

## Překryvy map

Úloha - nalezení všech průsečíků úseček z množiny  $\mathcal{G}$ .

$\mathcal{G}$  ... množina  $n$  úseček v rovině (různé)

Výstup ... všechny průsečíky, a každého průsečíku budou  
všechny úsečky, které jím procházejí

Počet dvojic je  $\binom{n}{2} = \frac{n(n-1)}{2} = O(n^2)$

Triviální algoritmus pracuje v čase  $O(n^2)$ .

~ úsečka  $ab$  ...  $x = \lambda a + (1-\lambda)b$   $\lambda \in [0,1]$

úsečka  $cd$   $y = \mu c + (1-\mu)d$   $\mu \in [0,1]$

Reține următoarele

$$\lambda a + (1-\lambda)b = \alpha c + (1-\alpha)d$$

$$\lambda a_x + (1-\lambda)b_x = \alpha c_x + (1-\alpha)d_x$$

$$\lambda a_y + (1-\lambda)b_y = \alpha c_y + (1-\alpha)d_y$$

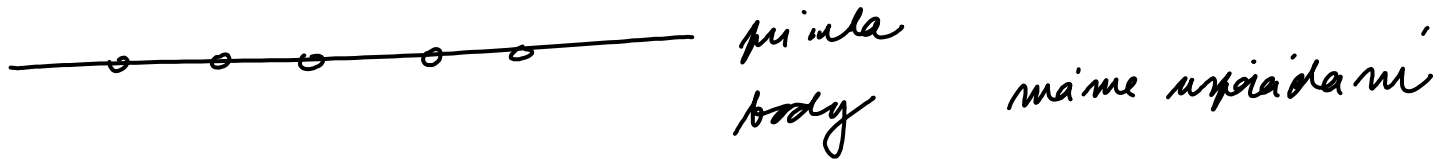
$$(\lambda, \alpha) \in \mathbb{R} \times \mathbb{R}$$

Principiul existenței, rezultă  $\lambda, \alpha \in [0, 1]$

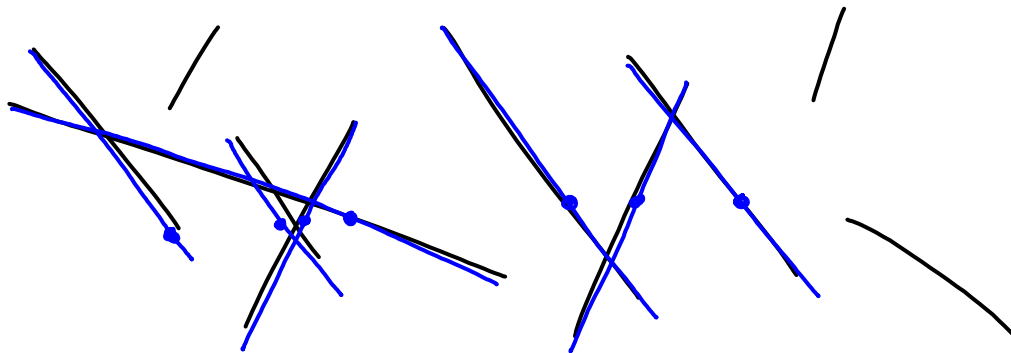
Notă  $k$  și  $n$  sunt principiile Naïv algoritmului unde  $n$  este numărul de căi

$$k = O(n) \quad O((n+k) \log n) \ll O(n^2)$$

# Metoda sametaci pumky



Por. na, r ni ukily  
Vodoma pimla (= sametaci pimla)



Meloda sametaru piimbu spiciva v tom, ze ni predstavuje roboromou piimbu ktera se „pohybuje“ shora dolu. Předpokládáme se u toho q repiereu nad piimbu a hledáme piimbu uivcch pod piimbu, a to jme piimbu uivcch, ktere piimbu pohivaji.

Piimbu se sastavuje ve rjancich bodech, tzv. udalostech.

