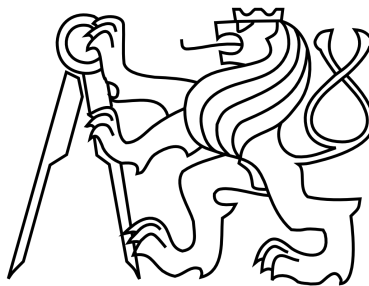


**České vysoké učení technické v Praze**  
Fakulta stavební



**155ADKG Algoritmy v digitální kartografii**

**Geometrické vyhľadávanie bodu**

Bc. Lukáš Kettner Bc. Martin Hulín  
23.10.2019

# Obsah

<b>1</b>	<b>Zadanie</b>	<b>2</b>
1.1	Bonusové úlohy . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Popis a rozbor problému</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Popis použitých algoritmov</b>	<b>3</b>
3.1	Ray Crossing Algorithm . . . . .	3
3.1.1	Problematické situácie . . . . .	3
3.1.2	Implementácia metódy . . . . .	4
3.2	Winding Number Algorithm . . . . .	4
3.2.1	Problematické situácie . . . . .	5
3.2.2	Implementácia metódy . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Vstupné dáta</b>	<b>6</b>
4.1	Polygónová mapa . . . . .	6
4.2	Bod q . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Ukážka vytvorenej aplikácie</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Výsledok analýzy</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>Dokumentácia</b>	<b>10</b>
7.1	Trieda Algorithms . . . . .	10
7.1.1	Metódy . . . . .	10
7.2	Trieda Draw . . . . .	11
7.2.1	Členské premenné . . . . .	12
7.2.2	Metódy . . . . .	12
7.3	Trieda Widget . . . . .	13
7.3.1	Metódy . . . . .	13
<b>8</b>	<b>Záver</b>	<b>14</b>

# 1 Zadanie

Vytvorte aplikáciu s grafickým rozhraním, ktorá určí polohu bodu voči polygónovej mape. Vstup do aplikácie : súvislá polygónová mapa  $n$  polygónov  $\{P_1, \dots, P_n\}$  , analyzovaný bod  $q$ . Výstup aplikácie :  $P_i, q \in P_i$ .

Nad polygónovou mapou implementujte nasledujúce algoritmy pre geometrické vyhľadávanie:

- Ray Crossing Algorithm (varianta s posunom ťažiska polygónu).
- Winding Number Algorithm

Nájdený polygón obsahujúci zadaný bod  $q$  graficky zvýraznite vhodným spôsobom. Grafické rozhranie vytvorte s použitím frameworku Qt. Pre generovanie nekonvexných polygónov môžete navrhnúť vlastný algoritmus alebo použiť existujúce geografické dáta. Polygóny budú načítane z textového súboru vo Vami zvolenom formáte. Pre dátovú reprezentáciu jednotlivých modelov použite špagetový model.

## 1.1 Bonusové úlohy

V rámci úlohy sú vypracované tieto bonusové úlohy

- Ošetrenie singulárneho prípadu pri Winding Number Algorithm.
- Ošetrenie singulárneho prípadu pri oboch algoritmoch.
- Zvýraznenie všetkých polygónov pre oba uvedené singulárne prípady.

# 2 Popis a rozbor problému

Problematikou úlohy je určenie vzájomného vzťahu polohy medzi bodom a danou oblasťou. Oblasť je tvorená polygónovou mapou. Pre bod sme zvolili označenie  $q$ . Následne analýzou pomocou dvoch typov algoritmov rozhodujeme o vzájomnej polohe bodu a polygónu. Varianty výsledkov analýzy :

- bod  $q$  leží vnútri polygónu.
- bod  $q$  leží mimo polygónu.

- bod  $q$  leží na hrane polygónu.
- bod  $q$  je totožný s vrcholom polygónu.

