

Simulación y Animación de Sistemas Múltipartículas

Trabajo Práctico Nro. 1: Búsqueda Eficiente de Partículas Vecinas

Sea un área cuadrada de lado L que contiene N partículas con radios distintos de cero y con un radio de interacción (r_c).

1- Implementar el algoritmo "Cell Index Method" que tome como inputs: las posiciones y radios de las N partículas y los parámetros N , L , M y r_c (ver punto 5), y cuyos outputs sean:

- Una lista tal que para cada partícula indique cuáles son las vecinas que distan menos de r_c .
- El tiempo de ejecución.

- Además se debe generar una figura que muestre las posiciones de todas las partículas, y que identifique una de ellas (pasada como input) de un color y sus vecinos correspondientes de otro color.

Las distancias entre partículas deben medirse borde a borde, es decir, considerando el radio además del centro de masa de las mismas.

Como parámetro adicional considerar dos versiones del algoritmo:

- a- Sin condiciones periódicas de contorno (considerando distancia a los bordes del área: paredes).
- b- Con condiciones periódicas de contorno.

No está permitido el uso de librerías o toolkits.

2- Generar distintos inputs y estudiar la eficiencia del algoritmo (medida en tiempo de cálculo) en función de N y del número de celdas ($M \times M$). Comparar con el método de fuerza bruta que mide las distancias entre todos los pares posibles de partículas.

3- Hallar un criterio para determinar el óptimo número de celdas ($M \times M$) teniendo en cuenta la densidad (N/L^2) de un sistema.

4- Demostración en vivo.

Presentar tablas y/o gráficos que demuestren lo hallado en los puntos 2 y 3.

La cátedra proveerá distintos inputs para verificar el funcionamiento del algoritmo usando el criterio hallado en 3. También se variará M para verificar que el hallado automáticamente sea el óptimo. Para la demostración se usarán los outputs descriptos en el punto 1.

5. Formato de los archivos:

El Input consiste en 2 archivos de texto: el estático y el dinámico.

Estático:

N (Heading con el Nro. total de Partículas)
 L (Longitud del lado del área de simulación)
 $r_1 \ c_1$ (radio y color de la partícula 1)
 $r_2 \ c_2$ (radio y color de la partícula 2)
....
 $r_N \ c_N$ (radio y color de la partícula N)

Dinámico:

t_0 (tiempo)
 $x_1 \ y_1 \ vx_1 \ vy_1$ (partícula 1)
 $x_2 \ y_2 \ vx_2 \ vy_2$ (partícula 2)

....
 $x_N \ y_N \ vx_N \ vy_N$ (partícula N)
 t_I (tiempo)
 $x_1 \ y_1 \ vx_1 \ vy_1$ (partícula 1)
 $x_2 \ y_2 \ vx_2 \ vy_2$ (partícula 2)

 $x_N \ y_N \ vx_N \ vy_N$ (partícula N)

Output:

[id de la partícula "i" id's de las partículas cuya distancia borde-borde es menos de r_c].

...

Nota: La numeración de las partículas comienza con el número "1".

6- Fecha de Entrega

La fecha para la demostración en vivo descripta en el punto 4 y la entrega del código fuente será el miércoles 27/8/2014 de 16:00 a 17:00 hs. Dicho código deberá ser enviado por mail a dparisi@itba.edu.ar.