

Not just in time: Skalierbare algorithmische Methoden für dynamischen Fluss und kritische Konstellationen

Prof. Dr. Sándor Fekete









(I) Statische Simulation

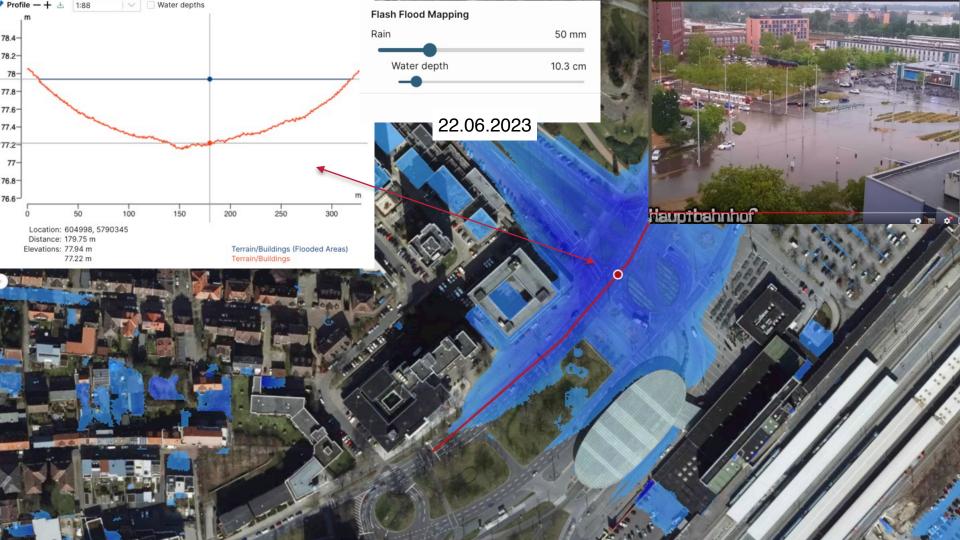






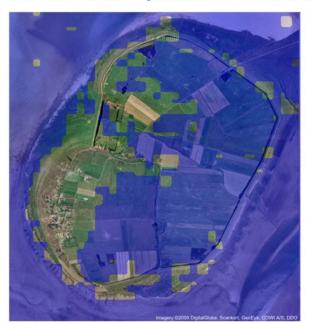






Detailed Terrain Data Essential

Sea-level rise (2 meter effect on Mandø)



90 meter terrain model



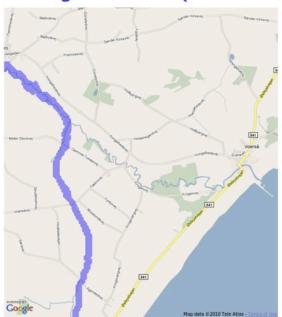
2 meter terrain model



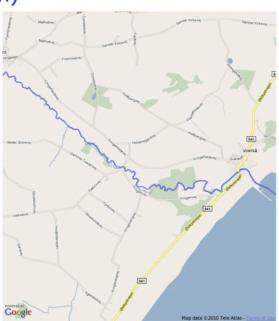


Detailed Terrain Data Essential

Drainage network (flow accumulation)



90 meter terrain model



2 meter terrain model

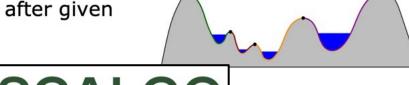




Many I/O-Efficient Flood Risk Results

Many theoretical results on surface water flow algorithms, including

- Flow accumulation
 - Size of upstream area
- Sea-level rise flood risk
 - Cells with non-increasing path to sea
- Depression flood risk
 - Cells under water after given amount of rain
- River rise flood risk





rise [AABRSSTY16]











(II) Dynamische Simulation







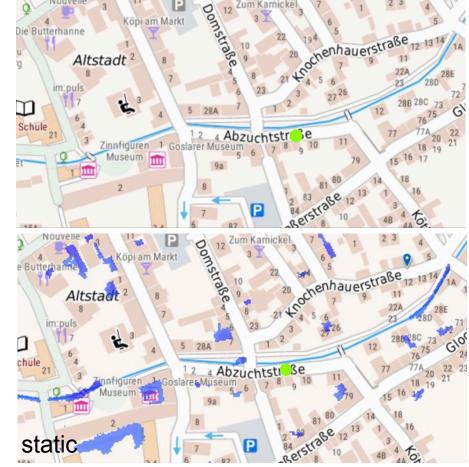




















Simulation: Genauigkeit oder Effizienz?



