

Toepassingen van meetkunde in de informatica

Project: Bepaling van het Dichtste Puntenpaar

Wolfgang Möllmann & Robbe Degrève

25 mei 2018

1 Beschrijving van opstelling van puntenverzameling

Voor het opstellen van een input-file met een aantal gegeven parameters om willekeurige punten te creëren gebruiken we de functie "makeRandom". Deze functie zal de volgende parameters als input vragen:

1. inFile: De puntenverzameling zal in dit bestand weggeschreven worden, indien het bestand niet bestaat zal het aangemaakt worden.
2. alg: het nummer van het algoritme dat gebruikt moet worden: 1 (eenvoudige algoritme), 2 (eerste variante van het doorlooplijnalgoritme) of 3 (tweede variante van het doorlooplijnalgoritme)
3. dim: de dimensie van de punten $M \geq 2$
4. size: het aantal punten N

Deze functie heeft als taak om een inputbestand op te stellen met willekeurige coördinaten. De functie zal de gegeven parameters eerst neerschrijven in de inFile. Daarna gebeurt een initialisatie van `Random r`. Daarna zullen we per regel van het bestand itereren van 0 tot en met de dimensie en voor iedere dimensie een willekeurige waarde neerschrijven in het bestand. De willekeurige coördinaten kunnen waardes aannemen tussen $[0, 5[$.

2 Opdracht 1: Hoog-niveau beschrijving van verscheidene algoritmes

2.1 Brute-force algorithm

2.1.1 hoogniveau beschrijving

Algorithm 1 De javafunctie `makeRandom`

Input: *inFile*, *alg*, *dim*, *size*
inFile.println(*alg*)
if *dim* < 2 **then**
 print Dimension needs to be greater or equal to 2.
 Exit
end if
Random *r* = new Random()
Iterator < Double > *i* = *r*.doubles(*size* * *dim*, 0.0, 5.0).iterator()
String *outString* =
while *i.hasNext()* **do**
 outString =
 for *j* = 0; *j* < *dim*; *j*++ **do**
 outString += String.format(Locale.US, "%17.16f ", *i.next()*)
 end for
 inFile.println(*outString*)
end while
inFile.flush()
inFile.close()

Algorithm 2 Bereken het dichtste puntenpaar met brute-force

Input: *rij*: Array met *N* punten (gesorteerd naar stijgende x-coördinaat)
d = $+\infty$
dpp1 = 0, *dpp2* = 0
currentDist = 0
for *i* to *length(rij)* - 1 **do**
 for *j* = *i* + 1 to *length(rij)* **do**
 currentDist = calculate_dist(*rij*[*i*], *rij*[*j*])
 if *currentDist* < *d* **then**
 dpp1 = *rij*[*i*]
 dpp2 = *rij*[*j*]
 d = *currentDist*
 end if
 end for
end for
return *dpp1*, *dpp2*, *d*

2.2 Variant 1 algoritme

2.2.1 hoogniveau beschrijving

Algorithm 3 Bereken het dichtste Puntenpaar volgens variant 1

Input: *rij*: Array met N punten (gesorteerd naar stijgende x-coördinaat)
 $d = +\infty$
 $dpp1 = 0, dpp2 = 0$
 $currentDist = 0$
for $i = 1$ to $length(rij)$ **do**
 for $j = i - 1$ to 0 **do**
 if $rij[i].x - rij[j].x > d$ **then**
 break
 end if
 $currentDist = \text{calculate_dist}(rij[i], rij[j])$
 if $currentDist < d$ **then**
 $dpp1 = rij[i]$
 $dpp2 = rij[j]$
 $d = currentDist$
 end if
 end for
end for
return $dpp1, dpp2, d$

2.2.2 rekencomplexiteit

We zullen dus nagaan dat de rekencomplexiteit van dit algoritme gelijk is aan $O(N \cdot K_{gem})$. We kunnen in het hoogniveau algoritme zien dat de eerste for-lus zal itereren over $N-1$ punten. Voor elk van die punten zullen we dus de afstand bepalen van de punten die binnen de verticale strook V . Indien we het K_{gem} bepalen (uitgemiddeld over $i = 1, \dots, N$) zullen we een goede schatting hebben hoeveel punten er worden vergeleken in iedere iteratie van de doorlooptlijn. We rekenen bij K_{gem} ook het eerste element bij die een K zal hebben van 0 , dus kunnen we bij onze doorlooptlijn iteratie het eerste punt ook meetellen. We kunnen dus concluderen dat de rekencomplexiteit van variant 1 gelijk zal zijn aan $O(N \cdot K_{gem})$.