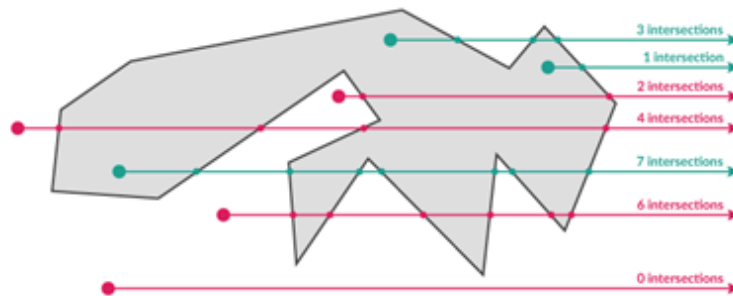
Pre učenie polohy bodu voči polygónom boli použité algoritmy Ray Crossing Algorithm a Winding Number Algorithm.

## 3 Popis použitých algoritmov

### 3.1 Ray Crossing Algorithm

Ray Crossing Algorithm je takzvaný lúčový algoritmus. Z bodu  $q$ , ktorého polohu určujeme, vedieme polopriamku a určíme počet priesečníkov s hranami polygónu. Priesečník priamky s hranami polygónu  $P$  označíme  $k$ . Potom platí :

1. Ak  $k$  je nepárne – bod  $q$  patrí polygónu  $P$  ( $q \in P$ ).
2. Ak  $k$  je párne – bod  $q$  nepatrí polygónu  $P$  ( $q \notin P$ ).



Obr. 1: Ray Crossing Algorithm [?]

#### 3.1.1 Problematické situácie

Problematickou situáciou je singularita. K singularite dôjde ak bod leží na hrane polygónu alebo je totožný s vrcholom polygónu. V takomto prípade je počet priesečníkov s hranou polygónu párny, aj napriek tomu, že bod  $q$  leží vnútri polygónu.

Ošetrovanie singularity sa vykoná zavedením miestneho súradnicového systému.

1. Počiatok sústavy je vložený do bodu  $q$
2. Os  $x'$  je rovnobežná s osou  $x$
3. Os  $y'$  je kolmá na os  $x'$

Riešenie sa v takomto prípade týka len takých hrán polygónu, ktorých jeden bod leží nad osou  $x'$  a druhý pod osou  $x'$ . Prípad kedy je bod  $q$  totožný s vrcholom polygónu alebo leží na hrane polygónu sa ošetrí pomocou určenia dĺžky hrany polygónu a následne súčtom vzdialeností medzi bodom  $q$  a vrcholmi hrany. Pokiaľ sú tieto vzdialenosti identické, bod leží na hrane polygónu alebo je totožný s jeho vrcholom.

### 3.1.2 Implementácia metódy

1. Inicializácia  $k = 0$ .
2. Určenie veľkosti polygónu  $\text{int } n = \text{pol.size}()$
3. Redukcia súradníc  $X$  a  $Y$  na bod  $q$  -  $x'$ ,  $y'$ .
4. Určenie veľkosti polygónu  $\text{int } n = \text{pol.size}()$
5. Cyklus for pre všetky body polygónu
6.  $\text{if}(y'_i > 0) \& \& (y'_{i-1} \leq 0) \parallel \parallel (y'_{i-1} > 0) \& \& (y'_i \leq 0)$ 
  - $x'_m = (x'_i y'_{i-1} - x'_{i-1} y'_i) / (y'_i - y'_{i-1})$
  - $\text{if}(x'_m > 0), k = k + 1$
7.  $\text{if}(k \% 2) \neq 0$  potom  $q \in P$ .
8. inak  $q \notin P$

## 3.2 Winding Number Algorithm

Metóda Winding Number je používaná pre určenie pozície bodu voči nekonvexným mnohouholníkom. Algoritmus si môžeme predstaviť ako nasledujúcu situáciu. Postavíme sa na určovaný bod a otáčame sa postupne ku každému vrcholu polygónu. Pokiaľ sa otáčame po smere hodinových ručičiek, uhol sčítame, v opačnom prípade odčítame. Pokiaľ je výsledný uhol rovný  $2\pi$ ,

