

Fulano de Tal

Título da Monografia

Trabalho de conclusão de curso apresentada
ao Departamento de Matemática, Estatística
e Computação (DMEC), da Universidade Es-
tadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”,
sob o título “**Título da Monografia**”.

Orientador: Prof. Dr. Nome do Orientador

Co-orientador: Prof. Dr. Nome do Coorientador

Presidente Prudente

2010

Termo de Aprovação

Aluno Fulado de Tal

Título da Monografia

Monografia sob o título “**Título da Monografia**”, defendida por Nome do Aluno e aprovada em 29 de fevereiro de 2002, em Santo Antônio do Aracanguá, Estado de São Paulo, pela banca examinadora constituída pelos doutores:

Prof. Dr. Nome do Professor 1
Universidade de Ágora

Prof. Dr. Nome do Professor 2
Universidade de Constantinopla

Prof. Dr. Nome do Professor 3
Universidade de Ágora

Presidente Prudente, XX de dezembro de 2010

Agradecimentos

A realização do presente curso foi possível devido à colaboração de muitas pessoas que me auxiliaram durante os 5 anos de curso. Manifesto assim minha gratidão:

primeiramente a Deus, que sempre me ajudou a não desistir dessa longa caminhada, e que sempre me acompanha durante a execução de minhas tarefas.

outros agradecimentos

Resumo

Elemento obrigatório, constituído de uma sequência de frases concisas e objetivas e não de uma simples enumeração de tópicos. Deve conter de 150 a 500 palavras, seguido logo abaixo das palavras-chave (conforme NBR 6028).

Elemento obrigatório. Consiste em uma versão do resumo em idioma de divulgação internacional (em inglês Abstract, em espanhol Resumen, em francês Résumé). Também deve ser seguido de palavras-chave,

palavras-chave: palavras representativas do conteúdo do trabalho, separadas entre si por ponto (.) e finalizadas também por ponto. Devem aparecer logo abaixo do resumo, antecedidas da expressão “palavras-chave:”.

Abstract

Elemento obrigatório. Consiste em uma versão do resumo em idioma de divulgação internacional (em inglês Abstract, em espanhol Resumen, em francês Résumé). Também deve ser seguido de palavras-chave, na língua.

keywords: palavras representativas do conteúdo do trabalho, separadas entre si por ponto (.) e finalizadas também por ponto. Devem aparecer logo abaixo do resumo, antecidas da expressão “keywords:”.

Sumário

1	PostgreSQL e os tipos de dados não estruturados	p. 10
1.1	PostgreSQL	p. 10
1.2	JSON	p. 11
1.3	Objetivos do Trabalho	p. 11
1.4	Organização do Trabalho	p. 11
2	Fundamentação Teórica	p. 12
2.1	Triangulação	p. 12
2.2	Primitivas Geométricas	p. 12
2.3	Teste de Orientação	p. 13
2.4	InCírculo	p. 14
2.5	Circuncentro...	p. 17
2.6	Estrutura de Dados	p. 19
2.6.1	Introdução	p. 19
2.6.2	Fundamentação	p. 19
2.6.3	Estrutura de Dados baseada em Fronteira	p. 20
2.6.3.1	Modelo de fronteiras baseada em <i>vértice</i>	p. 21
2.6.3.2	Modelo de fronteira baseada em <i>arestas</i>	p. 21
2.7	Primitivas Topológicas	p. 22

2.7.1	Operadores de Euler	p. 22
2.7.2	As Relações entre as Entidades Topológicas	p. 22
3	Triangulação de Delaunay	p. 24
3.1	Definições	p. 25
3.2	Propriedades	p. 25
3.3	Como gerar uma Triangulação Delaunay	p. 26
3.3.1	A técnica do <i>flip-edge</i>	p. 27
3.4	Maximizando os ângulos mínimos.	p. 27
3.5	Aplicações Práticas da Triangulação de Delaunay	p. 29
3.5.1	GG - Gabriel graph	p. 29
4	Algoritmos	p. 30
4.1	Introdução	p. 30
4.2	Algoritmo de Inserção Randomizado	p. 30
4.2.1	Escolha adequada das coordenadas de um supertriângulo	p. 30
5	Conclusão	p. 33
5.1	Futuros Trabalhos	p. 33
5.2	Como Inserir Figuras Obtidas de Outras Fontes	p. 33
Apêndice A – Código Fonte 1		p. 35
Apêndice B – Código Fonte 2		p. 37

Lista de Figuras

1	Possíveis triangulações para um mesmo conjunto de pontos.	p. 12
2	Ilustração dos possíveis resultados da primitiva <i>Ccw(.)</i>	p. 13
3	Parabolóide Γ e a projeção da área interceptada pelo plano H no R^2 . .	p. 15
4	Ilustração dos resultados da primitiva <i>InCículo</i>	p. 17
5	Representação do Circuncentro de um elemento triangular e da circunferência por ele determinada.	p. 18
6	Orientação das <i>arestas</i> relacionada com o <i>loop</i> exterior do objeto. . . .	p. 21
7	Modelo de fronteira baseado em <i>vértice</i> segundo o modelo 6.	p. 21
8	Modelo de fronteira baseado em <i>aresta</i> de acordo com a figura 6.	p. 21
9	Relações de adjacências entre <i>aresta</i> , <i>vértice</i> e <i>face</i> , entidades presentes na estrutura.	p. 23
10	Primitivas utilizadas para se obter todas as relações de adjacências entre as entidades <i>aresta</i> , <i>vértice</i> e <i>face</i>	p. 23
11	Casos degenerados.	p. 24
12	a) Conjunto de pontos distribuídos arbitrariamente no plano; b) Fecho convexo do conjunto de pontos em a) c) Triangulação de Delaunay incidente sobre o conjunto de pontos a); d) Diagrama de Voronoi do conjunto de pontos a).	p. 24
13	Combinação de todos os problemas geométricos listados na figura 12. O conjunto de pontos é exatamente o mesmo da figura 12 a).	p. 24

14	a) Triângulos cuja aresta comum entre eles não passou no teste do <i>InCírculo</i> ; b) Círculo formado pelos pontos pertencentes aos dois triângulos que revela um quarto ponto em seu interiores; c) Remoção da aresta ilegal; d) Após o <i>flip</i> (troca da aresta do quadrilátero) ambos triângulos satisfazem o critério de Delaunay.	p. 27
15	a) Pelo fato de existirem três pontos cocirculares \mathbf{p}_1 , \mathbf{p}_2 e \mathbf{p}_3 , trata-se de um caso degenerado do <i>flip-edge</i> e deve ser tratado de maneira especial. b) como não se trata de uma região convexa nesse triângulo não se aplica a técnica do <i>flip-edge</i>	p. 27
16	Maximização dos ângulos mínimos.	p. 28
17	a) circunferência que contém o diâmetro de $\overline{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2}$, com um terceiro ponto \mathbf{p}_3 no exterior da circunferência. b) circunferência que contém o diâmetro de $\overline{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2}$, porém com um terceiro ponto \mathbf{p}_3 no interior da circunferência	p. 29
18	Gabriel Graph de um determinado conjunto de pontos em destaque sobre a Triangulação de Delaunay - linha pontilhadas	p. 29
19	Ilustração das atualizações topológicas na inserção do primeiro ponto \mathbf{V}	p. 30
20	Supertriângulo envolvendo o quadrilátero com coordenadas $3M$	p. 32
21	Circunferência de raio $3M$ inscrita no Supertriângulo envolve um quadrilátero onde serão gerados os pontos.	p. 32
22	Situações possíveis em sistemas biométricos.	p. 34

PostgreSQL e os tipos de dados não estruturados

1.1 PostgreSQL

Falar sobre o PostgreSQL que é um Banco que segue as mais recentes ISOS que tem as garantias ACID, é transacional, antigo maduro, existe em várias plataformas, suporte para dados complexos, opensource, arquitetura extensível, e agora tem suporte para dados sem schema json, xml e hstore.