niedrig Genauigkeit hoch

1D z.B. Fließformeln ZD z.B. Flachwassergleichungen

3D z.B. Lattice Boltzmann

hoch Effizienz niedrig



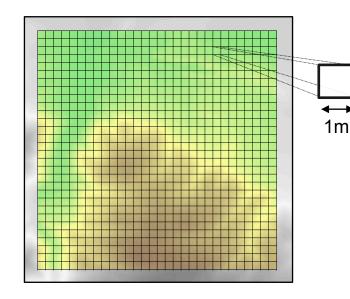
WaX 🌢





2D Hydraulische Simulation

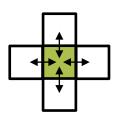




Für jeden Zeitschritt und jede Zelle:

- Wasserhöhe
- x/y-Geschwindigkeit

Update gemäß der D4/D8-Nchbarschaft



SCALGO TUFLOW

Flachwassergleichungen



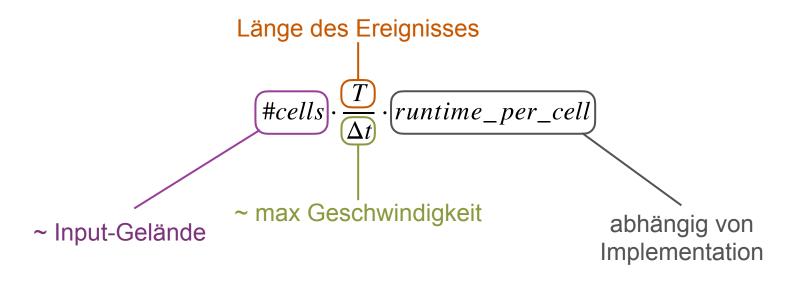






2D Hydraulische Modelle - Laufzeit







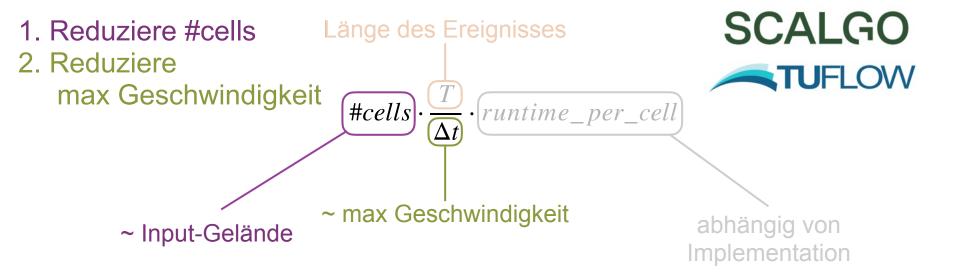






2D Hydraulische Modelle - Laufzeit











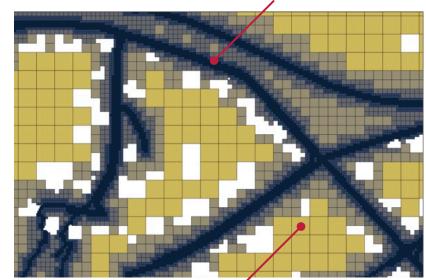




Reduziere Gesamtauflösung, erhalte hohe Auflösung in bestimmten Bereichen

1m





16m

orrānnent una







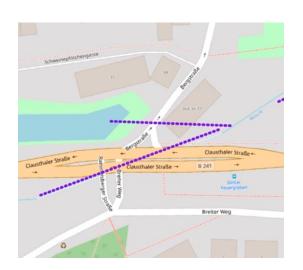




Wie erkennen wir den Bedarf nach höherer Auflösung?

Hohe Auflösung erforderlich: Fokusbereiche, Nähe zu Straßen, Flüssen, Durchlässen...









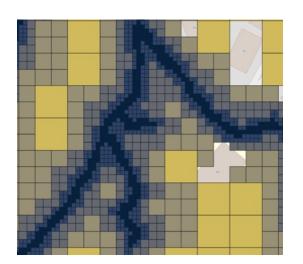


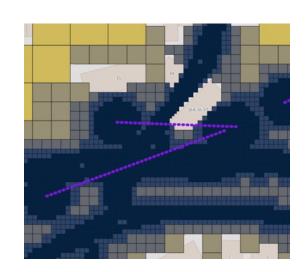




Wie erkennen wir den Bedarf nach höherer Auflösung?

