## Αναφορά στο μάθημα Πολυδιάστατες δομές δεδομένων και Υπολογιστική Γεωμετρία

**QUAD TREE** 

Θεολόγος Μαυράκης ΑΜ: 6124

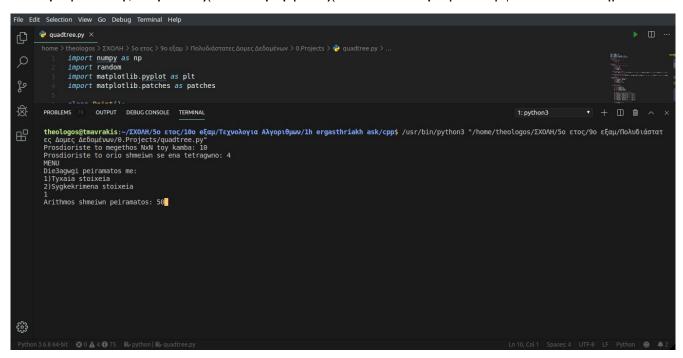
## Στιγμιότυπα εκτέλεσης

Αρχικοποίηση μεταβλητών:

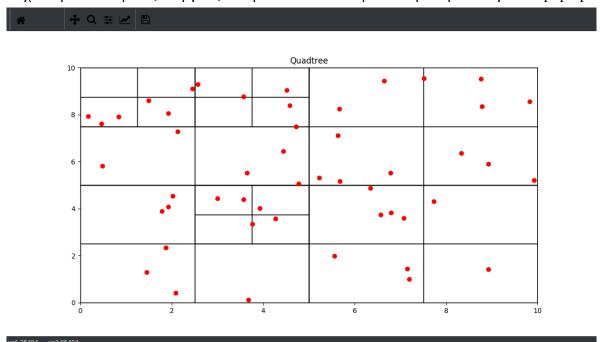
Το μέγεθος NxN του καμβά είναι ο μέγιστος αριθμός που θα φαίνεται στους άξονες X, Y, σε αυτή την περίπτωση το αρχικοποιούμε με 10.

Το όριο σημείων τετραγώνων είναι ο μέγιστος αριθμός σημείων που θα υπάρχει σε μια περιοχή πριν γίνει η υποδιαίρεσή της, σε αυτή την περίπτωση το αρχικοποιούμε με 4.

Επιλέγουμε επίσης να γίνει τυχαία εισαγωγή στοιχείων και επιλέγουμε να εμφανιστούν 50 σημεία.



Το αποτέλεσμα αυτής της ενέργειας παρουσιάζεται στην επόμενη εικόνα. Παρατήρηση για να συνεχίσουμε σε επόμενες ενέργειες θα πρέπει να κλείσουμε το παράθυρο που γίνεται pop up.



Όπως παρατηρούμε κάθε τετράγωνη περιοχή έχει μέγιστο 4 στοιχεία, αν είναι πάνω από 4 στοιχεία γίνεται υποδιαίρεσή της περιοχής σε 4 καινούριες τετραγωνικές περιοχές.

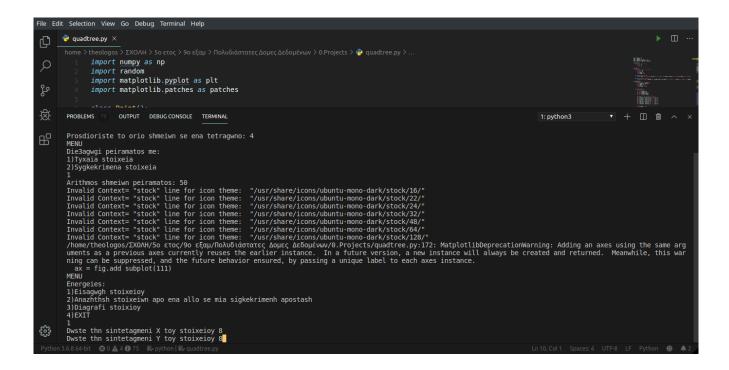
Έπειτα το κλείσιμο του παραθύρου που έγινε pop up οδηγούμαστε στην εξής επιλογές.

