



AKADEMIA GÓRNICZO HUTNICZA
IM. STANISŁAWA STASZICA
W KRAKOWIE

ALGORYTMY GEOMETRYCZNE

*Otoczka wypukła dla zbioru punktów w przestrzeni
dwuwymiarowej*

SMYDA TOMASZ
WIŚNIEWSKI JAKUB

30 GRUDNIA 2023

Spis treści

1	Dokumentacja	2
1.1	Część techniczna	2
1.1.1	Użyte biblioteki oraz narzędzia	2
1.1.2	Funkcje pomocnicze	2
1.1.3	Specyfikacja	2
1.2	Część użytkowa	2
2	Sprawozdanie	3
2.1	Opis projektu	3
2.2	Przebiegi algorytmów	3
2.3	Porównanie czasowe	3

1 Dokumentacja

1.1 Część techniczna

1.1.1 Użyte biblioteki oraz narzędzia

Implementacje algorytmów zostały napisane w języku Python. Główna część projektu znajduje się w pliku Jupyter Notebook, w którym znajdują się implementacje algorytmów bez wizualizacji, natomiast algorytmy z wizualizacją są importowane z zewnętrznych plików. W projekcie używaliśmy takich bibliotek jak: `radnom` - do generowania losowych punktów na płaszczyźnie, `pandas` oraz `numpy` - do przejrzystej prezentacji wyników pomiarów czasowych dla algorytmów, `Seaborn` - do wygenerowania wykresów dotyczących czasów działania, `time` - użyliśmy funkcji `perf_counter` do porównania czasów działania algorytmów. Do zaprezentowania wizualizacji krokowej algorytmów użyliśmy narzędzia `pyplot` z biblioteki `matplotlib`.

1.1.2 Funkcje pomocnicze

Funkcje pomocnicze użyte w programie:

- `det(a, b, c)` - zwraca wartość wyznacznika dla podanych na wejściu punktów `a`, `b`, `c`
- `points_orientation(a, b, c, eps = 0)` - zwraca położenie punktu `c` względem prostej przechodzącej przez punkty `a` i `b`; 1 jeżeli `c` leży po lewej stronie, -1 jeżeli po prawej, 0 jeżeli na prostej
- `points_distance_square(a, b)` - zwraca odległość (metryka euklidesowa) pomiędzy punktem `a` i `b`
- `generate_uniform_points(left, right, n)` - funkcja generuje `n` losowych punktów, których wartości współrzędnych są z przedziału `(left, right)`
- `generate_circle_points(0, R, n)` - funkcja generuje `n` jednostajnie położonych punktów na okręgu o środku w punkcie `0` i promieniu `R`
- `generate_rectangle_points(a, b, c, d, n)` - funkcja generuje `n` punktów rozłożonych losowo na bokach prostokąta o wierzchołkach w punktach `a`, `b`, `c`, `d`. Ważne jest że wielokąt zadajemy zgodnie z kierunkiem przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, wierzchołek `a` znajduje się w lewym dolnym rogu.
- `generate_square_points(a, b, c, d, axis_n, diag_n)` - funkcja generuje losowo `axis_n` punktów na dwóch bokach kwadratu oraz `diag_n` punktów na dwóch przekątnych kwadratu zadanego przez punkty `a`, `b`, `c`, `d`. Ważne jest że kwadrat zadajemy zgodnie z kierunkiem przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, wierzchołek `a` znajduje się w lewym dolnym rogu.

1.1.3 Specyfikacja

Porównania czasowe algorytmów zostały wykonane na systemie operacyjnym Windows 10 Pro oraz na procesorze Intel Core I5-7500 3.40 GHz.

