	$n'$	$m$	$p$
$n'$	$K$	$face\ 3$	$n$	$p'$	$m'$
$p$	$M$	$face\ 2$	$p'$	$n$	$q$
$p'$	$L$	$face\ 3$	$p$	$q'$	$n'$
$q$	$J$	$face\ 2$	$q'$	$p$	$m$
$q'$	$M$	$face\ 3$	$q$	$m'$	$p'$

## 4 Tests

Para verificar que las funciones que han implementado sirven de forma correcta, debe de pasar el *test* correspondiente a cada función.

### Tests

dcel.h: incident_he_to_v	aristas adyacentes dado un vertice	[FAIL]
dcel.h: incident_f_to_f,	caras adyacentes dado una cara	[FAIL]
dcel.h: incident_he_to_f,	aristas adyacentes dad una cara	[FAIL]

## 5 ¿Qué debes de programar y dónde comentar tus cambios?

En esta práctica tienes que implementar las funciones *incident\_he\_to\_v()*, *incident\_f\_to\_f()* y *incident\_he\_to\_f()* que vienen declaradas y explicadas en el archivo de cabecera *dcel/dcel.h*. Recuerda primero leer y entender las estructuras *face*, *half-edge* y *vertex* que se agregaron o modificaron para esta práctica. Debes verificar que tu implementación pase los tres *tests* que se te piden y por último terminar de implementar el método *draw\_vertex\_and\_half\_edges* declarado en **gui/dcel.rb**, donde este método dibuja los vértices y aristas previamente obtenidos (en el archivo viene explicadas las variables).

Por último recuerda incluir el archivo *README.txt* en la carpeta que contiene al directorio *src*, donde indiquen los cambios que hicieron en la práctica y por qué. Recuerden que es importante que sigan las convenciones de código de *C* que se les pasó al principio del curso. También deben recordar documentar sus estructuras de forma minusiosa y concisa.