Οι ενέργειες που μπορούμε να κάνουμε είναι οι εξής:

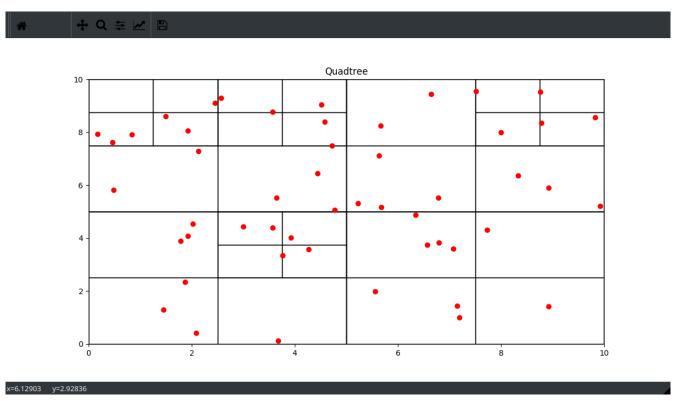
- 1) Εισαγωγή καινούριου στοιχείου.
- 2)Να επιλέξουμε ένα στοιχείο Κ και δίνοντας μια απόσταση (π.χ. 10) να βρει από αυτό το στοιχείο Κ σε απόσταση 10 ποία στοιχεία είναι κοντά του.
- 3)Διαγραφή στοιχείου
- 4) Έξοδο από την εφαρμογή

Θα ξεκινήσουμε με την εισαγωγή στοιχείου, και θα προσθέσουμε επίτηδες σε ένα κουτί το οποίο έχει 4 στοιχεία για να δούμε μια εσωτερική λειτουργία του αλγορίθμου που όταν ξεπεράσει το όριο στοιχείων που έχουμε θέσει σε ένα κουτί τότε το υποδιαιρεί και το ζωγραφίζει. Έτσι θα πάμε να προσθέσουμε το στοιχείο (8,8) και περιμένουμε το τέρμα πάνω δεξιά κουτί να διαιρεθεί σε 4.

Έτσι έχουμε τις αρχικοποιήσεις



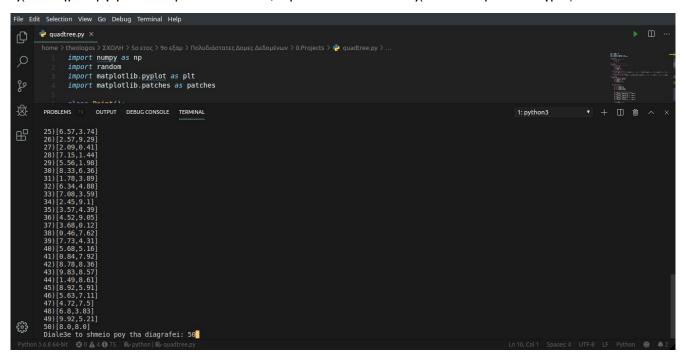
Και το αποτέλεσμα που εμφανίζεται είναι το εξής.



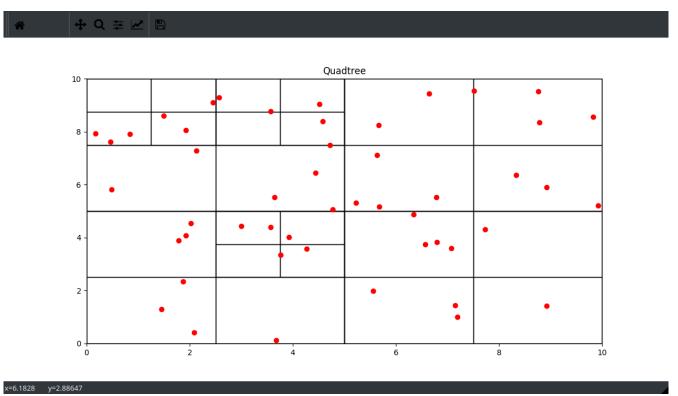
Όπως παρατηρούμε το πάνω δεξιά κουτί διαιρέθηκε σε άλλα 4 και το στοιχείο (8,8) προστέθηκε.

