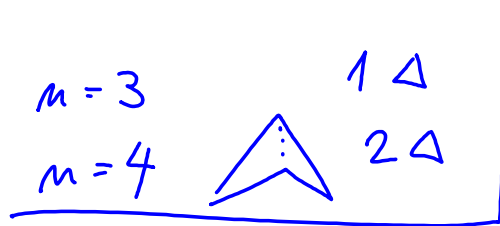
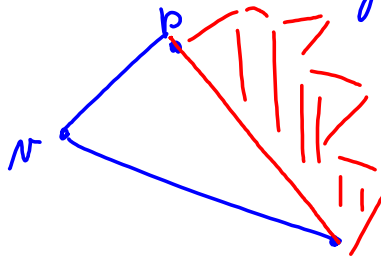


Je dnuoduchy' mndouhelnike: "neobahuje di.nu"
 ... harden lomenou manimonu casu n nimm lse defomonal do bodu

Vela: kaidy' pidnuoduchy' m. uikelnike lse rozdilit pavi
 ma (n-2) kajuikelnihu.
 Induci P, ro n=3 srey me: Plati
 mo k-ikelnihu s k < n.



Matematichy' dukar.
 ... n. 2 nite rycharzeji karyy do mddhu p a q
 Vesmeme mchol n nejnice mleso.



1. pipad pq je diagonala
 $\forall \Delta \text{ v } pq$ melisi zaidny' dalni'
 mchol n uikelniha.

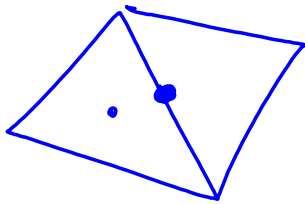
~ Dany n. uikelnike se rllida' $2 \Delta \text{ v } pq$ a (n-1). uikelniha.

④

Mnohaúhelnicu uvnitř rozdělí na $m_1 - 2$, rest $m_2 - 2$ ~~rest~~ křižnicími.

Tedy původní n -úhelník uvnitř rozdělí na

$$m_1 - 2 + m_2 - 2 = m_1 + m_2 - 4 = n + 2 - 4 = n - 2 \text{ křižnicími}$$



Křídla mi galere (n -úhelník)

$n - 2$ kamer \rightarrow lze omezit axi na polovinu $\frac{n \cdot 2}{2}$

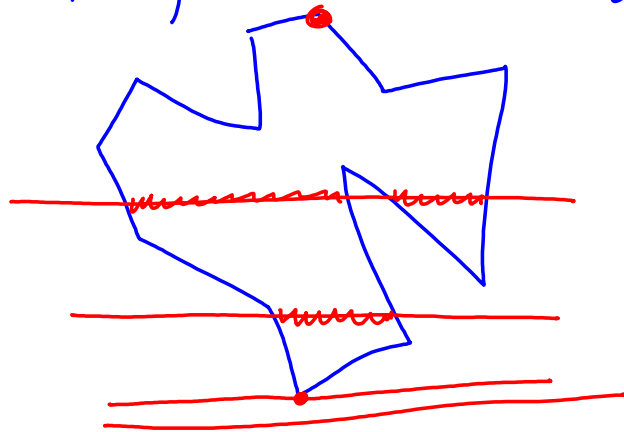
a dokonce na $\left[\frac{n}{3} \right] = \frac{n}{3} = k$ pokud $n = 3k$ = k pro $n = 3k + 0$
 $k - 1$ $n = 3k + 1$ $+ 1$
 $k + 1$ $n = 3k + 2$ $+ 2$

② Triangulace

Některé mnohoúhelníky se triangulují jednoduše, například konvexní

Čtverec se 1 úhelníkem rozdělí na 2 úhelníky a mnohoúhelníky. Těmto
pouze po triangulaci jednoduše

Talantemí ludeu kar MOTOTOLVNI MNOHOUHELV'KY



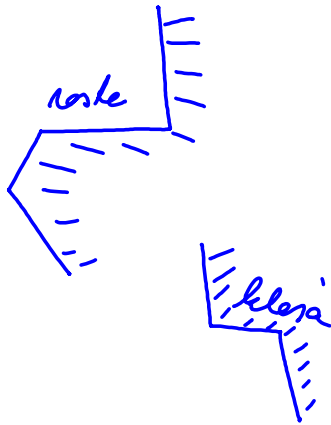
Mnohoúhelník je moudrání, jistě je ho
příliš a každou vodorovnou přímku je konvexní
množina (tj. \emptyset , bod, úsečka)

⑧ Parziale lexicografica che inspira da mi tutti

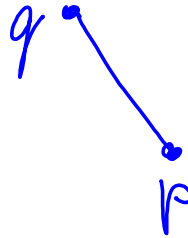
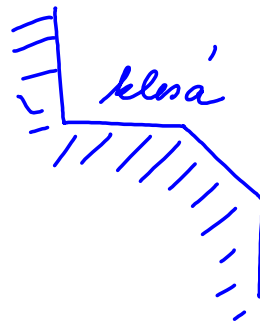
$$p \text{ si } \text{pod} \text{ } q \iff p_y < q_y \text{ mto } p_y = q_y \text{ a } p_x > q_x$$