Hohe Auflösung erforderlich: Fokusbereiche, Nähe zu Straßen, Flüssen, Durchlässen...





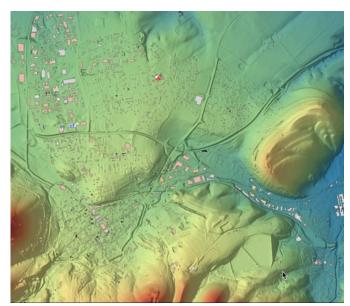












Goslar $(25km^2)$









für Bildung

und Forschung

Bundesministerium





1.0m 4.0m Quadtree (Streets, Streams, Culverts, BC) 8.0m Quadtree (Streets, Streams, Culverts, BC) 50000 16.0m Quadtree (Streets, Streams, Culverts, BC) 25 372 080 Zellen 40000 > 10h 30000 20000 **Echtzeit** 10000 2 133 157 Zellen ~1.5h 4000 6000 8000 2000 Simulation Time (s)

Goslar $(25km^2)$

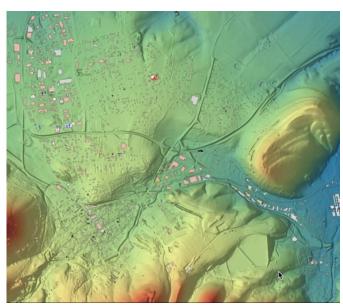












1.0m 4.0m Quadtree (Streets, Streams, Culverts, BC) 8.0m Quadtree (Streets, Streams, Culverts, BC) 50000 16.0m Quadtree (Streets, Streams, Culverts, BC) 25 372 080 Zellen 40000 -> 10h 30000 20000 **Echtzeit** 10000 2 133 157 Zellen ~1.5h 2000 4000 6000 8000 Simulation Time (s)

Goslar $(25km^2)$









Wie unterscheiden sich die Simulationsergebnisse?









