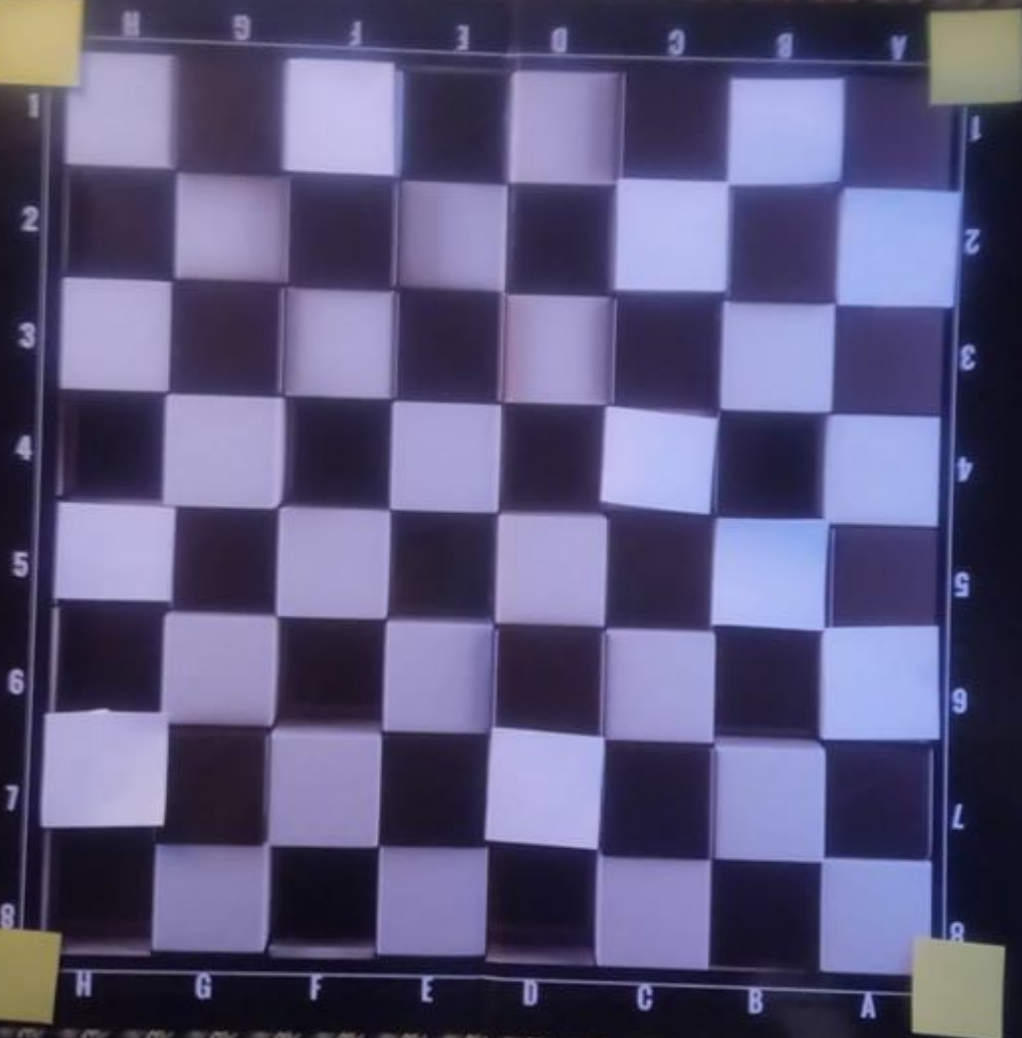


Rozpoznawanie obrazu z gry w warcaby oraz wizualizacja stanu gry na komputerze

