Getest:

Cirkel:

-Constante afstand van de punten van de contour t.o.v. het middelpunt. Dit werkt.  
( Niet contouren adden en niet op approx)

-Er worden telkens 2 contours gegeven: (een binnenste en een buitenste). Hierbij de fout op de gemiddelde oppervlakte “(Abuiten+Abinnen)/2” en de effectieve gemiddelde oppervlakte “((r1+r2)/2)^2\*Pi”. De fout is: “E=Pi/4\*(r1²+r2²-2\*r1\*r2)”. Dit was hetzelfde voor veel figuren.

Rechthoek:

-werken met de binnenste en de buitenste contour: Proberen met de grootste en kleinste oppervlaktes en de omtrekken en het verschil tussen deze oppervlaktes een verband tussen de lengte en breedte van de binnenste en buitenste contour te vinden.

-werken met een bounding rectangle. Werkte niet omdat het dit maar in een bepaald punt doet en dus geen rekening houdt met de richting van de rechthoek. Het doel was de 2 oppervlaktes te vergelijken. Deze zouden hetzelfde moeten zijn.

-Proberen de 4 hoekpunten af te zonderen. Indien 4 punten gevonden worden is dit een rechthoek.

-Werken met de hoek tussen opeenvolgende punten van de rechthoek. De meeste hoeken zouden rond de 180 graden moeten zijn. Dit werkt met een factor van boven de 80 procent. Voor de anderen is deze altijd lager dan 60 procent. Dit werkt.

- Proberen te werken met evenwijdige lijnen. Leek te moeilijk.

Proberen te werken met convex omhullende figuren. Leed tot niets.

Ster:

* Het uiterste punt t.o.v. van het middelpunt proberen te bepalen. Dit is altijd een hoekpunt van de ster. De punten gesorteerd op basis van de hoek rond het middelpunt. Dus de hoek tussen de horizontale, het middelpunt en een punt, stijgt voor opeenvolgende punten.
  + Op basis van dit uiterste punt, zouden punten op een hoek van 2Pi/5 ten opzichte van het middelpunt kunnen vergeleken worden. Deze zouden allemaal uiterste hoekpunten moeten zijn en dus op een gelijke afstand van het middelpunt moeten liggen. Deze berekening zijn allemaal afhankelijk van het middelpunt en dus niet uiterst robuust.
  + Op basis van dit uiterste punt, de punten voor en na dit punt in de gesorteerde lijst volgens hoek nemen. De hoek tussen dus een punt voor dit punt, dit punt en een volgend punt zou een bepaalde hoek moeten zijn, die gelijk is aan de spitsheid van de punt van een ster. Dit uiterste hoekpunt bleek niet altijd perfect op een eindpunt te liggen. Bijvoorbeeld wat meer naar één zijde van een punt van de ster, waardoor d e hoeken nergens op trokken.
  + Op basis van dit uiterste punt de oppervlakte van de cirkel berekenen met straal (afstand middelpunt t.o.v. uiterste punt). Deze oppervlakte delen door de oppervlakte van de ster. Dit is altijd tussen de 2.1 en 2.2. Zou moeten werken.
* Proberen te werken met convex omhullende figuren. Leed tot niets.
* Proberen te werken met verhouding tussen binneste hoekpunt van de ster en uiterste hoekpunt. Onnauwkeurig door middelpunt.

Algemeen:

-proberen te werken met de pixeloppervlakte en de effectieve oppervlakte van de figuren. De pixxeloppervlakte = x²\*h\*effectieve oppervlakte (h=hoogte,x=0.13 (afstand/per pixel)). Gaf geen constante waarden voor x²\*h.