2.3 worst-case puntenverzameling

Voor de *worst-case* puntenverzameling voor de eerste variant van het doorlooplijnalgoritme voor $M = 2$ hebben we een javafunctie `makeWorstCase`. In deze functie maken een puntenverzameling aan van één kolom, waarbij alle punten dezelfde x-waarde hebben. De y-waarde speelt hierbij geen rol. In onze rij-implementatie sorteren we de punten met dezelfde x-waarden volgens de y-waarde. Het tweede punt zal dus enkel vergelijken met het punt boven hem. Het derde punt zal nadien vergelijken met het eerste en het tweede punt. Uiteindelijk zal het laatste (onderste) punt zal dus met alle punten vergelijken. Dit zal ons uiteindelijk $\frac{(n+1)}{2}$ vergelijkingen geven. De rekencomplexiteit zal dus $O(n^2)$ zijn. Voor K_{avg} kunnen we concluderen dat per N het aantal k_{avg} voor de worst-case gelijk zal zijn aan $N-1/2$. K_{avg} zal dus voor de worst-case in 2 dimensies een stijgend karakter hebben, wat in tegenstelling is tot willekeurige puntenverzamelingen in 2 dimensies (zie figuur 3). Dat is ook logisch. We hebben daarnet geconcludeerd dat de rektijd van variant 1 van de worst-case zal toenemen in verband met het aantal punten. De rekencomplexiteit is gelijk aan $(N * K_{avg})$, hieruit kunnen we zien dat voor een stijgende rekencomplexiteit we ook een stijgende K_{avg} nodig zullen hebben. K_{max} zal ook een stijgend karakter hebben. We kunnen afleiden dat voor iedere N de K_{max} steeds gelijk zal zijn aan $N-1$. Voor de worst-case zal het laatste punt dat gecontroleerd moet worden de afstand berekenen met alle vorige punten.

2.4 Variant 2 algorithm

2.4.1 hoogniveau beschrijving

Algorithm 4 Bereken het dichtste Puntenpaar volgens variant 2

Input: *rij*: Array met N punten (gesorteerd naar stijgende x-coördinaat)
 $d = +\infty$
 $d_{pp1} = 0, d_{pp2} = 0$
 $currentDist = 0$
t: gegevensstructuur waarin punten links van de doorlooplijn opgeslagen zijn, gesorteerd naar stijgende y-coördinaat

2.5 rekencomplexiteit

De behandeling van ieder punt p zal gemiddeld $O(\log N)$ bewerkingen nodig hebben. We maken bij onze variant 2 gebruik van een gebalanceerde zoekboom. We weten dat alle nodige bewerkingen in $O(\log K)$ operaties kunnen uitgevoerd worden in de boom. Het algoritme voegt bij elke iteratie het punt dat we aan het behandelen zijn toe aan de boom. Bij de behandeling van het laatste punt zullen we alle punten toegevoegd hebben aan de boom. Voor het laatste punt zal dus elke bewerking $\log(N)$ tijd kosten.