22.05.2023

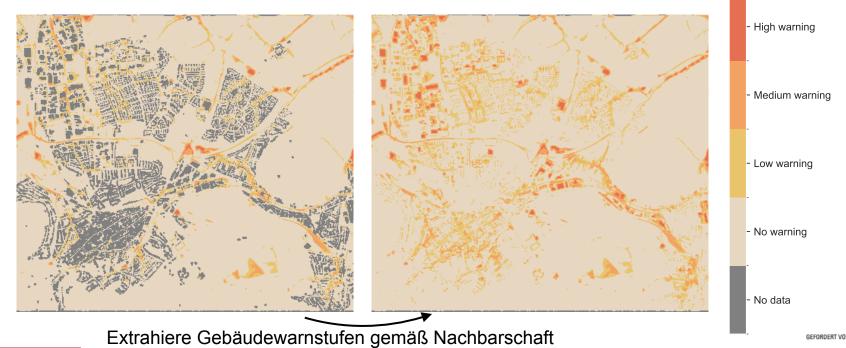












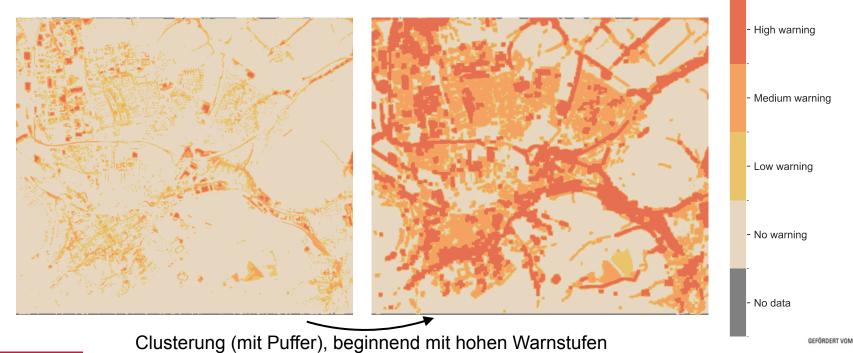












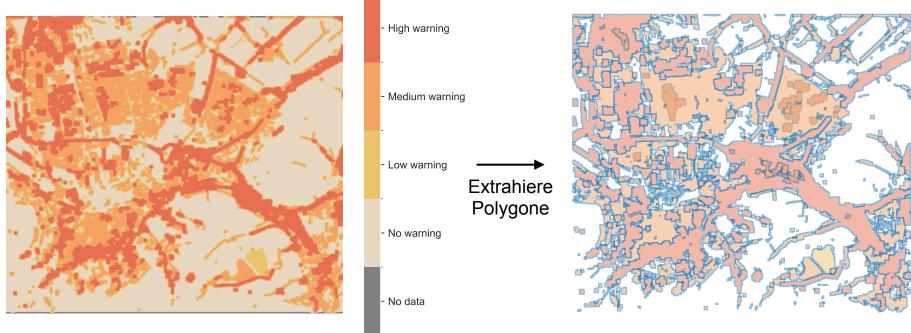














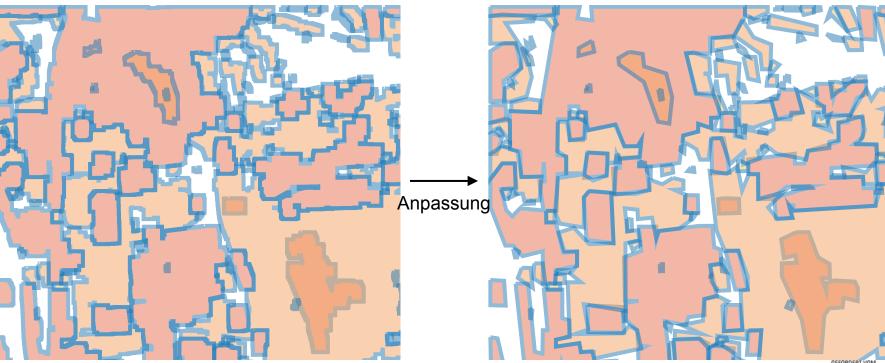














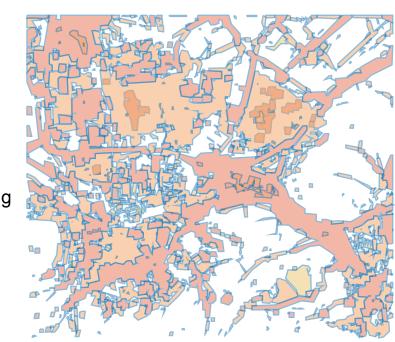






















(III) Kritische Konstellationen



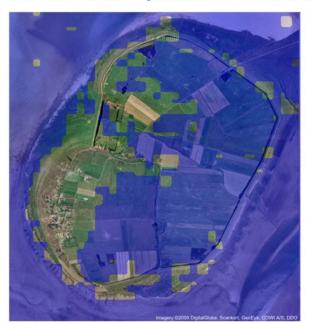






Detailed Terrain Data Essential

Sea-level rise (2 meter effect on Mandø)



90 meter terrain model



2 meter terrain model

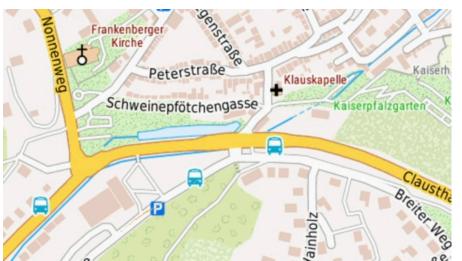




Kritische Unterschiede



1m 8m









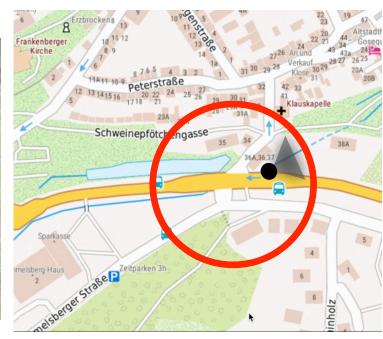




Identifikation kritischer Konstellationen



















66

Die Stadt Goslar begrüßt es, wenn praxisnahe Forschung unter Einbindung regionaler Partner und Hochschulen im Konsortium EXDIMUM dazu führt, die Bürgerinnen und Bürger in Goslar und Umgebung besser vor Hochwasser zu schützen.

OBERBÜRGERMEISTERIN DER STADT GOSLAR Urte Schwerdtner