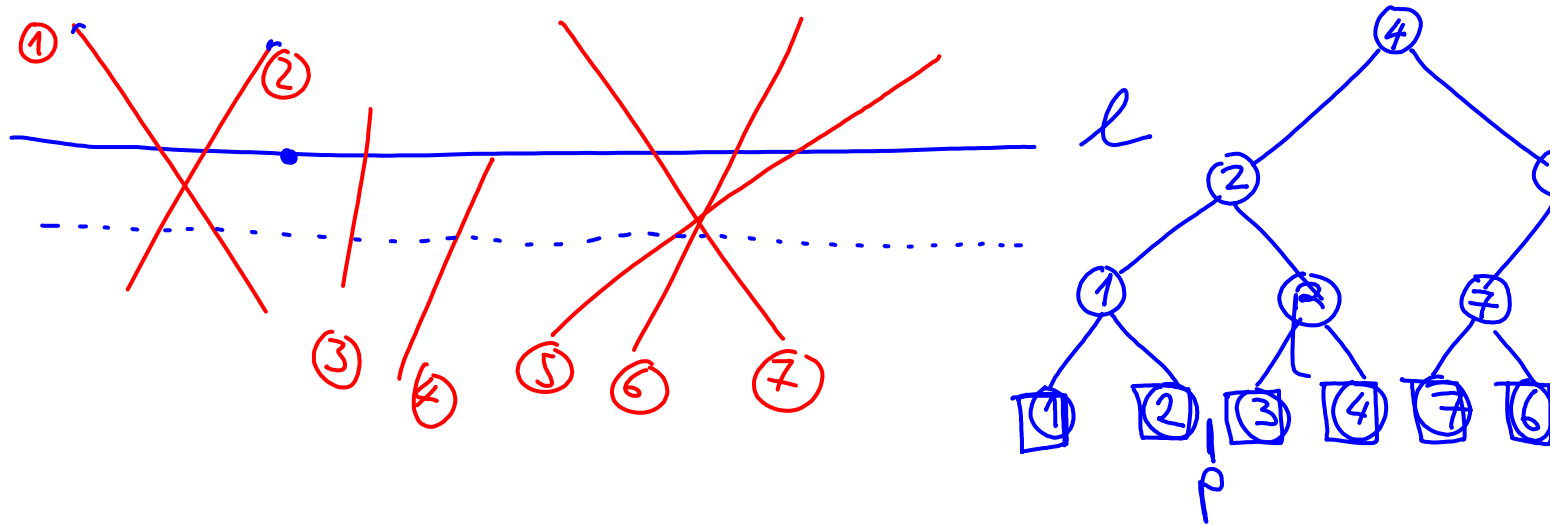
V norem piimbu jme udalosti vichy kencove body uivcch a jiz v piimbu algoritmu spicivane piimbu.

Udalosti iadime do brenty - komba x mieri podle toho, kterym udalostmi se pise a ktere nove piimbu jme spicivali.

V průběhu algoritmu se  $Q$  mění.

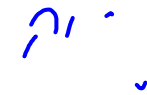
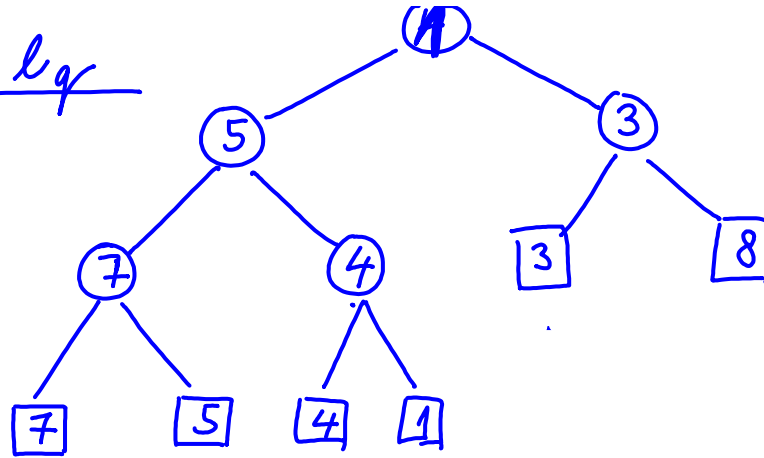
Binární vyhledávací strom  $T$  se umí na poloze prvků  $l$ .