Sobre os dados sem schema que utiliza, o Xml é estruturado de maneira hierarquica sendo o padrão W3C standard 1998 o padrão é base para o protocolo de troca de mensagens SOAP, porém seu uso é um pouco complexo e seu desempenho de velocidade é o pior dos dados em armazenamento em documentos postgresql, sem indexação.

Outro tipo é o Hstore, este tipo tem um desempenho bem expressivo pois baseia-se apenas em chave para valores em strings ou outros valores hstore, embora seja eficiente a falta de aninhamento e diferentes tipos dificulta sua utilização para situações mais complexas, não é muito flexível.

Por último temos o tipo JSON, nesta revisão haverá uma seção apenas sobre tal tipo mas em resumo é um tipo de documento baseado no tipo de notação JavaScript, é utilizado com forma para armazenamento e troca de dados entre várias plataformas web e mobile.

1.2 JSON

JSON significa JavaScript Object Notation, é um formato de dados de fácil leitura e escrita para os humanos e de fácil geração e análise para as máquinas. Um objeto em JSON é um conjunto de pares de chave e valor que podem ser organizados de forma aninhada e(ou) listados em arrays, a chave é uma string e o valor pode ser uma string, um numero, um booleano, um array e até mesmo outro objeto aninhado. O array pode ter valores dos mesmos tipos citados. Pode haver também uma lista de objetos no mesmo nível, esta lista pode obedecer ou não a sua ordem.

e serviços rest, json e datavisualization

1.3 JSON vs JSONB

Antes do JSONB fazer parte do PostgreSQL Geoffrey Litt desenvolveu em seu projeto final, através do fonte do PostgreSQL, bibliotecas de parsing JSON e bibliotecas de parsing BSON do MongoDB, um campo similar chamado BSON, em sua tese pode testar as diferenças de performance destes campos.

Essa monografia apresenta uma fundamentação...

Convém realçar que o desenvolvimento do projeto me ajudou a ter um contato com ferramentas que colaboraram para a edição do presente documento, entre elas o *Xfig*(editor de figuras vetoriais) e o \LaTeX (processador de textos científico), além de um contato direto com o sistema operacional Linux que foi o ambiente suporte para as ferramentas e me ajudou a ter uma noção básica da sua operação e poderá servir para aprofundar meu conhecimento para uso em outras aplicações que pretendo desenvolver futuramente.

1.4 Objetivos do Trabalho

Esse projeto tem como objetivo principal...

1.5 Organização do Trabalho

O capítulo 2 contém...

O capítulo 3 destina-se...

O capítulo 4 discute sobre...

Por fim, no capítulo 5 será feita uma conclusão...

Capítulo 2

Fundamentação Teórica

2.1 Triangulação

A Triangulação de um conjunto de pontos não possui unicidade. Em outras palavras, a partir de um mesmo conjunto de pontos é possível obter diferentes triangulações cada uma delas com $2(n - 1)k$ triângulos e $3(n - 1) - k$ arestas, onde k é o número de pontos pertencentes ao (*Fecho Convexo*) da Triangulação. No caso a forma dos triângulos também podem influenciar na aplicação que se deseja fazer, é necessário evitar triângulos muito finos (ângulos internos muito agudos) na Triangulação como na figura 1 a) e b), o ideal é termos triângulos o mais próximo possível dos triângulos equiláteros com os ângulos se aproximando de 60° , figura 1 c).

Figura 1: Possíveis triangulações para um mesmo conjunto de pontos.

2.2 Primitivas Geométricas

Nessa pequena introdução falaremos...

Pontos cocirculares e polígonos inscritos possuem muitas propriedades especiais que permitem uma construção eficiente de uma triangulação equiangular (??). Algumas dessas propriedades serão descritas a partir dos *LEMAS*.

Lema 1 : *Cada Triangulação de um polígono de n lados inscrito terá entre seus ângulos o mesmo conjunto de n ângulos, isto é, os n ângulos opostos às n cordas do lado de fora.*

A seguir trataremos...

2.3 CounterClockWise

A seguir introduziremos...

Se a dimensão $n = 1$, então a orientação de $(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2)$ é positiva se $\mathbf{p}_1 > \mathbf{p}_2$ e negativa se $\mathbf{p}_1 < \mathbf{p}_2$ comparar com a figura 2. Se $n = 2$, então $(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3)$ tem orientação positiva se três pontos rotacionam se à esquerda no plano, isto é, \mathbf{p}_3 , fica à esquerda da linha que passa por $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2$ nesta ordem. Se $(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3)$ faz uma rotação à direita, então a orientação é negativa. Note que a orientação de $(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3)$ é a mesma de $(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2)$ como visto. De fato, a linha que passa por \mathbf{p}_2 e \mathbf{p}_3 pode ser identificada com R^1 tão logo escolhamos a direção da linha. Essa direção é dada pela localização de \mathbf{p}_1 ; que vai da esquerda para direita a partir de \mathbf{p}_1 .

Figura 2: Ilustração dos possíveis resultados da primitiva $Ccw(.)$

Para $n > 2$, a orientação de $(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4)$, é dada a partir da resolução de uma determinante, no qual pode ser usada a técnica da eliminação de Gauss, Laplace ou outras técnicas para resolvê-lo.

Seja $\mathbf{p}_1 = (\mathbf{p}_{1x}, \mathbf{p}_{1y})$, $\mathbf{p}_2 = (\mathbf{p}_{2x}, \mathbf{p}_{2y})$, $\mathbf{p}_3 = (\mathbf{p}_{3x}, \mathbf{p}_{3y})$ três pontos no plano, considere $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3$ indefinidos se forem coplanares. No caso indefinido, o ponto \mathbf{p}_3 é uma combinação linear de \mathbf{p}_1 e \mathbf{p}_2 , $\mathbf{p}_3 = \lambda_1 \mathbf{p}_1 + \lambda_2 \mathbf{p}_2$ com $\lambda_1 + \lambda_2 = 1$. Dessa maneira λ_1, λ_2 existirão se e somente se o determinante de

$$Ccw(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3) = \begin{pmatrix} 1 & \mathbf{p}_{1x} & \mathbf{p}_{1y} \\ 1 & \mathbf{p}_{2x} & \mathbf{p}_{2y} \\ 1 & \mathbf{p}_{3x} & \mathbf{p}_{3y} \end{pmatrix} = 0 \quad (2.1)$$

Se não acontecer isso então $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3$ orientam-se para esquerda ou direita e o uso do determinante dará a orientação de $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3$.

Para $n + 1$ pontos $(\mathbf{p}_1, \dots, \mathbf{p}_n)$ o teste de orientação vai indicar como os pontos estão orientados no hiperplano e nesse caso geral a primitiva Ccw é dada pelo sinal do determinante:

$$\begin{vmatrix} 1 & \mathbf{p}_{12} & \cdots & \mathbf{p}_{1n} & \mathbf{p}_{11} \\ 1 & \mathbf{p}_{22} & \cdots & \mathbf{p}_{2n} & \mathbf{p}_{21} \\ \vdots & \vdots & & \vdots & \vdots \\ 1 & \mathbf{p}_{n+1,2} & \cdots & \mathbf{p}_{n+1,n} & \mathbf{p}_{n+1,1} \end{vmatrix} \quad (2.2)$$

Teste do plano: Seja $T = \{\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3\}$ e ht é o único plano que contém todos três pontos de T . Esse plano pode ser orientado se substituirmos o conjunto T por uma seqüência T , por exemplo, $T = (\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3)$. Assim, um lado de ht pode ser o positivo e o outro o negativo, e os referimos como os lados da seqüência T .

