

→ 3.4.5.13. Algorithmus für Point Location.

Eingabe: Pkt q , Datenstruktur D .

$D.search(q)$ liefert Dreieck von G , das q enthält

if q außerhalb Dreieck in der Wurzel then

Aussage: äußeres Gebiet von G .

else

$v \leftarrow$ Wurzel

while v kein Blatt (d.h. $D.outdeg(v) > 0$) do

forall Knoten u mit \exists Pointer $v \rightarrow u$ do

if q innerhalb Dreieck von u then

$v \leftarrow u$;

fi

od

od

Ausgabe: Dreieck von v

fi.

Schleifen-Invariante: Während der Ausführung der while-Schleife gilt stets, dass $q \in$ Dreieck von v .

Knoten $\hat{=}$ Objekt einer Klasse "Dreieck".

→ mit orient. Tests ...