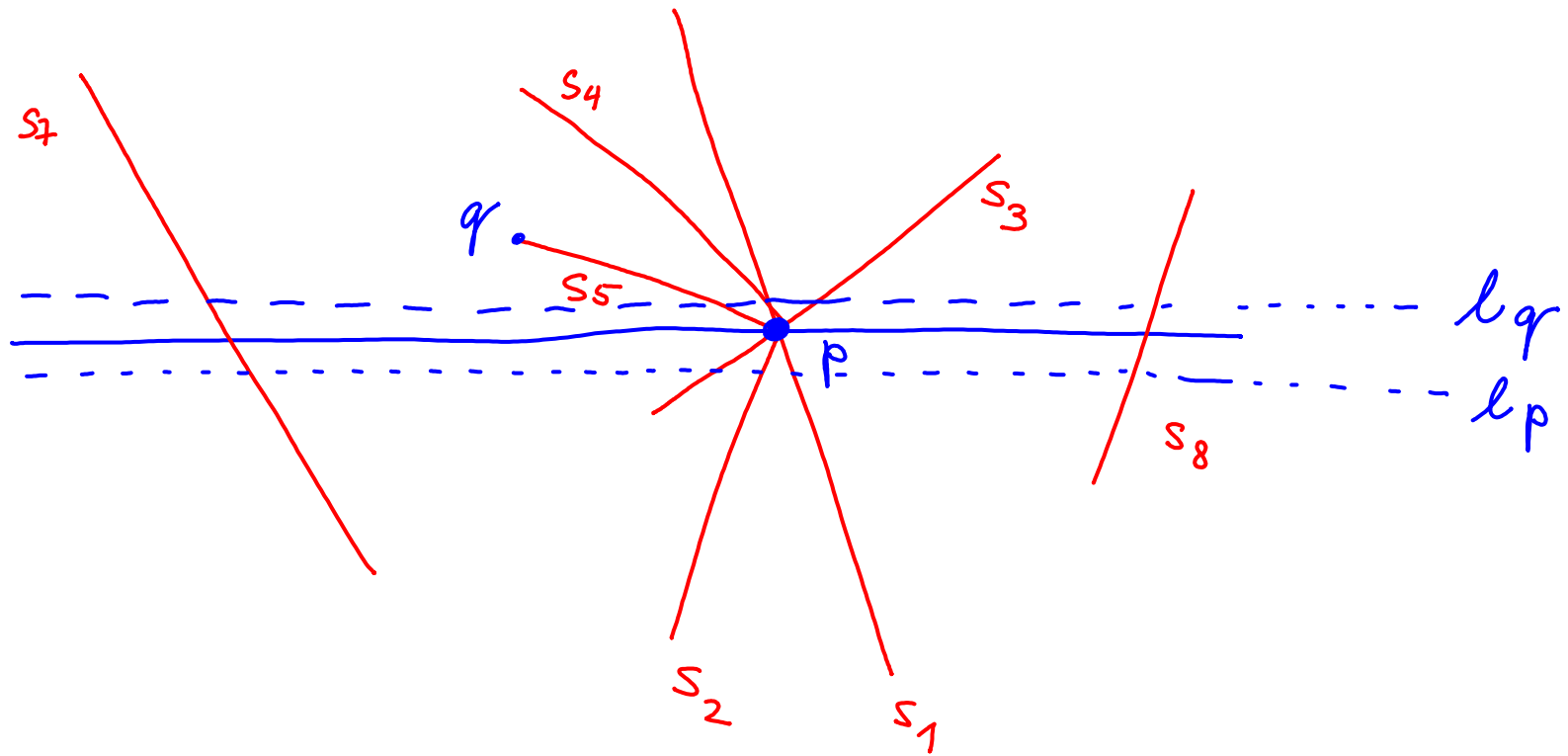
$p$  je to strom, který poskytl při určování prvků, které podléhají prvkům  
a to strom doprava





