

# Raport częściowy

Mateusz Fydrych 193410

Patryk Welenc 193241

Artur Binczyk 193138

Jerzy Szyjut 193064

Wykrywanie obiektów w strumieniu danych video YOLO

<https://github.com/HubGitPL/object-detection-project>

1. Szczegóły Implementacji: Głównym celem implementacji jest stworzenie systemu do dynamicznego wykrywania obiektów i interakcji z nimi:
  - Przygotowanie Modelu: Wykorzystanie algorytmu YOLO do detekcji obiektów.
  - Przechwytywanie Wideo: Moduł Screen Capture na bieżąco przesyła zrzuty ekranu do modelu YOLO, inicjując proces detekcji.
  - Sterowanie: Implementacja funkcji obliczającej wymagane przesunięcie myszki i następnie wykonującej ten ruch na podstawie pozycji wykrytego obiektu
2. Scenariusze Wykorzystania: Projekt ma praktyczne zastosowanie w środowisku gier, ze szczególnym uwzględnieniem:
  - CS2 (Counter-Strike 2): Wykorzystanie wykrywania obiektów w grze (np. celowanie, identyfikacja przeciwników).
3. Aktualny stan pracy: Przydzielono role
  - Przygotowanie zbiorów danych - Mateusz Fydrych, Patryk Welenc
  - Wytrenowanie modelu - Artur Binczyk
  - Implementacja - Jerzy Szyjut