$T = (\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3)$: \mathbf{p}_4 fica no lado positivo (esquerda) se e somente se $\det(Ccw(.)) > 0$ e orienta-se para o lado negativo (direita) se e somente se $\det(Ccw(.)) < 0$

Prova Verificaremos para $\mathbf{p}_1 = (0, 0)$, $\mathbf{p}_2 = (1, 0)$ e $\mathbf{p}_3 = (0, 1)$, geometricamente é obvio que $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3$ orientam-se para esquerda (lado positivo), de fato.

$$\det \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 1 & 1 & 0 \\ 1 & 0 & 1 \end{pmatrix} = 1 \quad (2.3)$$

Portanto...

2.4 InCírculo

Esta primitiva tem por finalidade verificar se o ponto \mathbf{p}_4 está no interior do círculo definido pelos pontos $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3$. Consideraremos $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4$ degenerados se $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3$ coplanares ou $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4$ cocirculares. Para mostrar se os pontos são cocirculares faremos $\mathbf{p}'_1 = (\mathbf{p}_{1x}, \mathbf{p}_{1y}, \mathbf{p}_{1z})$, com $\mathbf{p}_{1z} = \mathbf{p}_{1x}^2 + \mathbf{p}_{1y}^2$ e assim por diante. Os pontos serão cocirculares se $\mathbf{p}'_1, \mathbf{p}'_2, \mathbf{p}'_3, \mathbf{p}'_4$ forem coplanares. Em outras palavras, \mathbf{p}'_4 é combinação linear de $\mathbf{p}'_1, \mathbf{p}'_2, \mathbf{p}'_3$ (??). O resultado de *InCirculo* é obtido, solucionando o seguinte determinante:

$$InCirculo(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4) = \begin{vmatrix} \mathbf{p}_{1x} & \mathbf{p}_{1y} & \mathbf{p}_{1x}^2 + \mathbf{p}_{1y}^2 & 1 \\ \mathbf{p}_{2x} & \mathbf{p}_{2y} & \mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2 & 1 \\ \mathbf{p}_{3x} & \mathbf{p}_{3y} & \mathbf{p}_{3x}^2 + \mathbf{p}_{3y}^2 & 1 \\ \mathbf{p}_{4x} & \mathbf{p}_{4y} & \mathbf{p}_{4x}^2 + \mathbf{p}_{4y}^2 & 1 \end{vmatrix}$$

Se:

$InCirculo(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4) = 0$ então os pontos são cocirculares;

$InCirculo(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4) > 0$ então \mathbf{p}_4 pertence ao exterior do círculo;

$InCirculo(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4) < 0$ então \mathbf{p}_4 pertence ao interior do círculo; Veja a representação na figura 4

Essa primitiva é baseada no seguinte lema:

Lema 2 : O teste $InCirculo(.)$ é equivalente a:

$$InCirculo(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4) = \begin{vmatrix} \mathbf{p}_{1x} & \mathbf{p}_{1y} & \mathbf{p}_{1x}^2 + \mathbf{p}_{1y}^2 & 1 \\ \mathbf{p}_{2x} & \mathbf{p}_{2y} & \mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2 & 1 \\ \mathbf{p}_{3x} & \mathbf{p}_{3y} & \mathbf{p}_{3x}^2 + \mathbf{p}_{3y}^2 & 1 \\ \mathbf{p}_{4x} & \mathbf{p}_{4y} & \mathbf{p}_{4x}^2 + \mathbf{p}_{4y}^2 & 1 \end{vmatrix}. \quad (2.4)$$

Prova Para provar a validade desse resultado teremos que olhar para equação do parabolóide Γ representado no R^3 de equação 2.5 e ilustrado na figura 3.

Seja H um plano não-vertical de equação 2.6, a projeção O_{xy} de $H \cap \Gamma$ no plano da origem a um círculo de equação 2.7. Ver figura 3 que contém a projeção mencionada.

Seja $\mathbf{p} = (\mathbf{p}_x, \mathbf{p}_y)$ elevaremos o ponto \mathbf{p} e obtemos um \mathbf{p}' de equação 2.8. Essa transformação $\mathbf{p} \rightarrow \mathbf{p}'$ é chamada **mapa de elevação**. A elevação dos pontos $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3$ e \mathbf{p}_4 resulta respectivamente nas equações 2.9, 2.10, 2.11 e 2.12. Assim se $InCirculo(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4) = 0$, significa que $\det(Ccw(.)) = 0$ e o ponto $\mathbf{p}'_4 \in H$ e conseqüentemente \mathbf{p}_4 é cocircular à circunferência definida por $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3$, caso $InCirculo(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4) > 0$ então $\det(Ccw(.)) > 0$ e o ponto \mathbf{p}'_4 está acima do plano H e \mathbf{p}_4 fora do círculo $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3$, por último se $InCirculo(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4) < 0$ então $\det(Ccw(.)) < 0$ e o ponto \mathbf{p}'_4 abaixo do plano H e \mathbf{p}_4 no interior do círculo $\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3$.

Figura 3: Parabolóide Γ e a projeção da área interceptada pelo plano H no R^2

$$z = x^2 + y^2 \quad (2.5)$$

$$z = \alpha x + \beta y + \gamma \quad (2.6)$$

$$x^2 + y^2 = \alpha x + \beta y + \gamma \quad (2.7)$$

$$\mathbf{p}' = (\mathbf{p}_x, \mathbf{p}_y, \mathbf{p}_x^2 + \mathbf{p}_y^2) \quad (2.8)$$

$$\mathbf{p}'_1 = (\mathbf{p}_{1x}, \mathbf{p}_{1y}, \mathbf{p}_{1x}^2 + \mathbf{p}_{1y}^2) \quad (2.9)$$

$$\mathbf{p}'_2 = (\mathbf{p}_{2x}, \mathbf{p}_{2y}, \mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) \quad (2.10)$$

$$\mathbf{p}'_3 = (\mathbf{p}_{3x}, \mathbf{p}_{3y}, \mathbf{p}_{3x}^2 + \mathbf{p}_{3y}^2) \quad (2.11)$$

$$\mathbf{p}'_4 = (\mathbf{p}_{4x}, \mathbf{p}_{4y}, \mathbf{p}_{4x}^2 + \mathbf{p}_{4y}^2) \quad (2.12)$$

Convém lembrar que o teste do *Incirculo*, em uma situação geral, serve também para orientação de um ponto em relação à uma esfera no R^3 e também no hiperplano. Dada uma sequência de $n + 1$ pontos $(\mathbf{p}_2, \dots, \mathbf{p}_{n+1})$, se \mathbf{p}_1 pertencer ao exterior da esfera, dizemos que está orientado positivamente caso contrário, está orientado negativamente, e o sinal do determinante indica, assim como no caso do círculo, a orientação de \mathbf{p}_1 e esse determinante no espaço R^n está ilustrado como abaixo:

$$\begin{vmatrix} \mathbf{p}_{11} & \cdots & \mathbf{p}_{1n} & \mathbf{p}_{11}^2 + \cdots + \mathbf{p}_{1n}^2 & 1 \\ \mathbf{p}_{21} & \cdots & \mathbf{p}_{2n} & \mathbf{p}_{21}^2 + \cdots + \mathbf{p}_{2n}^2 & 1 \\ \vdots & & \vdots & \vdots & \vdots \\ \mathbf{p}_{n+2,1} & \cdots & \mathbf{p}_{n+2,n} & \mathbf{p}_{n+2,1}^2 + \cdots + \mathbf{p}_{n+2,n}^2 & 1 \end{vmatrix} \quad (2.13)$$