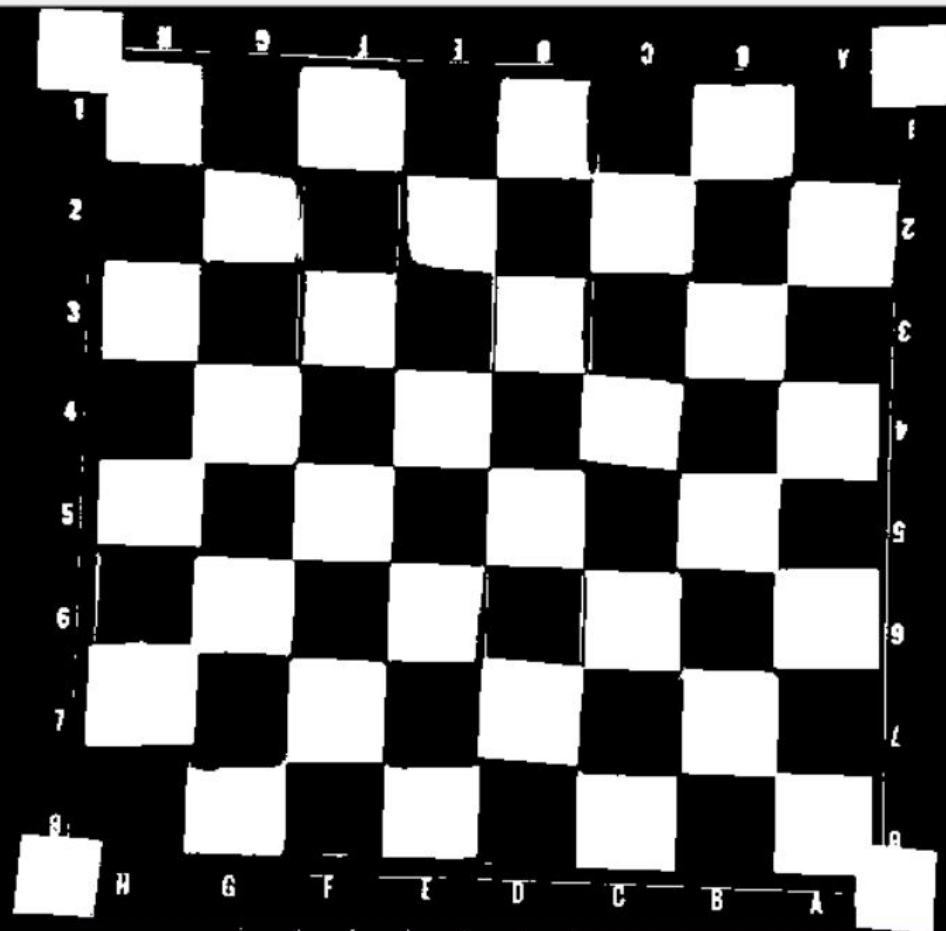
Małgorzata Sierbin
Joanna Chojnacka
Konrad Kurcaba
Robert Greliński