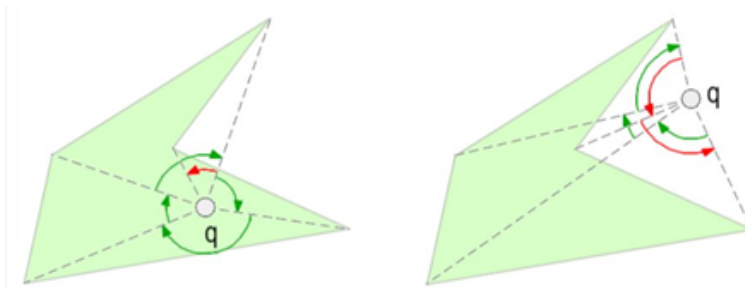
bod na ktorom stojíme leží vnútri polygónu. Pri tejto metóde je potrebné určiť Winding Number  $\Omega$ .  $\Omega$  je rovné sume rotácií  $\omega$  proti smeru hodinových ručičiek, ktoré prievodič opíše nad všetkými bodmi  $\Omega = \sum_{i=1}^n \omega_i$ . Určíme uhly  $\omega_i(p_i, q, p_{i+1})$ .

$$\cos \omega_i = \frac{\vec{u}_i \cdot \vec{v}_i}{\|\vec{u}_i\| \|\vec{v}_i\|}; \vec{u}_i = (q, p_i), \vec{v}_i = (q, p_{i+1})$$

Pokiaľ je uhol orientovaný v smere hodinových ručičiek, nadobúda kladné znamienko. V protismere hodinových ručičiek záporné znamienko. Podľa sumy všetkých uhlov určíme polohu bodu  $q$ .

Ak je  $\sum \omega_i =$

1.  $360^\circ$  bod  $q \in P_j$
2.  $0^\circ$  bod  $q \notin P$
3. inak bod leží na hranici polygónu alebo vo vrchole polygónu



Obr. 2: Winding Number Algorithm [?]

### 3.2.1 Problematické situácie

K singulárnym prípadom dôjde pri Winding Algoritmu ak je poloha určovaného bodu zhodná s polohou vrcholu polygónu. Je potreba ošetriť blízkosť hodnôt.  
 $\sum \omega \neq 360^\circ \omega \neq 0^\circ q \in \sigma_{pi}$

### 3.2.2 Implementácia metódy

1. Inicializácia  $\omega = 0$ , tolerancia  $\epsilon$
2. Určenie veľkosti polygónu  $\text{int } n = \text{pol.size}()$

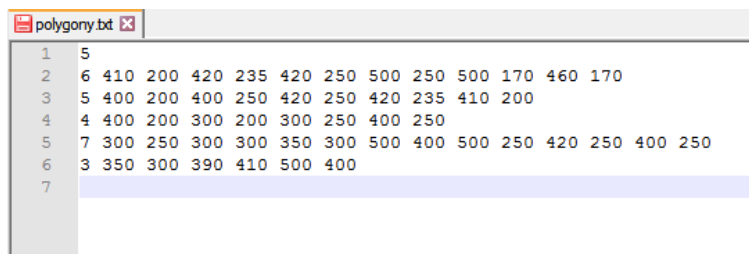
3. Cyklus for - prechádzame všetky body polygónu
4. Určenie veľkosti uhlu  $\omega_i = \angle p_i, p_{i+1}$   
 Podmienka if, pokiaľ bod vľavo  $\omega = \omega + \omega_i$ ; else  $\omega = \omega - \omega_i$
5. *if*( $|\omega - 2\pi| < \epsilon$ ) tak  $q \in P$
6. else  $q \notin P$

## 4 Vstupné dáta

### 4.1 Polygónová mapa

Polygónovú mapu do našej aplikácie importujeme pomocou textového súboru \*.txt, ktorý obsahuje :

- počet polygónov
- počet bodov v prvom polygóne, súradnice x a y oddelené medzerou
- počet bodov v druhom polygóne, súradnice x a y oddelené medzerou
- počet bodov v treťom polygóne, súradnice x a y oddelené medzerou
- počet bodov v štvrtom polygóne, súradnice x a y oddelené medzerou
- počet bodov v piatom polygóne, súradnice x a y oddelené medzerou



```

1 5
2 6 410 200 420 235 420 250 500 250 500 170 460 170
3 5 400 200 400 250 420 250 420 235 410 200
4 4 400 200 300 200 300 250 400 250
5 7 300 250 300 300 350 300 500 400 500 250 420 250 400 250
6 3 350 300 390 410 500 400
7