3 Grafieken

3.1 veronderstelling

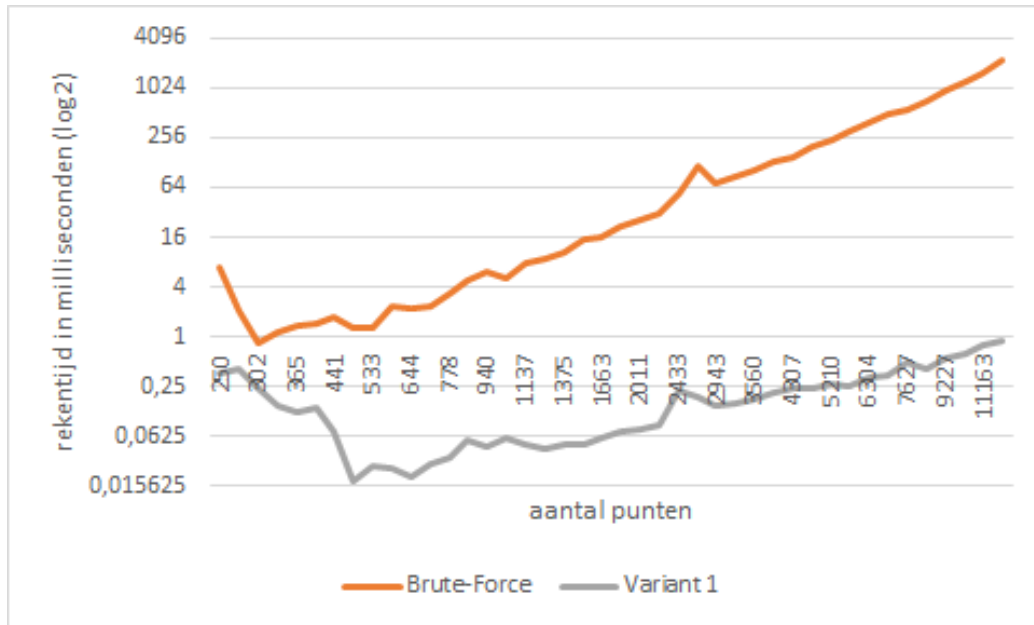
Indien we spreken over rekencomplexiteit bedoelen we de complexiteit van het algoritme zonder de rekestijd van het sorteren van de input. Bij tijdscomplexiteit maken we de som tussen rekestijd van het sorteren en de rekestijd van het algoritme zelf.

3.2 figuur 1

In Figuur 1 zullen we de rekestijden tussen het brute-force algoritme en variant1 vergelijken. We zullen op de x-as het aantal punten uitzetten. De gekozen aantal punten zijn logaritmisch bepaald met als basis 1.1 beginnend vanaf 302 tot en met 12279. Op de y-as zetten we de rekestijd uit in milliseconden. Hiervoor gebruiken we een logaritmische functie met basis 2. We kunnen concluderen uit deze plot dat variant 1 voor alle onze gekozen punten een efficiënter algoritme is. We kunnen ook zien dat de het brute-force algoritme een steiler verloop heeft, hieruit kunnen we afleiden dat voor zeer grote aantallen punten het verschil tussen de twee algoritmes steeds groter zal worden.

3.3 figuur 2

In figuur 2 zullen we het verband tussen de K_{max} en het aantal punten plotten. Op de x-as zetten we het aantal punten uit van 250 tot 12279 met een logaritmische functie met basis 1,1. Op de y-as zetten we de K_{max} uit die in dit geval zal gaan van een minimum van 2 tot en met een maximum

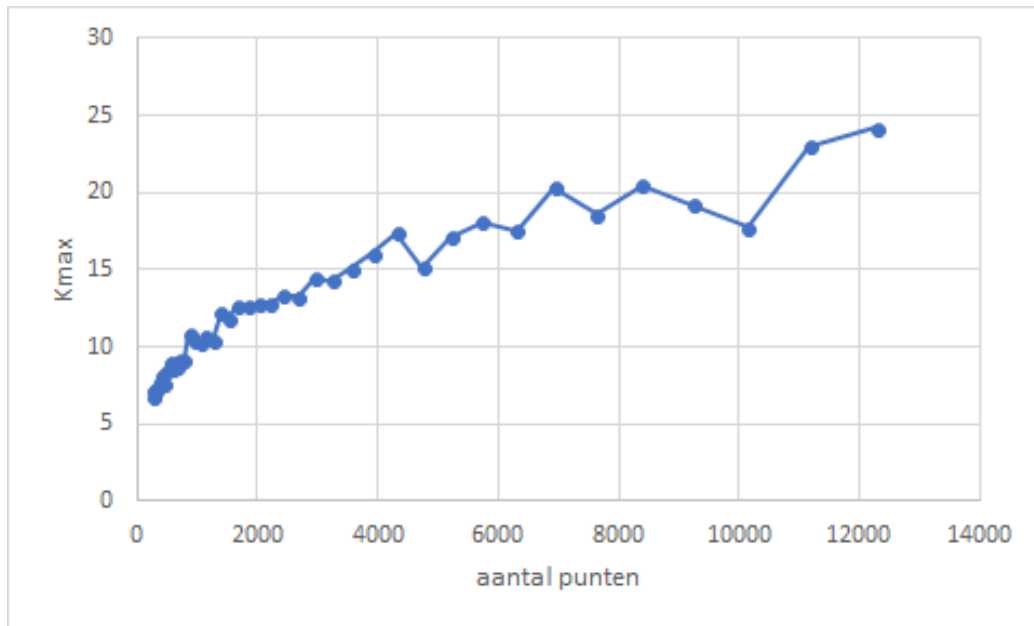


Figuur 1: De plot van de rekestijden tussen het brute-force algoritme en variant 1

