

Interschimbarea laturilor

Pas 1: Triangularea poligonului simplu.

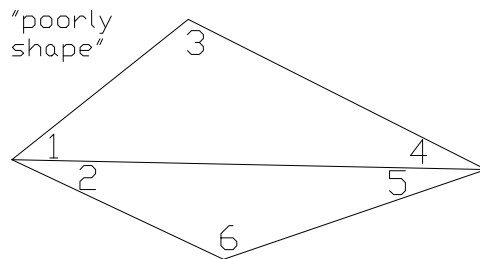
Pas 2: Inserarea punctelor interioare.

Pas 3:

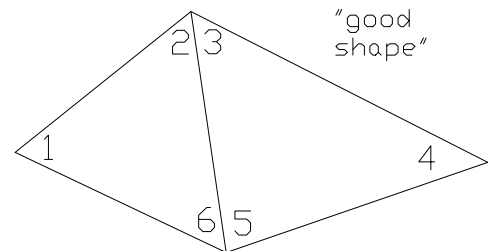
- triangularea obținută nu este unică

- optimizarea triangulărilor

a)



b)



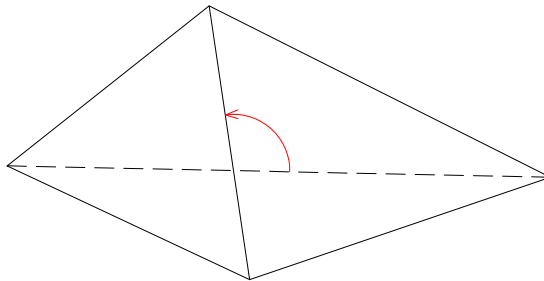
Criteriul formă încearcă să evite triunghiuri lungi și subțiri. Se preferă triunghiuri cu forme apropiate.

INTERSCHIMBAREA LATURILOR (EDGE SWAPPING)

Obiectivul: O triangulare "trebuie" să conțină cât mai puține unghiuri interioare *mici* posibil.

Se localizează un patrulater *strict* convex (toate unghiurile strict mai mici decât 180°) și se consider, pe rând cele două situații. Se alege cea cu unghiul cel mai mic interior (din cele 6) mai mare.

$\max(\min_1, \min_2) \rightarrow$ criteriul se numește *MaxMin*, iar tehnica se numește *largest minimal angle*, tehnică ce efectuează interschimbarea diagonalelor în patrulater, care de fapt sunt laturi în triangulare.



Observație: Un criteriu analog este *MinMax* (*smallest maximal angle*).

ALGORITMUL DE INTERSCHIMBARE

Pas 1: Se localizează o diagonală într-un patrulater strict convex.

Pas 2: Se interschimbă diagonală cu cealaltă dacă cel mai mic din cele 6 unghiuri interioare își mărește valoarea.

Pas 3: Dacă toate patrulaterelor strict convexe au fost testate și nicio schimbare nu a avut loc atunci STOP. Altfel se reia pasul 1.