```

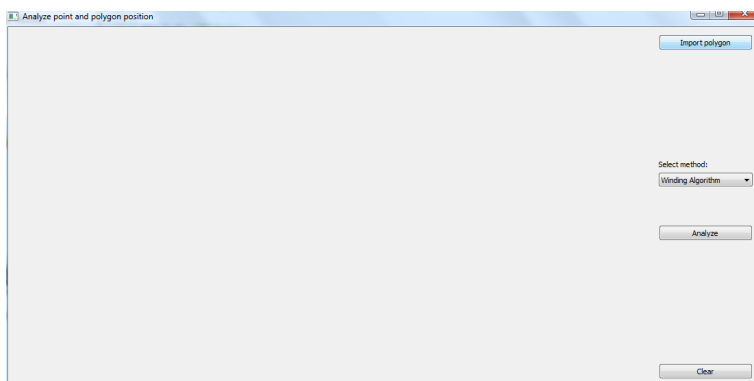
Obr. 3: Textový formát polygónovej mapy

### 4.2 Bod q

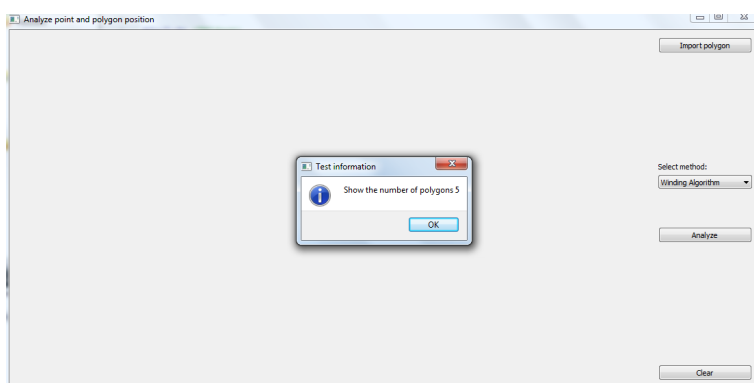
Súradnice bodu q sa do aplikácie zadávajú kliknutím myšou.

## 5 Ukážka vytvorenej aplikácie

Načítanie polygónovej mapy sa uskutoční pomocou tlačidla Import polygon. Po zadaní \*.txt súboru sa objaví dialógové okno, ktoré oznamuje počet nahratých polygónov. Po stlačení tlačidla „OK“ sa polygóny vykreslia.