Show me log







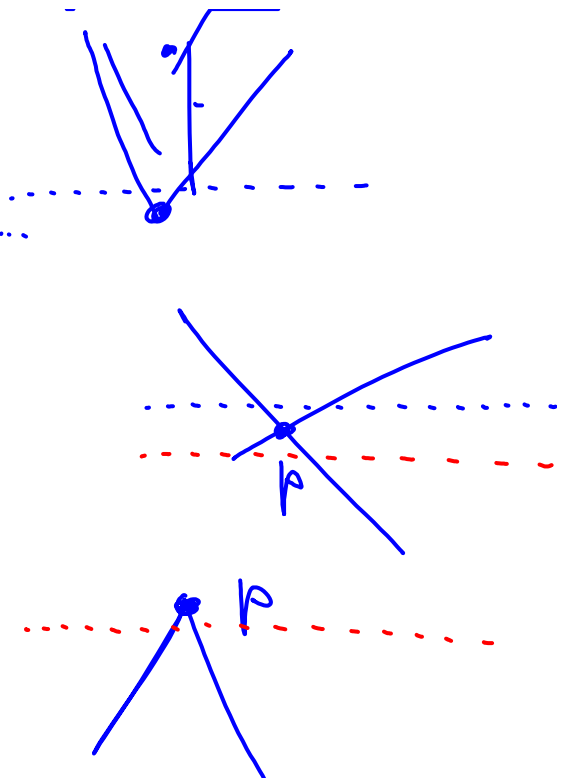
Udaļošņi p

$L(p)$  ... mēķi, kur daļiņai  $p$  ir minimālais  
 $C(p)$  ... mēķi, kur  $p$  ir minimālais  
 mēķi, kur  $p$  ir minimālais

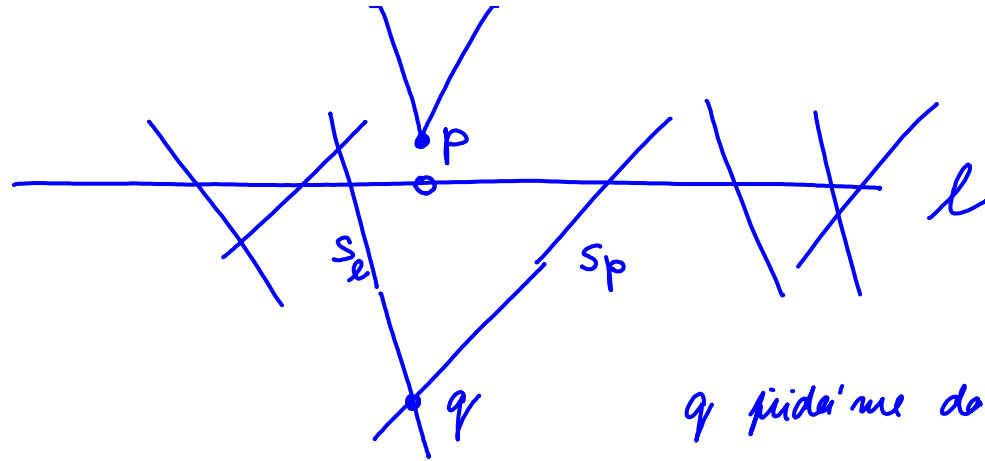
$U(p)$  ... mēķi, kur  $p$  ir minimālais