A resolução do determinante pode ser obtida através da relação:

$$Incirculo(\mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2, \mathbf{p}_3, \mathbf{p}_4) =$$

$$\begin{aligned}
& -((\mathbf{p}_{1y}) * (\mathbf{p}_{2x}) * (\mathbf{p}_{3x}^2 + \mathbf{p}_{3y}^2)) + ((\mathbf{p}_{1x}) * (\mathbf{p}_{2y}) * (\mathbf{p}_{3x}^2 + \mathbf{p}_{3y}^2)) \\
& + ((\mathbf{p}_{1y}) * (\mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) * (\mathbf{p}_{3x})) - ((\mathbf{p}_{1x}^2 + \mathbf{p}_{1y}^2) * (\mathbf{p}_{2y}) * (\mathbf{p}_{3x})) \\
& - ((\mathbf{p}_{1x}) * (\mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) * (\mathbf{p}_{3y})) + ((\mathbf{p}_{1x}^2 + \mathbf{p}_{1y}^2) * (\mathbf{p}_{2x}) * (\mathbf{p}_{3y})) \\
& + ((\mathbf{p}_{1y}) * (\mathbf{p}_{2x}) * (\mathbf{p}_{4x}^2 + \mathbf{p}_{4y}^2)) - ((\mathbf{p}_{1x}) * (\mathbf{p}_{2y}) * (\mathbf{p}_{4x}^2 + \mathbf{p}_{4y}^2)) \\
& - ((\mathbf{p}_{1y}) * (\mathbf{p}_{3x}) * (\mathbf{p}_{4x}^2 + \mathbf{p}_{4y}^2)) + ((\mathbf{p}_{2y}) * (\mathbf{p}_{3x}) * (\mathbf{p}_{4x}^2 + \mathbf{p}_{4y}^2)) \\
& + ((\mathbf{p}_{1x}) * (\mathbf{p}_{3y}) * (\mathbf{p}_{4x}^2 + \mathbf{p}_{4y}^2)) - ((\mathbf{p}_{2x}) * (\mathbf{p}_{3y}) * (\mathbf{p}_{4x}^2 + \mathbf{p}_{4y}^2)) \\
& - ((\mathbf{p}_{1y}) * (\mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) * (\mathbf{p}_{4x})) + ((\mathbf{p}_{1x}^2 + \mathbf{p}_{1y}^2) * (\mathbf{p}_{2y}) * (\mathbf{p}_{4x})) \\
& + ((\mathbf{p}_{1y}) * (\mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) * (\mathbf{p}_{4y})) - ((\mathbf{p}_{2y}) * (\mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) * (\mathbf{p}_{4y})) \\
& - ((\mathbf{p}_{1x}^2 + \mathbf{p}_{1y}^2) * (\mathbf{p}_{3y}) * (\mathbf{p}_{4x})) + ((\mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) * (\mathbf{p}_{3y}) * (\mathbf{p}_{4x})) \\
& + ((\mathbf{p}_{1x}) * (\mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) * (\mathbf{p}_{4y})) - ((\mathbf{p}_{1x}^2 + \mathbf{p}_{1y}^2) * (\mathbf{p}_{2x}) * (\mathbf{p}_{4y})) \\
& - ((\mathbf{p}_{1x}) * (\mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) * (\mathbf{p}_{4y})) + ((\mathbf{p}_{2x}) * (\mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) * (\mathbf{p}_{4y})) \\
& + ((\mathbf{p}_{1x}^2 + \mathbf{p}_{1y}^2) * (\mathbf{p}_{3x}) * (\mathbf{p}_{4y})) - ((\mathbf{p}_{2x}^2 + \mathbf{p}_{2y}^2) * (\mathbf{p}_{3x}) * (\mathbf{p}_{4y}));
\end{aligned}$$

A função auxiliar *Area* utiliza a relação da equação 2.14.

$$Area(\mathbf{p}_i, \mathbf{p}_j, \mathbf{p}_k) = 1/2 * [(\mathbf{p}_{jx} - \mathbf{p}_{ix}) * (\mathbf{p}_{ky} - \mathbf{p}_{iy})] - [(\mathbf{p}_{jy} - \mathbf{p}_{iy}) * (\mathbf{p}_{kx} - \mathbf{p}_{ix})]; \quad (2.14)$$

Figura 4: Ilustração dos resultados da primitiva *InCículo*.

2.5 Circuncentro...

A primitiva circuncentro...

Mediatriz:

Definição 1 Consideramos um segmento \overline{AB} e seja M o ponto médio do segmento. A reta perpendicular ao segmento \overline{AB} e que passa por M é denominada **mediatriz**.

Circuncentro:

Definição 2 Dado um $\Delta(\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2\mathbf{p}_3)$ se traçarmos as mediatrizes dos três lados elas intersectam-se num mesmo ponto \mathbf{c} , que está equidistante dos vértices do triângulo. Este ponto \mathbf{c} é chamado de **circuncentro do triângulo**.

Tomando \mathbf{c} como centro e o raio como a distância de \mathbf{c} a um dos *vértices*, obteremos a circunferência que circunscribe o $\Delta(\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2\mathbf{p}_3)$. Esta descrição pode ser observado na figura 5

Figura 5: Representação do Circuncentro de um elemento triangular e da circunferência por ele determinada.

Prova Seja o $\Delta\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2\mathbf{p}_3$

Hipótese: $\mathbf{m}_1, \mathbf{m}_2, \mathbf{m}_3$ mediatrizes de $\overline{\mathbf{p}_2\mathbf{p}_3}$, $\overline{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_3}$, e $\overline{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2}$ respectivamente:

$$1) \mathbf{m}_1 \cap \mathbf{m}_2 \cap \mathbf{m}_3 = \{\mathbf{c}\}$$

$$2) \overline{\mathbf{c}\mathbf{p}_1} \equiv \overline{\mathbf{c}\mathbf{p}_2} \equiv \overline{\mathbf{c}\mathbf{p}_3}$$

Seja \mathbf{c} o ponto tal que:

$$\mathbf{m}_2 \cap \mathbf{m}_3 = \{\mathbf{c}\}$$

$$\mathbf{c} \in \mathbf{m}_2 \implies \overline{\mathbf{c}\mathbf{p}_1} \equiv \overline{\mathbf{c}\mathbf{p}_3}$$

$$\mathbf{c} \in \mathbf{m}_3 \implies \overline{\mathbf{c}\mathbf{p}_1} \equiv \overline{\mathbf{c}\mathbf{p}_2} \implies \mathbf{c}\mathbf{p}_1 \equiv \mathbf{c}\mathbf{p}_2 \equiv \mathbf{c}\mathbf{p}_3$$

Logo:

$$1) \mathbf{m}_1 \cap \mathbf{m}_2 \cap \mathbf{m}_3 = \{\mathbf{c}\}$$

$$2) \overline{\mathbf{c}\mathbf{p}_1} \equiv \overline{\mathbf{c}\mathbf{p}_2} \equiv \overline{\mathbf{c}\mathbf{p}_3}$$

As coordenadas de \mathbf{c} são obtidas conforme as equações descritas a seguir:

$$\mathbf{c}_x = \frac{\begin{vmatrix} (x_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2}^2 + y_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2}^2) & y_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2} \\ (x_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2}^2 + y_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2}^2) & y_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2} \end{vmatrix}}{2 \begin{vmatrix} x_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2} & y_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2} \\ x_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2} & y_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2} \end{vmatrix}} \quad (2.15)$$

$$\mathbf{c}_y = \frac{\begin{vmatrix} x_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2} & (x_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2}^2 + y_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2}^2) \\ x_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2} & (x_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2}^2 + y_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2}^2) \end{vmatrix}}{2 \begin{vmatrix} x_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2} & y_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2} \\ x_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2} & y_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2} \end{vmatrix}} \quad (2.16)$$

