**Spis treści**

1. Wstęp
   1. Cel i układ pracy
2. Opis problemu
3. Część teoretyczna
   1. Środowiska programistyczne
      1. Git
      2. Java
      3. Python
   2. Środowiska developerskie
      1. Intelij
      2. Android
   3. Biblioteki i technologie użyte przy tworzeniu aplikacji
   4. Algorytmy rozpoznawania tablic rejestracyjnych.
      1. Akwizycja obrazu
      2. Przekształcenia morfologiczne
      3. Binaryzacja
      4. Wykrywanie krawędzi i rzut jasności .
      5. Klasyfikator Haara
      6. Rozpoznawanie znaków
4. Część praktyczna
   1. Implementacja algorytmu na platformie desktopowej
   2. Testy jednostkowe i integracyjne.
   3. Interface graficzny GUI przy użyciu biblioteki JAVAfx
   4. Implementacja algorytmu na platformie android
   5. Testy integracyjne
5. Podsumowanie i wnioski
6. Bibliografia