Priekš udaļošņi  $p$  sametasi pirms pēdējā pēdējā  
 $L(p) \cup C(p)$

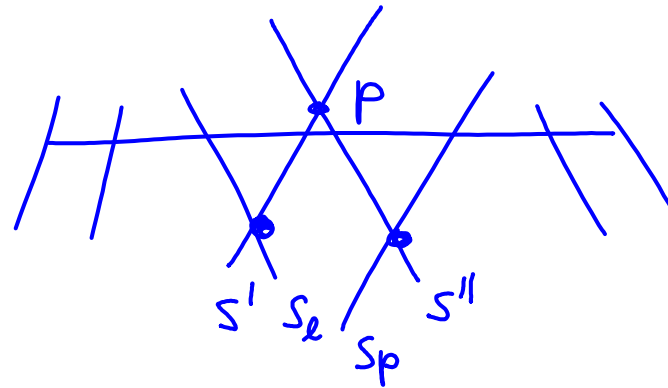
Priekš udaļošņi  $p$ , pirms pēdējā pēdējā  $L(p)$   
 a sacine pēdējā  $U(p)$



$$C(p) \cup U(p) = \emptyset$$



$$C(p) \cup U(p) \neq \emptyset$$

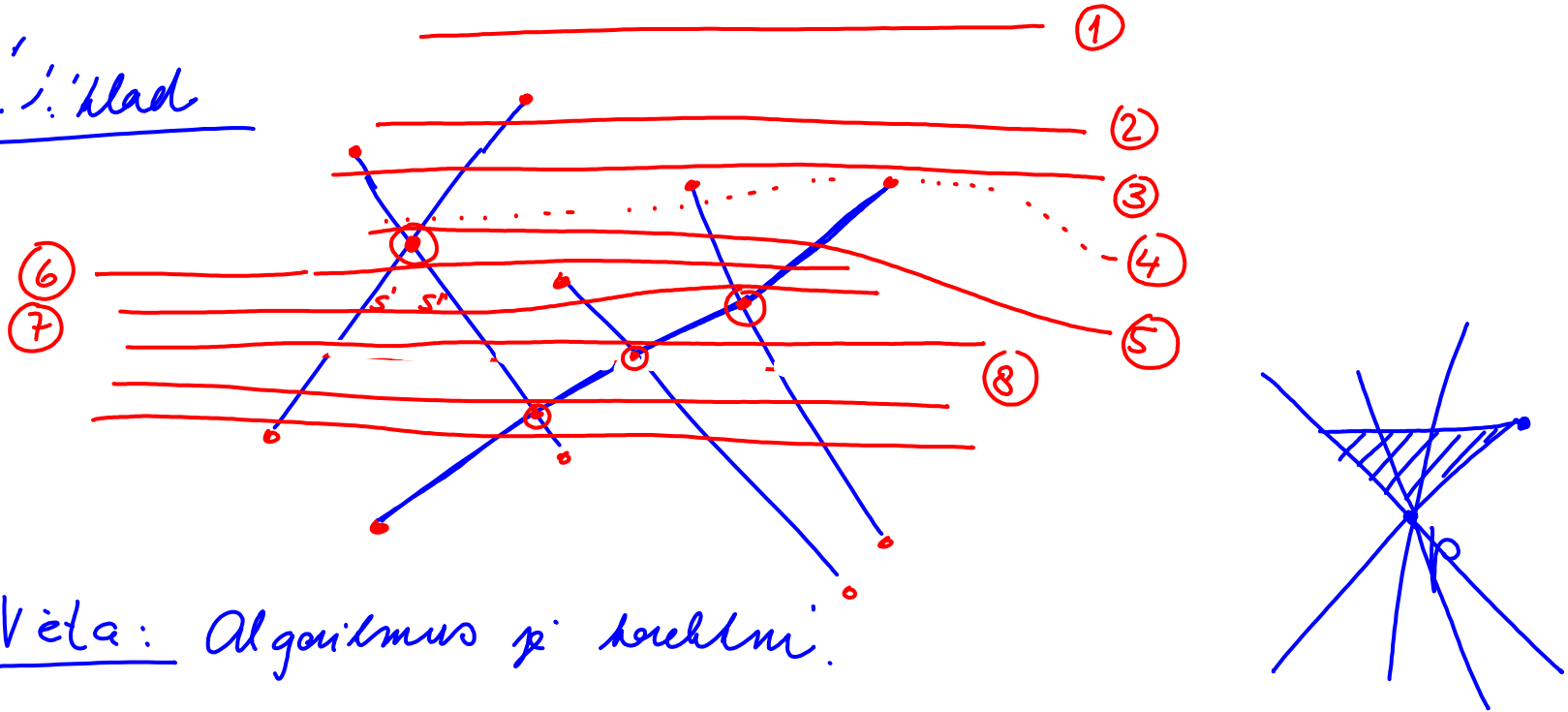


Ujinkujime  
pursuicy

$$s' \cap s_e$$

$$s'' \cap s_p$$

Uklad



Veta: Algoritmus je korektni.

Kazdy pruzek je spaitan s nekterou a pedchochi udalosti.



Časová náročnost algoritmu je  $O((n+k) \log n)$ , kde  $n$  je počet úzkostí  
a  $k$  počet přímek.

Výše uvedený počet  $Q$  .....  $O(n \log n)$

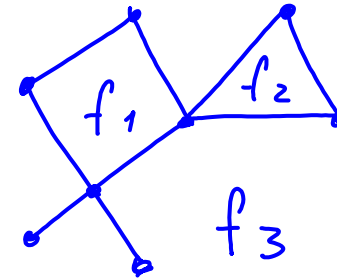
Pracujeme s událostmi  $p$  ... ..  $|\{L(p) \cup C(p) \cup U(p)\}| = m(p)$   
počet úzk.

Časová náročnost operací je  $m(p) \log n$

Časová náročnost algoritmu je  $O(n \log n + \sum_{p \text{ jsou body nebo přímky}} m(p) \cdot \log n)$  Chceme dokázat, že  $m = \sum m(p) = O(n+k)$

2. Neve grafu polichujme: planaini grafy

