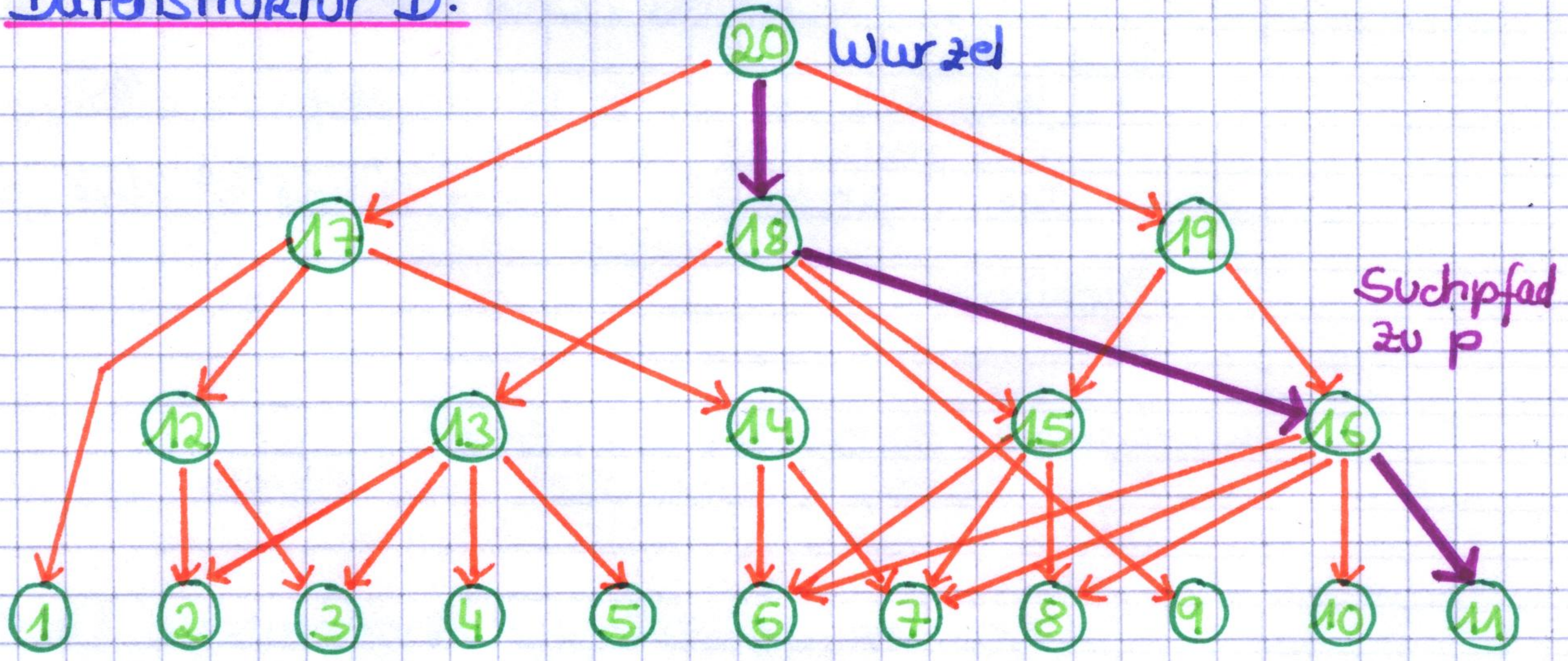


Bemerkung:
 $\blacksquare \in J$, hier: $h=4$

• Datenstruktur D:



• Algorithmus für Point Location:

Eingabe: Pkt q , Datenstruktur D
 if (q außerhalb Dreieck in der Wurzel) then
 Ausgabe: äußeres Gebiet von G
 else
 $v \leftarrow$ wurzel
 while v ist kein Blatt dh $outdeg(v) > 0$ 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 .