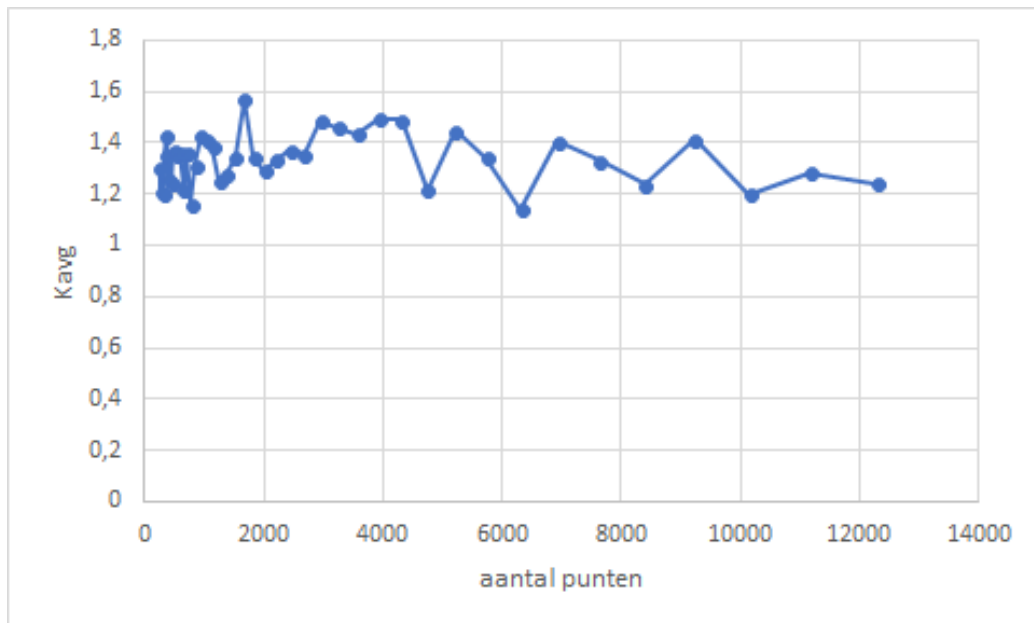
van 25. We kunnen op de plot zien dat de grafiek Kmax een licht stijgend karakter heeft. Hieruit kunnen we concluderen dat voor een groot aantal punten de Kmax ook zal evalueren

In figuur 3 zullen we het verband tussen de Kavg en het aantal punten plotten. Op de x-as zetten we het aantal punten uit van 250 tot 12279 met een logaritmische functie met basis 1.1. Op de y-as zetten we de Kmax uit die in dit geval zal gaan van een minimum van 0,1480 tot en met een maximum van 2,14186. Op deze plot is duidelijk te herkennen dat Kavg ongeveer constant zal blijven ongeacht het aantal punten. In ons experiment was deze constante rond 1,35.