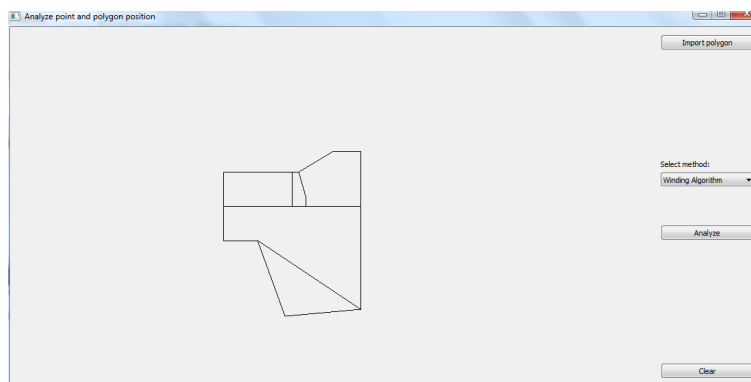


Obr. 4: Uvodné okno



Obr. 5: Informace o počtě načítaných polygónov

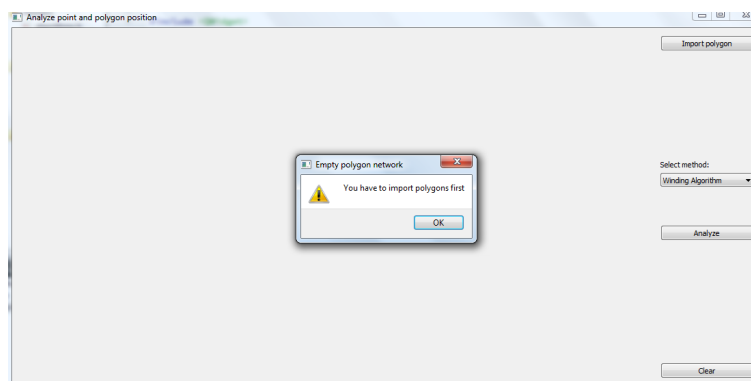




Obr. 6: Zobrazenie polygórovej mapy

Následne kliknutím myšou do vykreslovacieho plátna zadáme polohu bodu  $q$ . Následne po stlačení tlačidla Analyze sa vykoná analýza polohy bodu  $q$  voči polygórovej mape.

V prípade, že dôjde k neúspešnému nahratiu polygórovej mapy zobrazí sa varovné okno s varovnou hláškou.

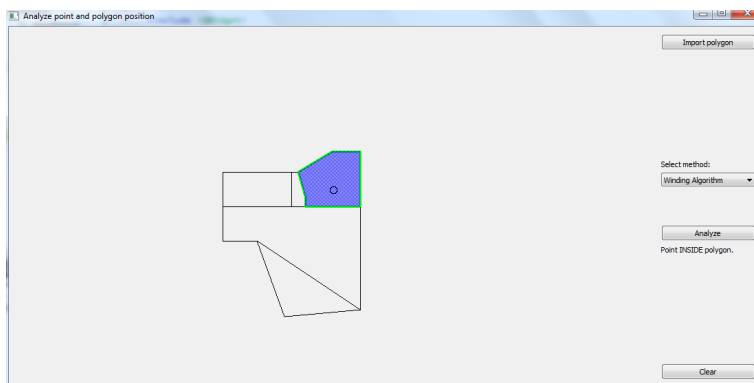


Obr. 7: Neúspešné načítanie polygórovej mapy - varovné okno

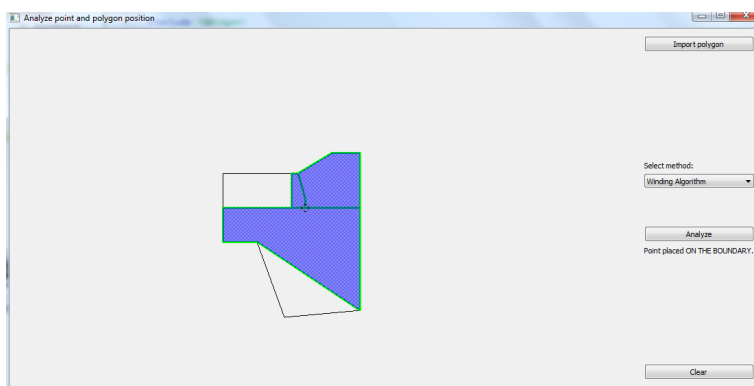
## 6 Výsledok analýzy

V grafickom rozhraní aplikácie sa po vykonaní analýzy zobrazí výsledok analýzy. Pokiaľ bod leží v polygóne, vysvieti a vyšráfuje sa polygón obsahujúci bod  $q$ . Pokiaľ bod leží v spoločnom vrchole viacerých polygónov vysvietia a vyšráfujú sa všetky polygóny pre ktoré je daný vrchol spoločný. Pokiaľ bod leží mimo polygónu v grafickom rozhraní aplikácie nenastane

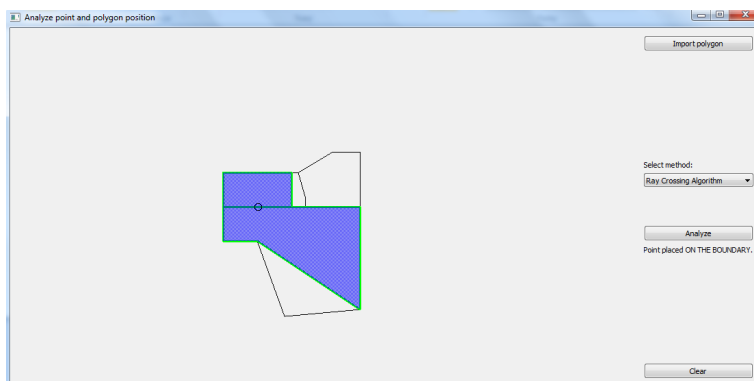
žiadna zmena. O polohe bodu takisto informuje hláška vypísaná v label pod tlačidlom Analyze.