Cerka od q da p
ide delu

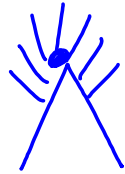
lira' cerka



para' cerka



⑩ split



titel $> 180^\circ$
 natam - ~~natam~~ ddu

merge



titel $> 180^\circ$
 ddu - natam

Algoritmus triangulasi mai' dua luhuy

1. radilem m. titelika na monde'nu mude'belu'ly
2. triangulasi monde'nu de mude'belu'ly

⑫ Algoritmus rozdelení na moudrěnní části

je založen na sametaci písmen, která jde se stoua delu
a radami se n udalostech. V nich se provádějí diagonaly
dělání ke směru ve frontě Q a ve směru T .

Fronta události Q .. událostmi mohou být pouze události

Na začátku algoritmu je upřesněno do fronty Q pomocí
definované lexikografické upřesnění

Binařní vyřazení směru T , na začátku prázdný,

je v něm udáváno pořadí stran moudrěnníku
tak, jak je políma sametaci písmen. Při tom bereme

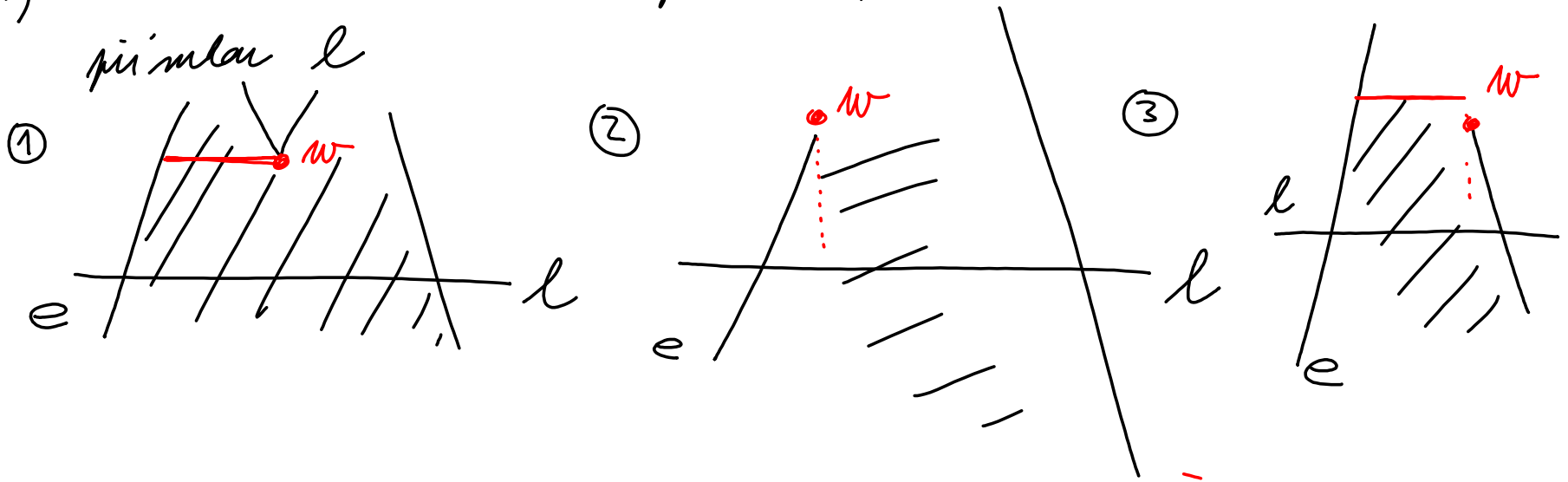
14

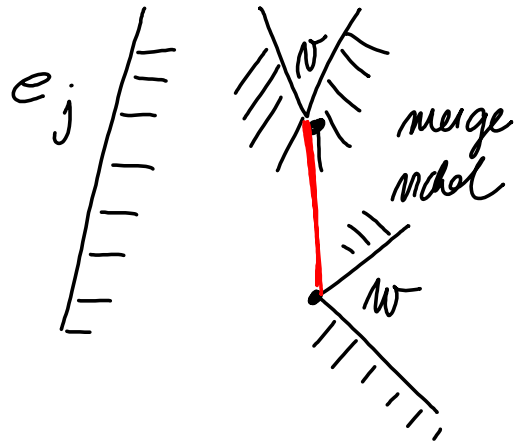
Pro každou stranu e , která je ve skemě T je helper (pomocník)

učel w množině helruka latorj, se

- 1) rodooma spojice mezi w a stranou e leži v množině helruku
- 2) se všech latorjch učelů je w nejblíže nad sametaci

přímku l





$$\text{helper}(e_j) = v$$

merge node v je helperem strany e_j ,
ktera je nejblizsi sleva k uzlu w ,
kterym prave prochame Spojime

Idea Prachanime-li uzly w a v .
nejblizsi leve strany je $merge$, a pokud ano, spojime s nym
druhy uzol.