1.2 Część użytkowa

Aby skorzystać z programu należy uruchomić plik „main” przy pomocy narzędzia Jupyter Notebook oraz po kolei uruchamiać komórki, które zawierają kod. Wszystkie algorytmy przyjmują na wejściu listę n punktów w postaci $[(x_1, y_1), (x_2, y_2), \dots, (x_n, y_n)]$, dla których wyznaczona ma być otoczka. Algorytmy zwracają listę punktów, które należą do otoczki w postaci $[(x_{h_1}, y_{h_1}), (x_{h_2}, y_{h_2}), \dots, (x_{h_m}, y_{h_m})]$. Algorytmy z wizualizacją dodatkowo wyświetlają animację GIF, która pokazuje w jaki sposób dany algorytm realizuje znajdowanie otoczki wypukłej.

2 Sprawozdanie

2.1 Opis projektu

Celem projektu było zaimplementowanie oraz porównanie czasu działania algorytmów wyznaczania otoczki wypukłej dla zbioru punktów na płaszczyźnie. Algorytmy, które zaimplementowaliśmy to:

- Algorytm Grahama
- Algorytm Jarvisa
- Algorytm Dziel i rządź
- Algorytm Chana
- Algorytm Przyrostowy
- Algorytm Quickhull
- Algorytm Górnej i dolnej otoczki

2.2 Przebiegi algorytmów

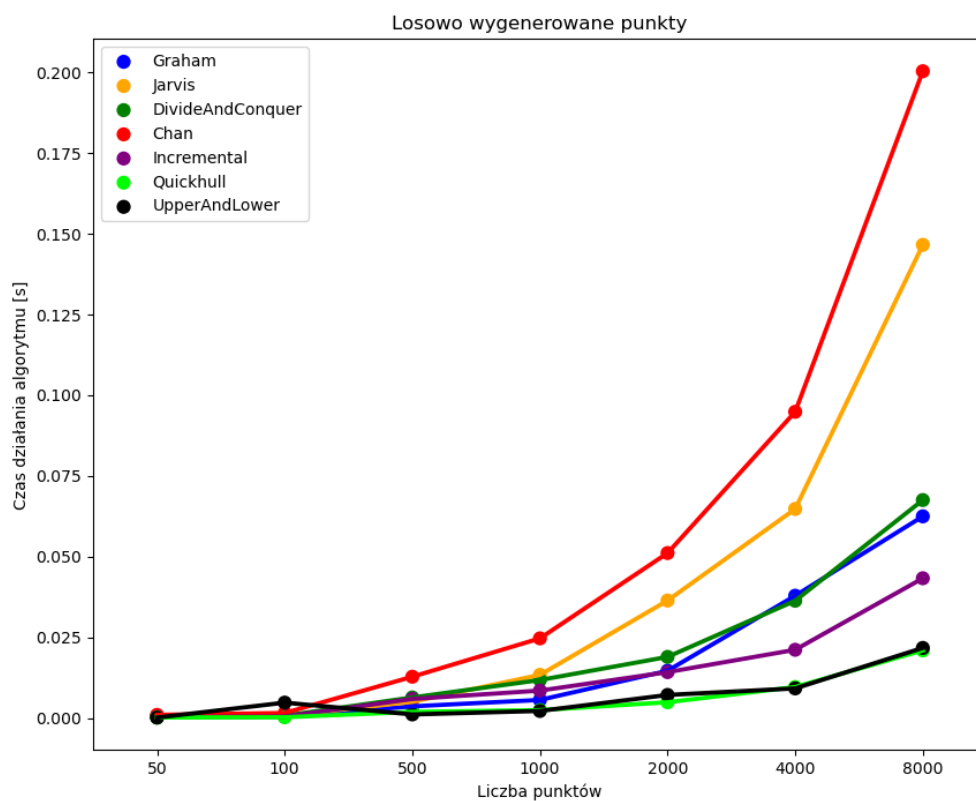
2.3 Porównanie czasowe

Do porównania czasowego algorytmów zostały wyznaczone 4 rodzaje zbiorów wejściowych:

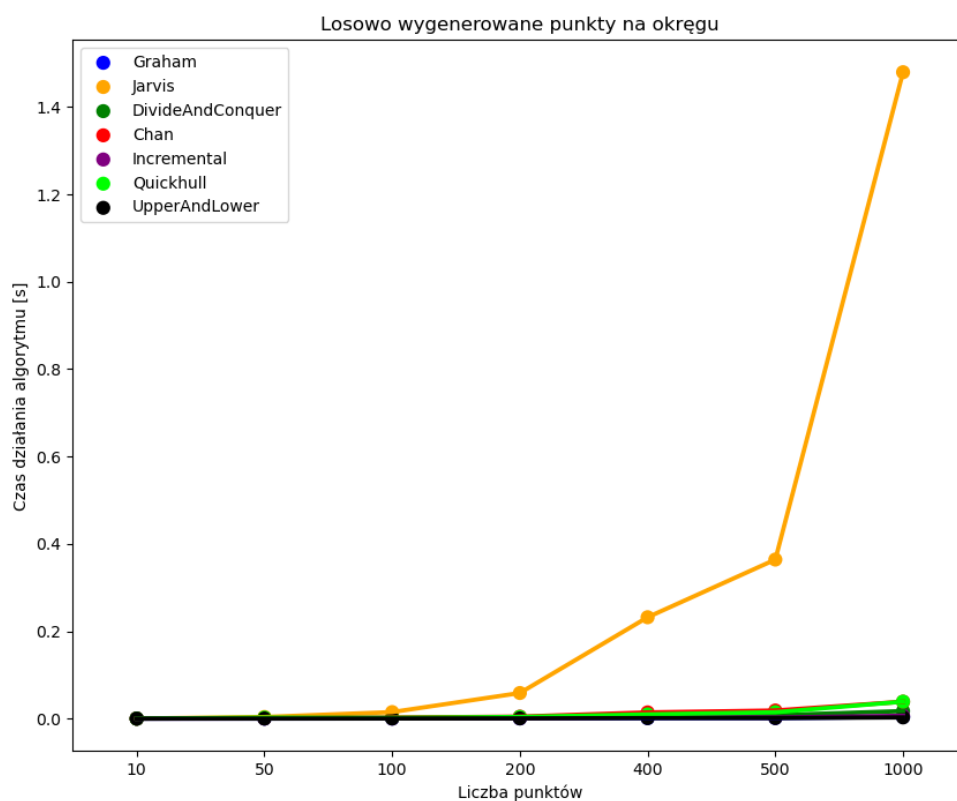
- range - punkty losowo rozmieszczone na zadanym przedziale
- circle - punkty jednostajnie rozmieszczone na okręgu
- rectangle - punkty losowo rozmieszczone na bokach prostokąta
- square - punkty losowo rozmieszczone dwóch bokach kwadratu oraz dwóch jego przekątnych

