

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA
WYDZIAŁ INFORMATYKI, ELEKTRONIKI I TELEKOMUNIKACJI
KIERUNEK INFORMATYKA



ALGORYTMY GEOMETRYCZNE

Laboratorium 3
Triangulacja

Kyrylo Iakymenko

Kraków, 19 listopada 2023

1 Wprowadzenie

Triangulacja wielokątów monotonicznych stanowi istotny obszar w dziedzinie geometrii obliczeniowej, który znajduje zastosowanie w różnorodnych dziedzinach, takich jak grafika komputerowa, analiza terenów, czy robotyka mobilna. Celem niniejszego sprawozdania jest zapoznanie się z algorytmami wyznaczania wielokątów monotonicznych, klasyfikacji wierzchołków wielokąta oraz algorytmem triangulacji wielokątów monotonicznych.

W ramach tego sprawozdania skupimy się na przedstawieniu kroków algorytmu triangulacji wielokątów monotonicznych oraz analizie wyników uzyskanych w trakcie badań. W dalszej części sprawozdania szczegółowo omówimy metodykę przeprowadzonych eksperymentów, przedstawimy uzyskane wyniki, a na koniec opiszemy wnioski naszych doświadczeń.

2 Krótki opis ćwiczenia

2.1 Wykorzystane algorytmy

W danym ćwiczeniu testujemy działanie następujących algorytmów:

- Algorytm sprawdzenia monotoniczności wielokąta względem osi OY .
- Algorytm klasyfikacji wierzchołków wielokąta ze względu na położenie jego sąsiedzi.
- Algorytm triangulacji wielokąta monotonicznego.

2.2 Zbiory testowe

Na potrzeby ćwiczenia stworzyliśmy 6 wielokątów. Zostały wybrane odpowiednio, żeby przetestować działanie algorytmów w przypadkach zarówno losowych jak i ekstremalnych.

3 Algorytm triangulacji

Triangulacja wielokąta monotonicznego to proces podziału wielokąta na trójkąty, zachowując przy tym monotoniczność. Wielokąt y -monotoniczny to taki, którego prosta pozioma przecina go maksymalnie dwukrotnie. Algorytm triangulacji wielokąta monotonicznego można opisać w kilku krokach:

1. **Sortuj wierzchołki:** Posortuj malejąco wierzchołki wielokąta względem ich współrzędnej y . Dodaj dwa pierwsze wierzchołki do stosu.
2. **Podziel wierzchołki na lewy i prawy łańcuchy:** Za pomocą algorytmu działającego w $O(n)$ dzielimy wierzchołki na należące do prawego i lewego łańcuchów. Wyniki przechowujemy w słowniku.
3. **Główna pętla:** Dla każdego z kolenych wierzchołków od $i = 3$ do $i = n - 1$ sprawdzamy czy jest na tym samym łańcuchu co poprzedni
 - jeżeli tak, dodajemy nasz punkt na stos sprawdzamy za pomocą wyznacznika czy prosta pomiędzy pierwszym a trzecim wierzchołkami na stosie zawiera się w wielokącie, jeśli tak to tworzymy prostą między nimi, następnie usuwamy drugi wierzchołek na stosie.
 - jeżeli nie, usuwamy pierwszy wierzchołek p ze stosu, tworzymy prostą między nim a wszystkimi wierzchołkami na stosie oprócz ostatniego, a następnie dodajemy na stos badany wierzchołek oraz wierzchołek poprzedzający p .
4. **Połącz wierzchołki na stosie:** W kroku ostatnim łączymy wierzchołki, które pozostały na stosie, oprócz pierwszego i ostatniego, z wierzchołkiem o najmniejszej współrzędnej y .

5. Zwróć listę połączonych par wierzchołków

Przedstawiony algorytm jest efektywny i działa w czasie $O(n \log n)$, gdzie n to liczba wierzchołków wielokąta. Triangulacja wielokąta monotonicznego jest często stosowana w grafice komputerowej i w problemach geometrii obliczeniowej.

Struktura przechowująca wielokąt opiera się na posortowanej liście wierzchołków oraz słownika, za pomocą którego możemy szybko sprawdzić do którego z łańcuchów należy rozpatrywany wierzchołek. Jest to potrzebne przy sprawdzaniu czy linia między punktami jest wewnątrz wielokąta.

4 Wyniki pomiarów

5 Opracowanie wyników

6 Podsumowanie

Wszystkie zaimplementowane procedury i algorytmy zadziałały poprawnie dla testowanych wielokątów. Ponadto algorytm poprawnie nie generuje duplikatów krawędzi. Użyte struktury danych doskonale pasowały do zadanych problemów - pozwalały na szybki dostęp do potrzebnych elementów, nie wymagały dodatkowych konwersji.