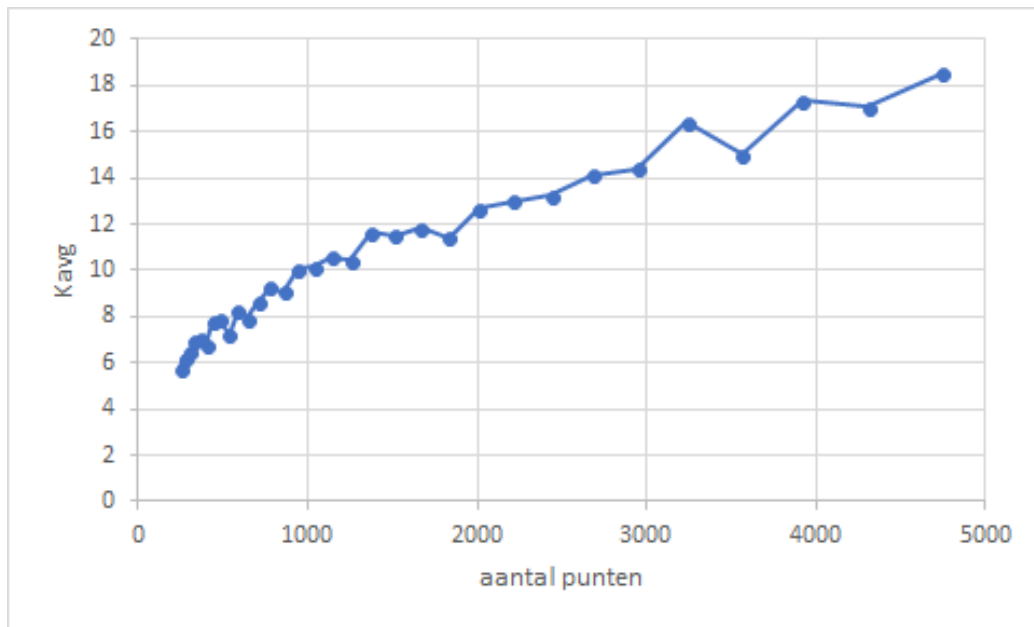
In Figuur 4 zullen we de het aantal dimensies plotten in functie van de rekestijd voor variant 1. We zullen op de x-as het aantal dimensies uitzetten van 2 tot en met 19. Op de y-as zetten we de rekestijd uit in milliseconden. We zien duidelijk dat voor een stijgende M gaat het voordeel van het doorlooptijd verloren. Dit kunnen we eenvoudig bepalen aan de hand van de rekencomplexiteit en figuur 5. In figuur 5 zien we dat Kavg een lineair verband heeft met het aantal dimensies. We weten ook dat de rekencomplexiteit