Liczba punktów	Nazwa zbioru	Algorytm						
		Grahama	Jarvisa	Dziel i rządź	Chana	Przyrostowy	Quickhull	Górnej i dolnej otoczki
50	range_1	0.000247	0.000641	0.000496	0.000960	0.000253	0.000152	0.000112
100	range_2	0.000415	0.000653	0.000720	0.001540	0.000437	0.000222	0.004749
500	range_3	0.003602	0.005008	0.006354	0.012772	0.005878	0.001888	0.001096
1000	range_4	0.005582	0.013344	0.011750	0.024653	0.008477	0.002432	0.002175
2000	range_5	0.014620	0.036367	0.018915	0.051079	0.014197	0.004866	0.007127
4000	range_6	0.037863	0.064739	0.036309	0.094831	0.021120	0.009586	0.009160
8000	range_7	0.062448	0.146532	0.067494	0.200319	0.043269	0.020924	0.021696
10	circle_1	0.000053	0.000162	0.000095	0.000150	0.000050	0.000070	0.000025
50	circle_2	0.000176	0.003660	0.000616	0.001394	0.000246	0.002226	0.000141
100	circle_3	0.000273	0.014930	0.001459	0.002379	0.000501	0.001738	0.000269
200	circle_4	0.000541	0.058616	0.002866	0.004514	0.001093	0.003846	0.000523
400	circle_5	0.001134	0.231986	0.006288	0.014203	0.003310	0.009647	0.001223
500	circle_6	0.001346	0.364017	0.007787	0.018549	0.002496	0.014626	0.001338
1000	circle_7	0.003796	1.479364	0.017226	0.038672	0.006502	0.038823	0.002749
20	rectangle_1	0.000087	0.000325	0.000128	0.000404	0.000070	0.000085	0.000043
100	rectangle_2	0.000651	0.000966	0.000438	0.001927	0.000269	0.000347	0.000228
200	rectangle_3	0.002476	0.001570	0.001061	0.003285	0.000680	0.000777	0.000427
500	rectangle_4	0.003641	0.004673	0.002538	0.011356	0.003168	0.001875	0.001066
1000	rectangle_5	0.007917	0.008832	0.004539	0.022688	0.004021	0.003788	0.002169
2500	rectangle_6	0.022217	0.021859	0.011478	0.059190	0.007995	0.010075	0.005255
5000	rectangle_7	0.049170	0.044393	0.023769	0.118070	0.018096	0.021503	0.013008
94	square_1	0.000970	0.000448	0.000618	0.001619	0.000384	0.000180	0.000198
204	square_2	0.001621	0.000837	0.001373	0.003408	0.000827	0.000361	0.000404
304	square_3	0.003885	0.001357	0.001800	0.007390	0.001155	0.000602	0.000573
704	square_4	0.008380	0.003043	0.004329	0.016342	0.003343	0.002282	0.001323
2004	square_5	0.025666	0.009642	0.014409	0.045805	0.008860	0.003707	0.003895
3004	square_6	0.041791	0.013931	0.019597	0.069957	0.012408	0.006329	0.008198
4004	square_7	0.057950	0.018432	0.029153	0.094352	0.017138	0.007616	0.009157

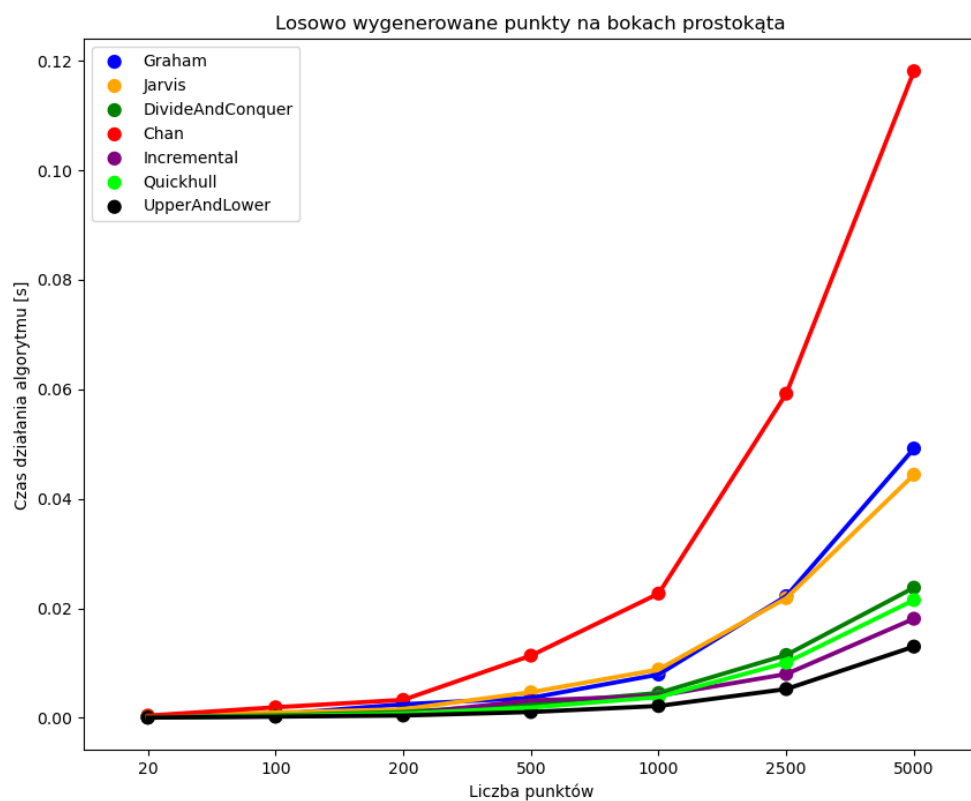
Tabela 1: Wyniki czasowe w sekundach poszczególnych algorytmów dla danych zbiorów