Onde:

$$x_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2} = \mathbf{p}_{1x} - \mathbf{p}_{2x}, \quad x_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2} = \mathbf{p}_{3x} - \mathbf{p}_{2x} \quad (2.17)$$

e

$$y_{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2} = \mathbf{p}_{1y} - \mathbf{p}_{2y}, \quad y_{\mathbf{p}_3\mathbf{p}_2} = \mathbf{p}_{3y} - \mathbf{p}_{2y} \quad (2.18)$$

O raio da circunferência que circunscreve o triângulo segue:

$$\mathbf{R}_{circ} = \frac{1}{2} \sqrt{\frac{(\mathbf{d}_1 + \mathbf{d}_2)(\mathbf{d}_2 + \mathbf{d}_3)(\mathbf{d}_3 + \mathbf{d}_1)}{\mathbf{c}}} \quad (2.19)$$

de maneira que:

$$\mathbf{d}_1 = (\mathbf{p}_3 - \mathbf{p}_1)(\mathbf{p}_2 - \mathbf{p}_1) \quad (2.20)$$

$$\mathbf{d}_2 = (\mathbf{p}_3 - \mathbf{p}_2)(\mathbf{p}_1 - \mathbf{p}_2) \quad (2.21)$$

$$\mathbf{d}_3 = (\mathbf{p}_1 - \mathbf{p}_3)(\mathbf{p}_2 - \mathbf{p}_3) \quad (2.22)$$

$$\mathbf{c} = \mathbf{d}_1\mathbf{d}_2 + \mathbf{d}_2\mathbf{d}_3 + \mathbf{d}_3\mathbf{d}_1 \quad (2.23)$$

$$\mathbf{p}_i = (\mathbf{p}_{ix}, \mathbf{p}_{iy}) \quad (2.24)$$

2.6 Estrutura de Dados

2.6.1 Introdução

A maneira como...

2.6.2 Fundamentação

Um grafo $\mathbf{G}(V, E)$ é um conjunto finito não-vazio V de *vértices*, e um conjunto E de *arestas*, que são formadas a partir de pares não-ordenados de vértices distintos de V . Uma aresta $\mathbf{e} = (\mathbf{u}, \mathbf{v})$ é constituída pelos vértices \mathbf{u} e \mathbf{v} , que são seus extremos.

O número de *vértices*, *arestas* e *faces* em qualquer subdivisão planar, dados respectivamente pr nv , ne e nf , se relacionam combinatoriamente através da relação de Euler dada pela equação 2.25.

$$nv + nf - ne = 2 \quad (2.25)$$

Num *grafo planar* cada face é formada por, no mínimo, três arestas, cada aresta possui exatamente dois vértices e é adjacente a exatamente duas faces. Logo, $2ne \geq 3nf$, e, ao se substituir esta desigualdade na equação 2.25, obtém-se as inequações 2.26, 2.27 e 2.28, que são sempre válidas. Se for acrescentada a restrição de que cada *vértice* possui pelo menos três *arestas* incidentes, então, as inequações 2.29, 2.30 e 2.31 também são válidas.

Um *grafo* $\mathbf{G}(V, E)$ é dito *conexo* quando existe uma sequência de arestas entre dois vértices quaisquer de V . Dado um conjunto \mathbf{S} e um subconjunto $\mathbf{S}' (\mathbf{S}' \subseteq \mathbf{S})$, diz-se que \mathbf{S}' é *maximal* em relação a uma determinada propriedade \mathbf{M} quando \mathbf{S}' satisfaz a propriedade \mathbf{M} e não existe outro subconjunto \mathbf{S}'' que contém \mathbf{S}' e também satisfaz a propriedade \mathbf{M} . Muitos outros resultados teóricos sobre teoria dos grafos podem ser encontrados em (??).

$$ne \leq 3nv - 6 \quad (2.26)$$

$$nf \leq \frac{2}{3}ne \quad (2.27)$$

$$nf \leq 2nv - 4 \quad (2.28)$$

$$nv \leq \frac{2}{3}ne \quad (2.29)$$

$$ne \leq 3nf - 6 \quad (2.30)$$

$$nv \leq 2nf - 4 \quad (2.31)$$

2.6.3 Estrutura de Dados baseada em Fronteira

Todos os modelos de fronteiras representam *faces* em termos de nós explícitos numa estrutura de dados de fronteiras. Isso, possibilita muitas alternativas para representação da geometria e da topologia de um modelo de fronteiras, algum dos quais são descritos a seguir. Para deixar mais simples e mais claro, devemos ilustrá-los baseados na repre-

sentação do bloco mostrado na figura 6.

Figura 6: Orientação das *arestas* relacionada com o *loop* exterior do objeto.

2.6.3.1 Modelo de fronteiras baseada em *vértice*.

Note que a simples representação da figura 7 lista os *vértices* de cada *face* em uma ordem consistente (sentido horário) como o visto do lado de fora do cubo. Essa orientação robusta é útil em muitos algoritmos. Por exemplo, em linhas ocultas ou numa superfície remota, permite a eliminação de *faces traseiras* na base das *faces* normais através dos ponteiros consistentemente apontando para elas. No caso da figura 7 as *faces* f_1 , f_4 e f_5 podem ser imediatamente descartadas pelas linhas ocultas e um algoritmo de remoção de superfície.

A representação da figura 7 não inclui todas informações da superfície; como todas as *faces* são planares, suas geometrias são completamente definidas através das coordenadas dos *vértices*. Por outro lado, se a equação da *face* é necessária para cálculo numérico (digamos, para sombreamento) essa informação também podem ser incorporadas junto às *faces*.

Figura 7: Modelo de fronteira baseado em *vértice* segundo o modelo 6.

2.6.3.2 Modelo de fronteira baseada em *arestas*

Um modelo de fronteiras baseado em *arestas* representa uma fronteira de *face* em uma sequência fechada de *arestas*, ou por um pequeno *loop*. Os *vértices* das *faces* estão representados através das *arestas*. Essa aproximação nos leva ao modelo da figura 8.

Figura 8: Modelo de fronteira baseado em *aresta* de acordo com a figura 6.

2.7 Primitivas Topológicas

2.7.1 Operadores de Euler

De acordo com Braid (??) cinco operadores topológicos são necessários para manipulação dos modelos, porém para maior prática no desenvolvimento de um sistema, mais operadores podem ser implementados. As seis entidades envolvidas no modelo planar utilizado são: *vértices*, *arestas*, *faces*, *ciclos*(*loops*), e corpos ou shell que são baseados na estrutura de dados *winged-edge modificada*. Em nossas implementação utilizamos primitivas topológicas para executar atualizações durante o processo construtivo da malha e garantindo sua consistência e robustez.

2.7.2 As Relações entre as Entidades Topológicas

Há relações de adjacência entre as entidades topológicas *vértice*, *aresta* e *face* encontradas em uma *subdivisão planar*, a Figura 9 representa essa situação. Cada uma dessas relações é representada por um par de letras, em que a segunda identifica o conjunto de entidades incidentes ou adjacentes à primeira. Assim, **VF** e **FF** significam, respectivamente, o conjunto de *faces* incidentes a um *vértice* dado e o conjunto de *faces* adjacentes a uma *face* dada.

Segue as nove relações de adjacência possíveis em toda estrutura topológica:

- **VV**: dado um *vértice*, encontrar os *vértices* adjacentes a ele. Dois *vértices* são adjacentes se estão conectados por uma *aresta*;
- **VE**: dado um *vértice*, encontrar as *arestas* adjacentes. Uma *aresta* é adjacente a um *vértice* se o *vértice* é seu extremo;

Todas as nove relações podem ser obtidas de forma muito simples na estrutura *winged-edge modificada*, que foi a adotada na implementação, com o auxílio de apenas duas primitivas topológicas, descritas abaixo ilustradas na Figura 10.

ccw_nev(v, e, ne) Dado um *vértice* **v** e uma *aresta* **e**, esta primitiva retorna a *aresta* **ne**, que é a próxima *aresta* incidente a **v** no sentido anti-horário depois de **e**.

ccw_nel(l, e, ne) Dado um *ciclo* **l** e uma de suas *arestas* **e**, esta primitiva retorna a *aresta* **ne**, que é a *aresta* seguinte a **e** quando se percorre o *ciclo* **l** no sentido anti-horário.