$n$  - body       $n_v$  - počet vrcholov  
 $m$  - hrany       $m_e$  - počet hran  
 $f$  - oblasti       $m_f$  - počet oblasty



$\sum n_v$  - stupen vrcholov ...  $m_e$  - počet hran vychajucich z vrcholov

$$\sum n_v = 2m_e$$



$$\text{Proposition: } \sum m(p) = O(n+k)$$

$$m(p) \leq d_p$$


$$\sum m(p) \leq \sum d_v = 2m_e, \quad m_v = 2m + k$$

$$2 \leq m_v - m_e + m_f \leq m_v - m_e + \frac{2}{3}m_e = m_v - \frac{1}{3}m_e$$

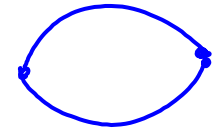
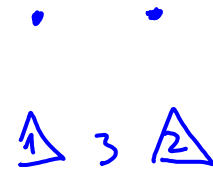
$$\frac{1}{3}m_e \leq m_v - 2 = 2m + k - 2 \quad | \cdot 6$$

$$\underbrace{2m_e}_{\sum m(p)} \leq 12m + 6k - 12 = O(n+k)$$

Eulerova věta Pro planární graf platí

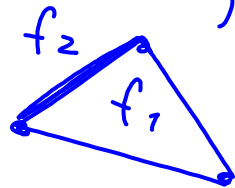
$$m_v - m_e + m_f \stackrel{=}{=} 2.$$

Rozhod nadáme každé hrany  $\vec{e}$  graf souvislý.



V našem případě rozložíme množinu hran na součet souvislých a planárních souvislých grafů

Odklad



$$m_f \leq \frac{2m_e}{3}$$