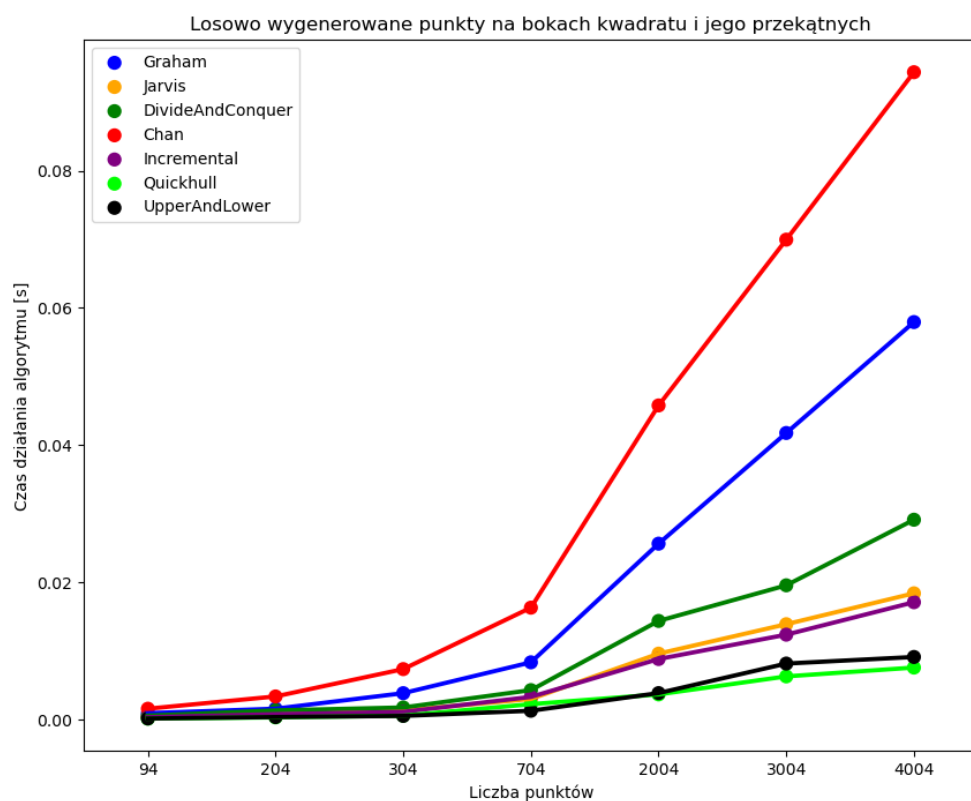
Rysunek 1: Wykres przedstawiający pomiar czasów działania algorytmów dla zbiorów typu range



Rysunek 2: Wykres przedstawiający pomiar czasów działania algorytmów dla zbiorów typu circle



Rysunek 3: Wykres przedstawiający pomiar czasów działania algorytmów dla zbiorów typu rectangle



Rysunek 4: Wykres przedstawiający pomiar czasów działania algorytmów dla zbiorów typu square