A seguir, apresentam-se formalmente todas as componentes no modelo hierárquico topológico:

- **vértice:** representa um simplexo de dimensão zero, que é um ponto no espaço euclidiano.
- **aresta:** representa um segmento de curva limitado por dois *vértices*, não necessariamente distintos, e *homeomorfo* ao intervalo $[0,1]$. Na implementação que estamos realizando, uma *aresta* será sempre um segmento de reta, podendo pertencer a um ou no máximo dois *ciclos*.

Figura 9: Relações de adjacências entre *aresta*, *vértice* e *face*, entidades presentes na estrutura.

Figura 10: Primitivas utilizadas para se obter todas as relações de adjacências entre as entidades *aresta*, *vértice* e *face*.

Capítulo 3

Triangulação de Delaunay

Em alguns casos, há mais de uma *Triangulação de Delaunay* para um conjunto de pontos, estes casos são chamados de degenerados. Um exemplo de caso degenerado é mostrado na Figura 11, onde há quatro pontos localizados nos *vértices* de um quadrado. Neste caso há um único *vértice* de Voronoi localizado no centro do quadrado, e está associado com quatro regiões de Voronoi. Duas triangulações são possíveis com este diagrama e ambas são válidas. Na prática, os casos degenerados devem ser resolvidos fazendo uma escolha entre as triangulações válidas.

Figura 11: Casos degenerados.

Figura 12: a) Conjunto de pontos distribuídos arbitrariamente no plano; b) Fecho convexo do conjunto de pontos em a) c) Triangulação de Delaunay incidente sobre o conjunto de pontos a); d) Diagrama de Voronoi do conjunto de pontos a).

Para ilustrar a base geométrica da *Triangulação de Delaunay* é conveniente considerar sua dupla geometria, o diagrama de Voronoi. Considere um conjunto de pontos no plano como mostrado na figura 12 a). O diagrama de Voronoi associado com estes pontos é mostrado pelas linhas tracejadas na figura 12 d). A *Triangulação de Delaunay* é mostrada na figura 12 c).

Figura 13: Combinação de todos os problemas geométricos listados na figura 12. O conjunto de pontos é exatamente o mesmo da figura 12 a).

3.1 Definições

Seja $P = \{p_1, p_2, \dots, p_n\}$ um conjunto de n ($n \geq 3$) pontos distintos do plano pertencentes a R^n .

Definição 3 *O Diagrama de Voronoi de P é a subdivisão do plano em n células, para cada ponto em P , com a propriedade que um ponto q pertence a célula correspondente ao ponto p_i se e somente se*

$$\text{dist}(\mathbf{q}, \mathbf{p}_i) < \text{dist}(\mathbf{q}, \mathbf{p}_j) \quad (3.1)$$

para cada $p_j \in P$ com $i \neq j$.

Denotamos o Diagrama de Voronoi por $V(P)$. A célula que corresponde ao ponto p_i , denotamos por $V(p_i)$.

Definição 4 *Consideremos dois pontos p_1 e p_2 . Definimos o bisector perpendicular do segmento $\overline{p_1 p_2}$ como sendo $B(p_1, p_2) = B_{12}$. Então cada ponto x sobre B_{12} está equidistante de p_1 e p_2 .*

3.2 Propriedades

Veremos a seguir algumas características importantes da *Triangulação de Delaunay* que pode ser encontrada em (??), (??). Sendo P um conjunto de pontos e chamaremos de $D(P)$ a *Triangulação de Delaunay* do respectivo conjunto de pontos P :

- Se P é um conjunto finito $\in R^2$ e seja abc 3 pontos que compõem um círculo, abc é um triângulo de Delaunay se o círculo não conter nenhum outro ponto;
- Entre todas as triangulações de um dado conjunto de pontos, a Triangulação de Delaunay maximiza lexicograficamente o menor dos ângulos de qualquer triângulo;
- Uma *aresta* obedece à regra de Delaunay se:
 - Pertence a um único triângulo e fica na fronteira da região convexa ou;
 - Pertence a 2 triângulos **abc** e **abd** sendo que **d** fica no exterior do círculo determinado por **abc**.

A partir dessa postura citaremos alguns teoremas e lemas importantes, inclusive alguns obtidos em Sibson(??), que farão uma pequena explanação entre as primitivas e a triangulação e também destacará características relevante das propriedades da triangulação.

Teorema(*Círculo Circunscrito*): *A Circunferência Circunscrita em qualquer triângulo de Delaunay não contém nenhum outro ponto da triangulação.*

Corolário: *A pré-Triangulação de Delaunay é não-degenerada, e deste modo é uma triangulação, unicamente caracterizada pelos equiângulos locais. O resultado é afirmado por Green e Sibson(??) e a presente nota validou a sua afirmação. Green e Sibson descreveram um algoritmo para construir apenas a Triangulação de Delaunay; este algoritmo foi implementado e posteriormente executado com sucesso em grande escala - superando 10.000 dados apresentados - precisa de pouco espaço para ser armazenado e é muito rápido. O presente teorema permitiu considerarmos este como um dos meios de se construir equiângulos localizados nas triangulações para interpolação. Diferente do algoritmo (apresentado por Lawson(??)) que trabalhava diretamente em termos de ângulos máximos-mínimos, critérios concorrentes para adquirir direto os recursos aproximados no algoritmo Green-Sibson.*

- 1 V e D são duais, isto é, para $P, P' \subseteq S$, $V(P)$ é uma face de $V(P')$ se $D(P)$ é uma face de $D(P')$.
- 2 Se $P \subseteq S$, $V(P)$ não possuirá fronteira se cada lado de R está sobre a fronteira do Fecho Convexo de S .

Lema 3 : *Seja T_L e T_R triangulações de Delaunay com um conjunto de L e R vértices. Então podemos sempre construir uma triangulação de Delaunay T para o conjunto $L \cup R$ tais que cada aresta de T que não está em T_L ou T_R tem um ponto final em L e um em R .*

3.3 Como gerar uma Triangulação Delaunay

Aqui será abordada...

3.3.1 A técnica do *flip-edge*

Para verificar se o triângulo satisfaz a regra de Delaunay primeiramente passeamos pela lista duplamente encadeada, através das primitivas **pcw** e **pccw**, de *arestas*(**e**), verificando se cada uma de suas *faces*(**f1**,**f2**) possui algum *vértice* no interior da circunferência que circunscreve a *face* triangular. Observe a Figura 14 b) para melhor compreensão.

Figura 14: a) Triângulos cuja aresta comum entre eles não passou no teste do *InCírculo*; b) Círculo formado pelos pontos pertencentes aos dois triângulos que revela um quarto ponto em seu interiores; c) Remoção da aresta ilegal; d) Após o *flip*(troca da aresta do quadrilátero) ambos triângulos satisfazem o critério de Delaunay.

Figura 15: a) Pelo fato de existirem três pontos cocirculares **p**₁, **p**₂ e **p**₃, trata-se de um caso degenerado do *flip-edge* e deve ser tratado de maneira especial. b) como não se trata de uma região convexa nesse triângulo não se aplica a técnica do *flip-edge*.

Descrição do pseudo-código *flip-edge*.

Algoritmo 1 flip-edge

Entrada: Dois triângulos que não passaram no teste do Incírculo.

Saída: A diagonal do quadrilátero formado pelos triângulos trocada e o teste do Incírculo satisfeito plenamente.

para Os triângulos que não satisfazem o Incírculo **faça**

 Remover uma *aresta* uma *face* e um *loop*

 Realizar atualizações topológicas

 Criar uma nova *aresta* na outra diagonal da *face* do quadrilátero resultante um novo *loop* e uma nova *face*.