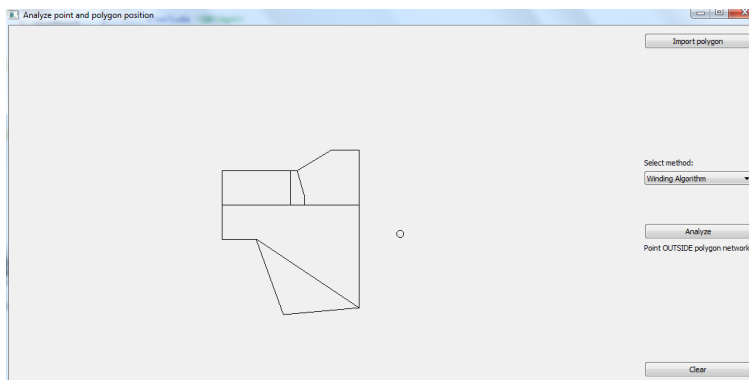
Obr. 8: Bod q vnútri polygónu



Obr. 9: Bod q v spoločnom vrchole viacerých polygónov



Obr. 10: Bod q na hrane



Obr. 11: Bod q mimo polygónu

## 7 Dokumentácia

### 7.1 Trieda Algorithms

Triedu Algorithms sme použili pre deklarovanie funkcií pre výpočtové algoritmy určenia polohy bodu voči polygónu a pre deklaráciu ich pomocných metód.

#### 7.1.1 Metódy

##### positionPointPolygonRayCrossing

- slúži k určeniu polohy bodu prostredníctvom Ray Crossing algoritmu. Návrátový typ je integer.
- na vstupe má : QPoint q – bod ktorého polohu určujeme, std::vector<QPoint> pol – polygon, voči ktorému určujeme polohu bodu q
- výstupom je hodnota :
  - 1 – bod sa nachádza na hranici alebo vo vrchole polygónu
  - 0 – bod sa nachádza mimo polygón
  - 1 – bod sa nachádza vnútri polygónu

##### positionPointPolygonWinding

- slúži k určeniu polohy bodu prostredníctvom Winding Number algoritmu. Jej návratový typ je integer.

- na vstupe má : `QPoint q` – bod ktorého polohu určujeme, `std::vector<QPoint>` `pol` – polygon, voči ktorému určujeme polohu bodu `q`
- výstupom je hodnota :
  - 1 – bod sa nachádza na hranici alebo vo vrchole polygónu
  - 0 – bod sa nachádza mimo polygón
  - 1 – bod sa nachádza vnútri polygónu

#### getAngle2Vectors

- je pomocnou metódou pre metódu `positionPointPolygonWinding`. Slúži k určeniu uhlu medzi dvoma priamkami. Jej návratovou hodnotou je `double`
- na vstupe má : súradnice bodov  $p_1, p_2, p_3, p_4$  určujúcich prvú a druhú priamku
- výstupom je hodnota uhlu medzi priamkami

#### getPointLinePosition

- je pomocnou metódou pre metódu `positionPointPolygonWinding`. Slúži na určenie polohy bodu voči priamke. Jej návratovou hodnotou je `integer`.
- na vstupe má : súradnice určovaného bodu `q` , súradnice bodov priamky  $p_1 p_2$
- na výstupe hodnoty :
  - 1 – bod sa nachádza na priamke
  - 0 – bod sa nachádza vpravo od priamky
  - 1 – bod sa nachádza vľavo od priamky

## 7.2 Trieda Draw

Trieda Draw slúži ku grafickému vykresleniu bodu `q` a polygónovej mapy.