Έπειτα θα δούμε την διαγραφή του σημείου (8,8) για να παρατηρήσουμε ότι εξαφανίζοντας αυτό το σημείο εξαφανίζεται από την εικόνα και η υποδιαίρεσή του κουτιού.

Επιλέγοντας την ενέργεια 3 για να διαγράψει ένα στοιχείο, αμέσως εμφανίζονται τα 50 στοιχεία που έχουν δημιουργηθεί και πρέπει να διαλέξουμε ποιο από τα στοιχεία θέλουμε να διαγραφεί.



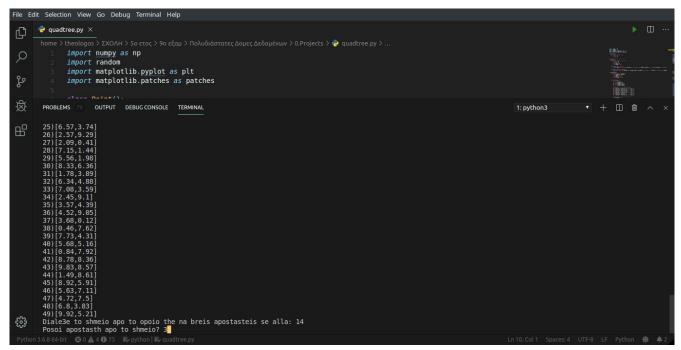
Το αποτέλεσμα είναι το εξής.



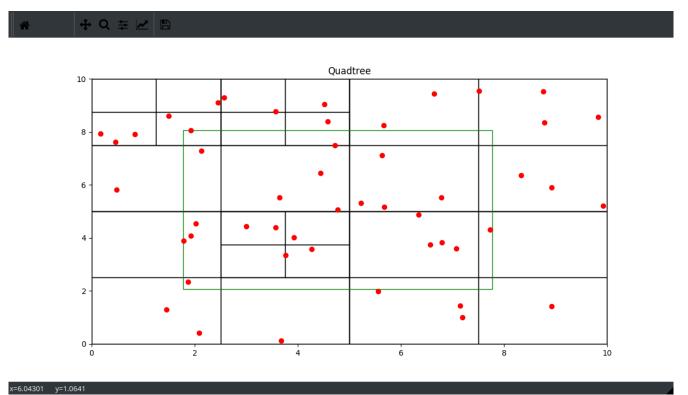
Όπως βλέπουμε το σημείο διαγράφηκε.

Έπειτα θα δούμε την τελευταία μας ενέργεια, θα διαλέξουμε ένα σημείο και δίνοντας του μια απόσταση θα δούμε ποια σημεία βρίσκονται μέσα σε αυτήν.

Θα διαλέξουμε το σημείο (4,7,5) το οποίο είναι το 14ο σημείο μας και θα βάλουμε απόσταση 3.



Το αποτέλεσμα είναι το εξής και όπως παρατηρούμε δημιουργείται ένα καινούριο πράσινο τετράγωνο που υποδεικνύει ποία είναι περιοχή με απόσταση 3 από το σημείο μας.



Για να δούμε ποία στοιχεία βρίσκονται μέσα στον πράσινο τετράγωνο, δηλαδή ποία σημεία απέχουν απόσταση 3 από το σημείο που έχουμε επιλέξει,πρέπει να κοιτάξουμε το terminal, και θα δούμε ότι εκτυπώθηκαν εκεί.