 Atualizar novamente a topologia das *arestas* da *face* e do *loop*.

fim para

Com essa técnica conseguimos triângulos que satisfazem o *Critério de Delaunay*, semelhante ao critério MaxMin(seção seguinte), com um número reduzido de operações. Assim poderemos tanto obter uma Triangulação de Delaunay a partir de uma triangulação arbitrária como também usando o algoritmo de inserção verificar durante a inserção dos pontos se os triângulos são Delaunay.

3.4 Maximizando os ângulos mínimos.

Seja T uma triangulação de um conjunto de pontos S , e suponha que ela tenha m triângulos. Consideremos os $3m$ ângulos dos triângulos em T , ordenados em ordem

crescente. Seja $\alpha_1, \alpha_2, \dots, \alpha_{3m}$ o resultado da ordenação dos ângulos, consequentemente, $\alpha_i \leq \alpha_j$, para $i < j$ e chamaremos de $A(T) = (\alpha_1, \alpha_2, \dots, \alpha_{3m})$ o vetor-ângulo de T . Seja T' uma triangulação do mesmo conjunto de pontos S , e seja $A(T') = (\alpha'_1, \alpha'_2, \dots, \alpha'_{3m})$ seu vetor-ângulo. Dizemos que o vetor-ângulo de T é maior que o de T' se $A(T)$ é lexicograficamente maior que $A(T')$, ou, em outras palavras, se existe um índice i com $1 \leq i \leq 3m$ de forma que:

$$\begin{cases} \alpha_j = \alpha'_j & j \leq i \\ \alpha_i > \alpha'_i \end{cases} \quad (3.2)$$

Denotamos como $A(T) > A(T')$. Uma Triangulação de T é chamada de ângulo-ótimo se $A(T) \geq A(T')$ para todas as triangulações de T' de S . Note que uma triangulação que maximiza o vetor-ângulo para uma ordem lexicográfica também maximiza o menor de seus ângulos, e tal triangulação é chamada de *globalmente equiangular*.

Teorema: *Seja C um círculo, l uma linha cruzando C nos pontos a e b , e p, q, r e s pontos localizados no mesmo lado da linha l . Suponha que p e q estejam sobre C , que r esteja dentro de C , e que s esteja fora de C . Figura 16. Então:*

$$\angle arb > \angle apb = \angle aqb > \angle asb. \quad (3.3)$$

Figura 16: Maximização dos ângulos mínimos.

Agora considerando uma *aresta* $e = \overline{p_i p_j}$ de uma triangulação T de S . Se e não é uma *aresta* pertencente ao *Fecho Convexo*, ela é incidente a dois triângulos $\triangle(p_i p_j p_k)$ e $\triangle(p_i p_j p_l)$. Se estes dois triângulos formam um quadrilátero convexo, nós podemos ter uma nova triangulação T' simplesmente fazendo o *flip-edge* retirando $\overline{p_i p_j}$ e inserindo $\overline{p_k p_l}$. A figura 14 ilustra a ação. Logo dizemos que uma *aresta* é ilegal se conseguirmos fazer o *flip* nessa *aresta* aumentando o menor dos ângulos.

Lema: *Seja a aresta $\overline{p_i p_j}$ incidente aos triângulos $p_i p_j p_k$ e $p_i p_j p_l$, e seja C o círculo passando por p_i, p_j , e p_k . A aresta $\overline{p_i p_j}$ será ilegal se e somente se p_l está no interior de C . Além disso, se os pontos p_i, p_j, p_k, p_l formam um quadrilátero convexo e não estão em um círculo comum, então exatamente uma das arestas $\overline{p_i p_j}$ e $\overline{p_k p_l}$ é uma aresta ilegal. Figura 14(b).*

3.5 Aplicações Práticas da Triangulação de Delaunay

Muitas aplicações...

$$MST \subseteq RNG \subseteq GG \subseteq Delaunay \quad (3.4)$$

3.5.1 GG - Gabriel graph

O grafo de Gabriel é um grafo $G(V, E)$ que conecta um conjunto de pontos no plano euclidiano. Dois pontos \mathbf{p}_1 e \mathbf{p}_2 são conectados por uma aresta no grafo de Gabriel se o círculo contendo o diâmetro $\overline{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2}$ não possui nenhum outro ponto no seu interior figura 17 a), caso haja um terceiro ponto no interior da circunferência figura 17 b), a aresta não fará parte do grafo de Gabriel. Em qualquer outra dimensão o grafo de Gabriel conecta dois pontos formando o diâmetro de uma esfera vazia. O grafo de Gabriel foi apresentada por K. Ruben Gabriel e intitulada por Robert R. Sokal em 1969 (??). Esse grafo é um sub-grafo da Triangulação de Delaunay e com a triangulação dada pode ser obtido em tempo linear (??). Esse gráfico contém a MST e o RNG na instância de um esqueleto-beta. Sua aplicabilidade também se encontra na área de redes, na montagem de redes wireless. Um exemplo de grafo pode ser visto na figura 18.

Figura 17: a) circunferência que contém o diâmetro de $\overline{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2}$, com um terceiro ponto \mathbf{p}_3 no exterior da circunferência. b) circunferência que contém o diâmetro de $\overline{\mathbf{p}_1\mathbf{p}_2}$, porém com um terceiro ponto \mathbf{p}_3 no interior da circunferência

Figura 18: Gabriel Graph de um determinado conjunto de pontos em destaque sobre a Triangulação de Delaunay - linha pontilhadas

Como Obter a Triangulação de Delaunay

4.1 Introdução

Introdução...

4.2 Algoritmo de Inserção Randomizado

Veremos abaixo o pseudo-código desenvolvido do algoritmo a ser implementado:

Figura 19: Ilustração das atualizações topológicas na inserção do primeiro ponto V .

4.2.1 Escolha adequada das coordenadas de um supertriângulo

No algoritmo incremental de Lawson, citamos a necessidade de criar-se um grande triângulo que contenha todos os pontos da triangulação, as coordenadas dos vértices do grande triângulo segundo o critério devem ser escolhidas como sendo os maiores valores possíveis. Porém o ideal é que escolhamos números adequados para que o supertriângulo contenha todos os pontos que serão processados e que não tenha coordenadas muito exageradas. Então o que faremos será escolher os pontos $\mathbf{p}-1$, $\mathbf{p}-2$ e $\mathbf{p}-3$ e modificar o teste feito para arestas ilegais, funcionar como se estivéssemos os escolhido com coordenadas bem grandes. Uma sugestão feita em (??) é que a geração de pontos seja feita no interior de um quadrilátero de lado M e que o supertriângulo deverá envolver o quadrilátero tendo coordenadas de distância $3M$ ($[0, 3M]$, $[3M, 0]$, $[-3M, -3M]$), embora ao invés de $3M$

Algoritmo 2 Algoritmo incremental

Entrada: Um conjunto P de n pontos no plano

Saida: A Triangulação de Delaunay de P . Seja $\mathbf{p} - 1$, $\mathbf{p} - 2$ e $\mathbf{p} - 3$ um conjunto de três pontos que formam uma grande triângulos imaginário que contem P . Inicializar a triangulação \mathcal{T} que possui apenas um triângulo simples $\mathbf{p} - 1$, $\mathbf{p} - 2$ e $\mathbf{p} - 3$

para $r \leftarrow 1$ **até** n **faça**

 Insere-se um novo ponto em \mathcal{T}

 Encontre o triângulo $p_i p_j p_k$ que contém o ponto p .

