

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

## Powód wybrania tematu:

- poznanie technologii rozpoznawania obrazów i metodyki stosowanej przy analizie ruchów
- rozwinięcie umiejętności programistycznych
- zainteresowanie strategicznymi grami planszowymi
- efekty, które można wykorzystać w celach rozrywkowych

# Harmonogram prac:

29.03 - Przegląd dostępnych informacji związanych z projektem, początek implementacji.

12.04 - Implementacja - rozpoznawanie obiektów (plansza, pionki), wykrywanie pozycji.

26.04 - Wizualizacja planszy i pionków.

10.05 - Sprawdzenie poprawności wykonanego ruchu.

24.05 - Nanoszenie poprawek. Testowanie.

7.06 - Ostateczne testy. Stworzenie dokumentacji. Prezentacja projektu.

Wybrany język programowania

C++, biblioteka OpenCV

# Podział prac:

Joanna Chojnacka - wizualizacja pionków i planszy, sprawdzenie poprawności wykonanych ruchów, dokumentacja

Małgorzata Sierbin - rozpoznawanie obiektów na planszy, wykrywanie pozycji, dokumentacja

Konrad Kurcaba - wizualizacja pionków i planszy, sprawdzenie poprawności wykonanych ruchów

Robert Greliński - rozpoznawanie obiektów na planszy, wykrywanie pozycji