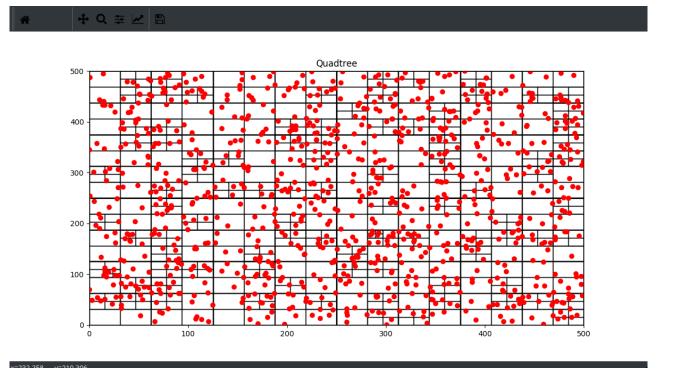
```
File Edit Selection View Go Debug Terminal Help

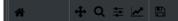
Position Streetings > ZEXONH > Sortox > 90 Efau > Nolubidarottet Adoptet Authority > 0.Projects > 1 amport number of summy as np import nation of summy as np import anatoportion. Plant anatoportion plant and position and position of summy as np import anatoportion plant anatoportion plant and position and
```

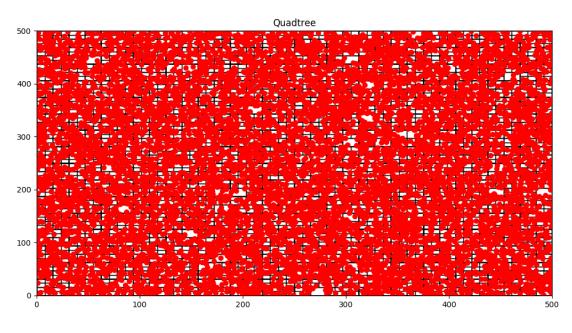
Και αυτό συνοψίζει τις ενέργειες που είναι σε θέση να υλοποιήσει ο κώδικάς μου.

Παρακάτω παραθέτω μερικά ακόμα πειράματα με περισσότερα σημεία.

ΝχΝ = 500χ500, όριο σημείων = 4, αριθμός σημείων = 1000

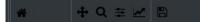


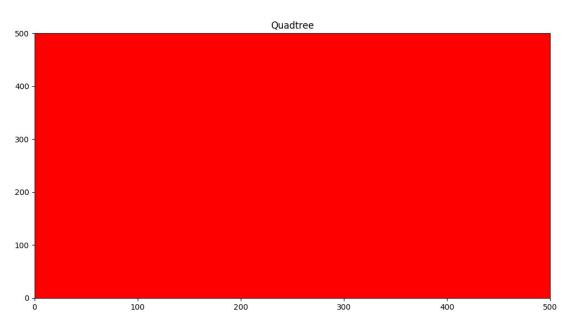




x=318.817 v=191.454

NxN = 500x500, όριο σημείων = 4, αριθμός σημείων = 100000





x=310.753 y=189.359

NxN	όριο σημείων	αριθμός σημείων	Χρόνος εκτέλεσης
500	4	1000	0.5045592784881592
500	4	10000	4.250121593475342
500	4	100000	44.36516976356506

Οι παραπάνω χρόνοι είναι το χρονικό διάστημα από την στιγμή που εισάγουμε το πλήθος των σημείων μέχρι κ πριν εμφανιστεί το παράθυρο με την ζωγραφιά. Παρατήρησα ότι περισσότερο χρόνο παίρνει να εμφανιστεί η εικόνα παρά οι πράξεις που γίνονται στο αλγόριθμο για την ανάθεση και στοίχιση των στοιχείων. Για παράδειγμα στην τελευταία περίπτωση όπου NxN = 500x500, όριο σημείων = 4, αριθμός σημείων = 100000 ο χρόνος υπολογισμού για την ανάθεση, στοίχιση των στοιχείων και ο σχεδιασμός του δέντρου είναι 2.31034255027771, και ο τελικός χρόνος είναι 44.36516976356506, οπότε 42,05516976356506 είναι ο χρόνος για να ζωγραφιστεί η εικόνα.