Se p está no interior do triângulo $p_i p_j p_k$ **então**

 Ligue o ponto p aos três *vértices* formados criando *arestas* e dividindo $p_i p_j p_k$ em três triângulos.

flip $(p, \overline{p_i p_j})$

flip $(p, \overline{p_j p_k})$

flip $(p, \overline{p_k p_i})$

senão

 Adicione arestas de p até \mathbf{p}_k e ao terceiro *vértice* \mathbf{p}_l

 do outro triângulo que é incidente a $\overline{p_i p_j}$, logo dividindo os dois triângulos incidentes a $\overline{p_i p_j}$ em quatro.

flip $(p, \overline{p_i p_l})$

flip $(p, \overline{p_l p_j})$

flip $(p, \overline{p_j p_k})$

flip $(p, \overline{p_k p_i})$

fim Se

fim para

Remova os *vértices* $\mathbf{p}-1$, $\mathbf{p}-2$ e $\mathbf{p}-3$ e também todas *arestas* do supertriângulo incidentes na triangulação

alguns autores sugerem o uso de uma distância de $6M$ ($[0, 6M]$, $[6M, 0]$, $[-6M, -6M]$) figura 20. Uma outra sugestão é utilizar um círculo de raio M , e gerar os pontos no interior do quadrilátero inscrito na circunferência segundo a figura 21

Figura 20: Supertriângulo envolvendo o quadrilátero com coordenadas $3M$.

Figura 21: Circunferência de raio $3M$ inscrita no Supertriângulo envolve um quadrilátero onde serão gerados os pontos.

Capítulo 5

Conclusão

Considerando a amplitude dos algoritmos existentes, optamos por aqueles pertencentes ao paradigma de *inserção*, também referenciado na literatura por *incremental* (??). As maiores vantagens dos algoritmos pertencentes a essa classe, são: em primeiro lugar, a sua simplicidade algorítmica e, em segundo, a possibilidade deles serem facilmente generalizados para outras dimensões, em particular, o R^3 .

Para ser mais preciso, foram implementados dois algoritmos. O primeiro deles tem como base o trabalho de Watson (??). Entretanto, inúmeras variantes foram incorporadas, como por exemplo, o princípio de Lawson (??) para manutenção do critério de Delaunay e o conceito de randomização sobre o conjunto de pontos de entrada (??), que combinadas com eficientes técnicas de busca, aumentam significativamente a performance desse algoritmo. Só para exemplificar, atualmente, mesmo sem ter finalizado muitas das otimizações necessárias, conseguimos obter triangulações da ordem de 10^5 em torno de 25 segundos, o que é bastante razoável para um trabalho dessa natureza.

5.1 Futuros Trabalhos

E agora..... ?

5.2 Como Inserir Figuras Obtidas de Outras Fontes

É importante ressaltar que o padrão da característica biométrica obtida no momento da verificação ou identificação não será idêntico ao armazenado previamente pelo sistema. O sistema biométrico deve comparar as duas representações da característica e verificar

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Tabela 1: Taxas de Desempenho

a correlação existente entre elas. A correlação geralmente é determinada pelo grau de similaridade, um valor normalizado que pode variar entre 0 e 1. Quanto mais se aproximar de 1, maior é a probabilidade dos dois padrões terem sido obtidos da mesma pessoa. Por outro lado, quanto mais próximo for de 0, menor é esta possibilidade. O que determina a aceitação ou a rejeição é um limiar. Se a comparação tiver um grau de similaridade maior ou igual a este limiar, ocorre uma aceitação, caso contrário, há uma rejeição (??).



Figura 22: Situações possíveis em sistemas biométricos.

Fonte: adaptada a partir da referência (??).

Há quatro situações possíveis no processo de autenticação biométrica. Estas possibilidades são ilustradas na Figura 22 e são denominadas: Correta Aceitação (CA), Correta Rejeição (CR), Falsa Aceitação (FA) e Falsa Rejeição (FR). CA e CR caracterizam o funcionamento esperado do sistema, pois um usuário legítimo é aceito e um impostor é rejeitado, respectivamente, nestas ocasiões. Já FR e FA constituem situações de erro do sistema. No primeiro caso, uma identidade genuína é considerada falsa e no segundo, um impostor é tratado como um usuário autêntico.

FA e FR são quantificadas, respectivamente, pela taxa de falsa aceitação (FAR - *False Acceptance Rate*) e pela taxa de falsa rejeição (FRR - *False Rejection Rate*). Estas medidas referem-se a probabilidade de ocorrer uma falsa aceitação e uma falsa rejeição em um algoritmo de verificação, e são constantemente usadas para avaliar o desempenho de sistemas biométricos.

A taxa de falsa aceitação (FAR) e a taxa de falsa rejeição (FRR) são mutuamente dependentes. A diminuição de uma aumenta a outra. A Tabela 1 apresenta as taxas médias de desempenho FAR e FRR de alguns sistemas biométricos típicos encontrados no mercado (??).

APÊNDICE A – Código Fonte 1

Código A.1: 'Código Fonte de Wolfstein - Enemy Territory'

```

1 void CG_mvZoomBinoc( float x, float y, float w, float h ) {
2     float ws = w / 640;
3     float hs = h / 480;
4
5     // an alternative. This gives nice sharp lines at the
6     // expense of a few extra polys
7     if ( cgs.media.binocShaderSimple ) {
8         CG_DrawPic( x, y, 640.0f * ws, 480.0f * ws,
9         cgs.media.binocShaderSimple );
10    }
11
12    CG_FillRect( x + 146.0f * ws, y + 239.0f * hs,
13    348.0f * ws, 1, colorBlack );
14
15    CG_FillRect( x + 188.0f * ws, y + 234.0f * hs,
16    1, 13.0f * hs, colorBlack ); // ll
17    CG_FillRect( x + 234.0f * ws, y + 226.0f * hs,
18    1, 29.0f * hs, colorBlack ); // l
19    CG_FillRect( x + 274.0f * ws, y + 234.0f * hs,
20    1, 13.0f * hs, colorBlack ); // lr
21    CG_FillRect( x + 320.0f * ws, y + 213.0f * hs,
22    1, 55.0f * hs, colorBlack ); // center
23    CG_FillRect( x + 360.0f * ws, y + 234.0f * hs,
24    1, 13.0f * hs, colorBlack ); // rl
25    CG_FillRect( x + 406.0f * ws, y + 226.0f * hs,
26    1, 29.0f * hs, colorBlack ); // r

```

```
27         CG_FillRect( x + 452.0 f * ws, y + 234.0 f * hs ,  
28                     1, 13.0 f * hs, colorBlack );    // rr  
29     }
```

APÊNDICE B – Código Fonte 2

Código B.1: 'Código Fonte de Wolfstein - Enemy Territory'

```

1 void AngleVectors (const vec3_t angles, vec3_t forward,
2   vec3_t right, vec3_t up)
3 {
4     float angle;
5     static float sr, sp, sy, cr, cp, cy;
6
7     angle = angles[YAW] * (M_PI * 2 / 360);
8     sy = sin(angle);
9     cy = cos(angle);
10
11     angle = angles[PITCH] * (M_PI*2/360);
12     sp = sin(angle);
13     cp = cos(angle);
14
15     angle = angles[ROLL] * (M_PI*2/360);
16     sr = sin(angle);
17     cr = cos(angle);
18
19     if (forward) {
20         forward[0] = cp * cy;
21         forward[1] = cp * sy;
22         forward[2] = -sp;
23     }
24     if (right) {
25         right[0] = (-1*sr*sp*cy + -1*cr*-sy);
26         right[1] = (-1*sr*sp*sy + -1*cr*cy);

```

```
27         right[2] = -1 * sr * cp;
28     }
29     if (up) {
30         up[0] = (cr*sp*cy + -sr*-sy);
31         up[1] = (cr*sp*sy + -sr*cy);
32         up[2] = cr*cp;
33     }
34 }
```