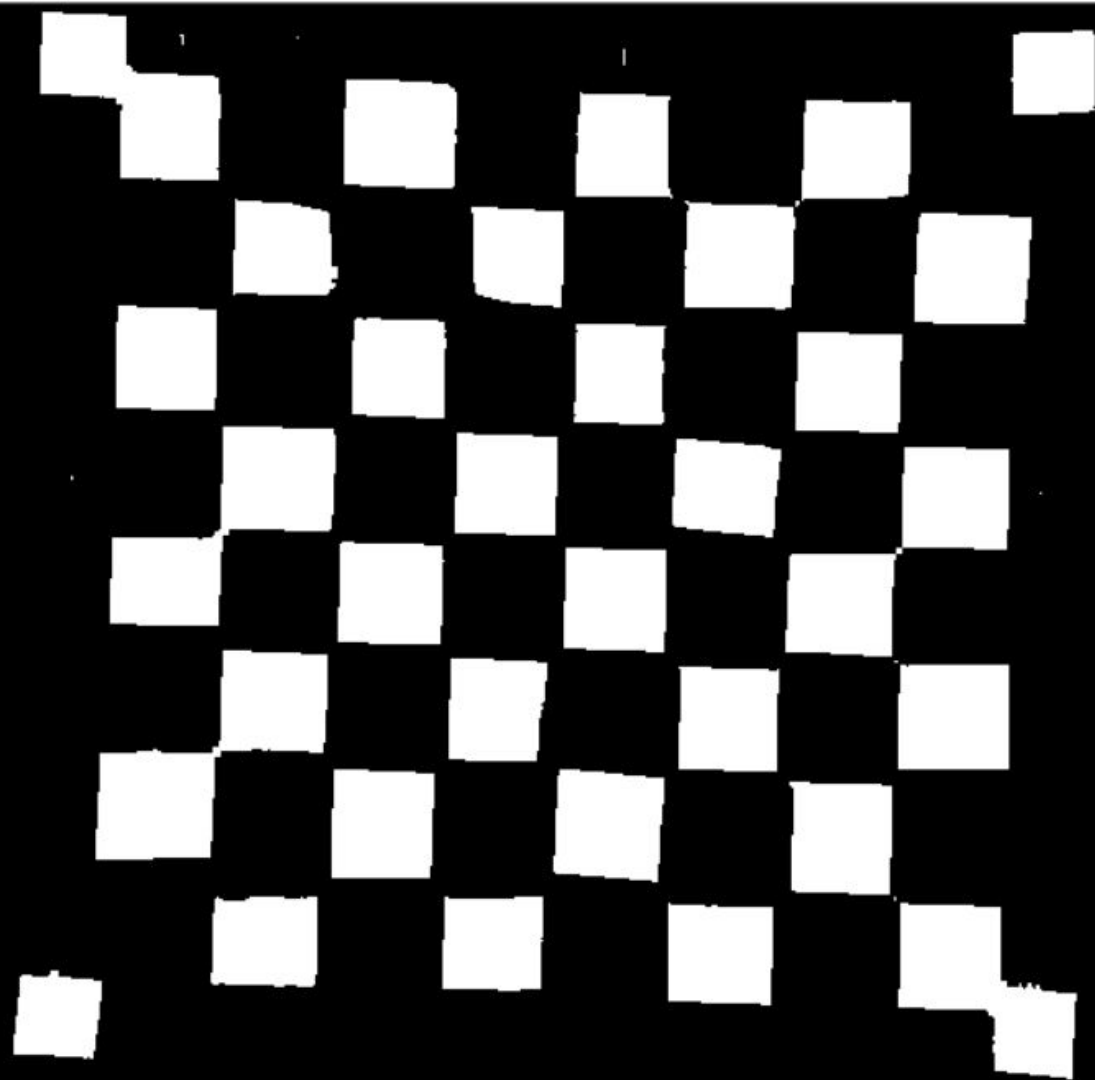
Progowanie

Type: ...ed: 0

Value: 114



Erozja



Wykrywanie znaczników



Erozja na znacznikach



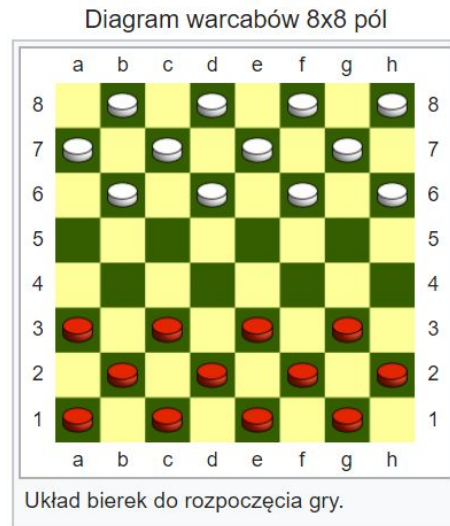
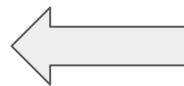
Sprawdzanie poprawności ruchów

Każdy gracz rozpoczyna grę z dwunastoma pionami (jeden koloru białego, drugi – czerwonego) ustawionymi na ciemniejszych polach planszy, w sposób przedstawiony na poniższej ilustracji.

Gra rozgrywana jest na ciemnych polach planszy o rozmiarze 8×8 pól.

- 0 - Puste czarne pole
- 1 - Pole z białym pionkiem
- 2 - Pole z czarnym pionkiem
- 5 - Białe pole

{5, 1, 5, 1, 5, 1, 5, 1}
{1, 5, 1, 5, 1, 5, 1, 5}
{5, 1, 5, 1, 5, 1, 5, 1}
{0, 5, 0, 5, 0, 5, 0, 5}
{5, 0, 5, 0, 5, 0, 5, 0}
{2, 5, 2, 5, 2, 5, 2, 5}
{5, 2, 5, 2, 5, 2, 5, 2}
{2, 5, 2, 5, 2, 5, 2, 5}



Sprawdzanie poprawności ruchów

Piony mogą poruszać się o jedno pole do przodu po przekątnej (na ukos) na wolne pola.

Bicie pionem następuje przez przeskoczenie sąsiedniego pionu (lub damki) przeciwnika na pole znajdujące się tuż za nim po przekątnej (pole to musi być wolne). Zbite piony są usuwane z planszy po zakończeniu ruchu.

Piony mogą bić zarówno do przodu, jak i do tyłu.

Wizualizacja