Figuur 2: De plot tussen het aantal punten en Kmax voor 2 dimensies

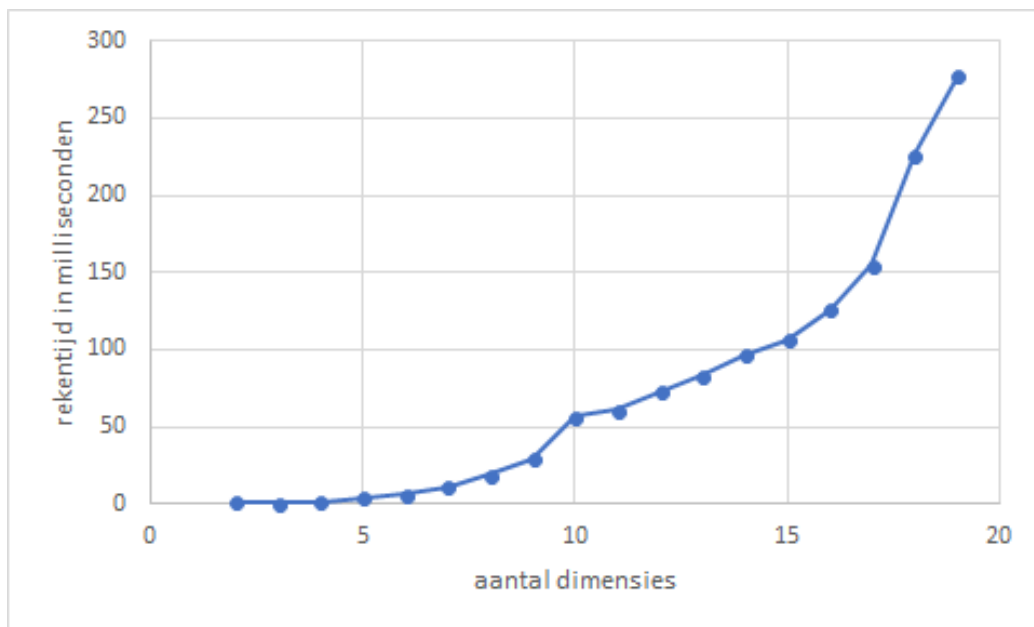


Figuur 3: De plot tussen het aantal punten en Kavg voor 2 dimensies

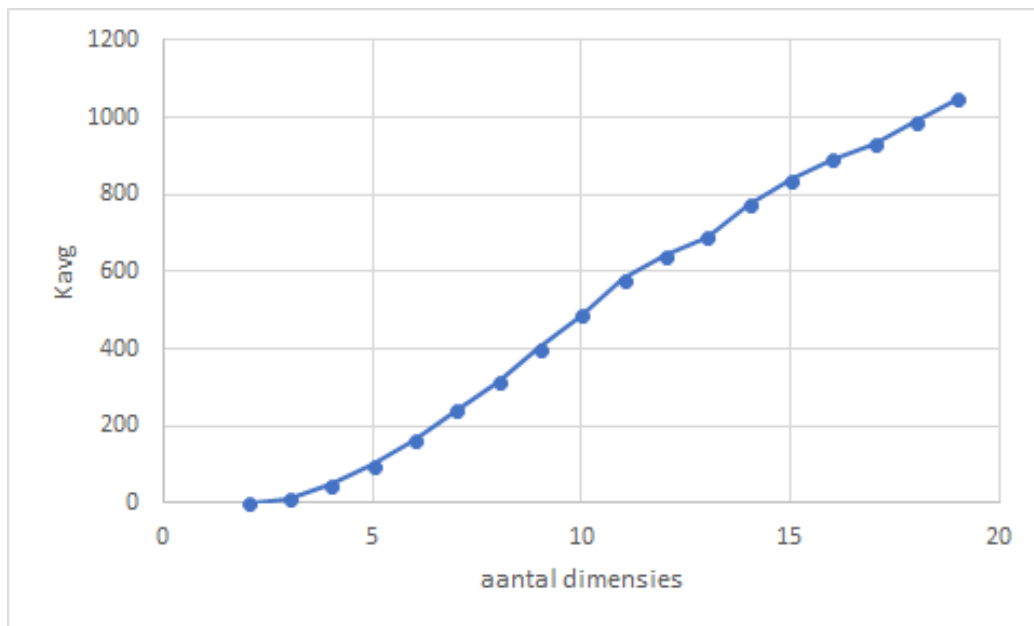


Figuur 4: De plot tussen het aantal punten en Kavg voor 3 dimensies

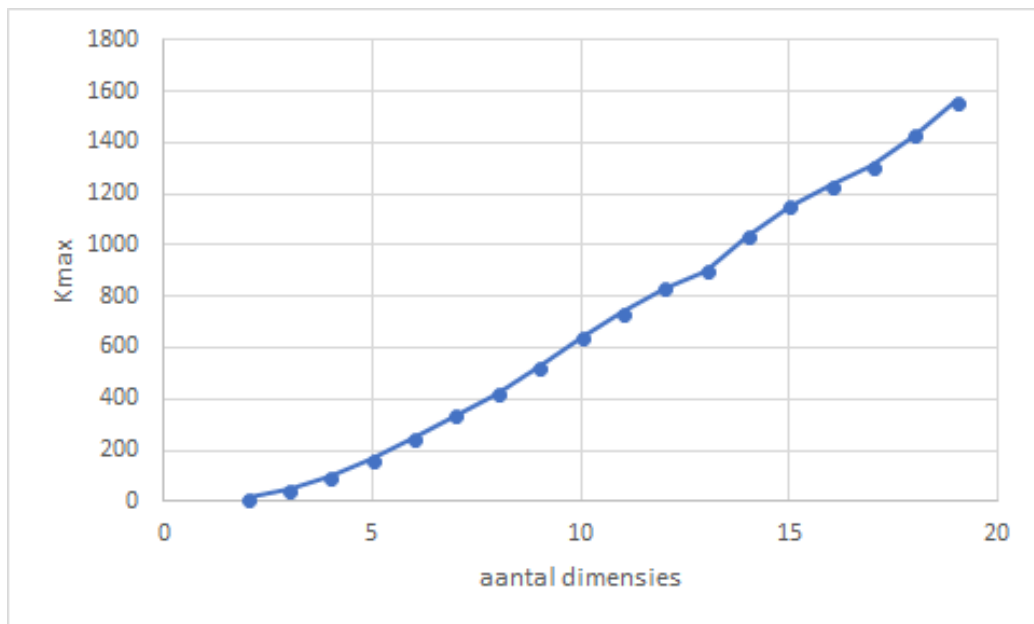
van variant 1 gelijk is aan $O(N \cdot K_{avg})$. Hierdoor kunnen we dus afleiden dat de rekencomplexiteit ook zal stijgen in functie het aantal dimensies.
TODO Waarom? Voor welke waarde van M is er geen voordeel meer? Waarom?



Figuur 5: De plot tussen het aantal dimensies en de rekeningtijd van variant 1 (voor 2500 punten)



Figuur 6: De plot tussen het aantal dimensies en Kavg (voor 2500 punten)



Figuur 7: De plot tussen het aantal dimensies en Kmax (voor 2500 punten)