

Problema ne cere să găsim un punct, astfel încât "field of view"-ul pentru a putea vedea toate punctele din input să fie cât mai mic.

Putem face înfășurătoarea convexă a poligonului și ne pasă doar ca punctul pe care îl găsim să aibă un unghi cât mai mic pentru a vedea tot poligonul.

De asemenea, acest punct trebuie așezat într-un pătrat $2L * 2L$. O observație este că vrem ca punctul să fie cât mai depărtat de poligon, deci vom pune acest punct pe marginile acestui pătrat, nu în interior.

Așadar, putem face o soluție cu rotating calipers pentru a ne menține mereu punctele extreme de pe poligon. Ne plimbăm pe acel pătrat într-un sens, menținem punctele extreme, și luăm mereu unghiul minim. Dacă prelungim laturile poligonului și le intersectăm cu pătratul, acele intersecții ne vor da evenimentele în care se schimbă punctele de interes.

Pentru a simplifica implementarea foarte mult, nu ne vom plimba pe un pătrat. Ne vom plimba doar pe o latură a acestuia. Facem intersecțiile prelungerilor poligonului cu o singură latură, facem rotating calipers. După ce rezolvăm această problemă, trebuie doar să rotim planul cu 90 de grade și aplicăm algoritmul de mai sus de 4 ori (o dată pentru fiecare latură a pătratului). Complexitatea acestui algoritm va fi $O(N \log N)$.