### 7.2.1 Členské premenné

#### QPoint q

- súradnice bodu, ktorého polohu zisťujeme. Východiskové hodnoty sú nastavené v konštruktoze. Hodnoty súradníc určovaného bodu sa menia stlačením tlačidla myši na vykreslovacom plátne..

#### std::vector<stdvector<QPoint>> polygons

- vektor obsahujúci body jednotlivých polygónov

#### std::vector<int> analyze\_results\_by\_polygons

- vektor v ktorom sú uložené výsledky analýzy

### 7.2.2 Metódy

#### paintEvent

- slúži k vykresleniu zisťovaného bodu, vykresleniu importu polygónovej mapy a k vyfarbeniu polygónov ktorým náleží určený bod q. Návratovým typom je void.

#### void mousePressEvent

- slúži k vykresleniu bodu q stlačením tlačidla myši, v okamihu stlačenia tlačidla na myši sa uložia súradnice bodu q. Návratovým typom je void.

#### void clearCanvas

- slúži k vymazaniu obsahu vykreslovacieho plátne. Návratovým typom je void.

#### void importPolygon

- metóda slúži k importu polygónovej mapy z textového súboru \*.txt, ich uloženiu do zoznamu polygónov polygons. Vstupom je cesta k súboru. Výstupom je správa obsahujúca počet nahratých polygónov. etóda slúži k importu polygónovej mapy z textového

súboru \*.txt, ich uloženiu do zoznamu polygónov polygons. Vstupom je cesta k súboru. Výstupom je správa obsahujúca počet nahratých polygónov.

int getNumberOfPolygons

- slúži k určeniu počtu polygónov v Canvase. Návrátový typ je integer.

## 7.3 Trieda Widget

Tieda Widget obashuje metódy ktoré sú odkazom na sloty umožňujúce vykonávať príkazy z grafického rozhrania aplikácie. Nemajú žiadne vstupné hodnoty, návratovým typom je void.

### 7.3.1 Metódy

on\_clearButton\_clicked

- tlačidlo Clear, vyčistí grafické okno Canvasu

on\_analyzeButton\_clicked

- tlačidlo Analyze. Po jeho stlačení sa vykoná analýza polohy bodu q voči polygónovej mape.

on\_importPolygonButton\_clicked

- tlačidlo Import polygon. Zobrazí sa dialógové okno v ktorom je možné vybrať textový súbor obsahujúci polygónovú mapu. V prípade úspešného nahratia polygónovej mapy sa zobrazí dialógové okno s počtom nahratých polygónov. V prípade nesprávneho importu sa zobrazí varovné okno.

showResultOfAnalysis

- pomocou tejto metódy vypisujeme výsledkok analýzy na label v grafickom okne. Vstupom je výsledok analýzy pre jeden polygón a premenná show result, ktorá je typu bool.

## 8 Záver

V priebehu vypracovania úlohy sme narazili na množstvo problémov, ktoré sme úspešne dokázali vyriešiť a tým sme obohatili naše vedomosti v oblasti programovania.

Veľké problémy nám spôsobilo správne kódovanie textového súboru. Obsah súboru nebolo možné dlho načítať, s riešením sme strávili niekoľko hodín. Avšak podarilo sa nám tento problém vyriešiť, vykonali sme zmenu kódovania na UTF-8 s BOM (byte order mark).

Výsledkom je funkčná aplikácia, ktorá umožňuje analyzovať polohu bodu voči polygónu z polygónovej mapy. V prípade, vylepšenia aplikácie by bolo zaujímavé implementovať možnosť nahrania \*.shp súboru. V takej situácii by bolo potrebné vyriešiť vhodný vstupný formát súboru \*.shp. Ďalším možným vylepšením je implementácia algoritmu pre automatické generovanie nekonvexných polygónov. Túto bonusovú úlohu sme z časových dôvodov do našej aplikácie nezakomponovali.

## Literatúra

- [1] Cplusplus. cplusplus.
- [2] Qt documentation archives. qt documentation archives.
- [3] Tomáš Bayer. Geometrické vyhledání.
- [4] Tomáš Bayer. *Algoritmy v digitální kartografii*. Karolinum, 2008.
- [5] Introducing Wherewolf. A serverless boundary service from wny.