

Podpowiadarka do puzzli

Podstawy teleinformatyki - projekt

Autorzy:

Piotr Goździewski
Martyna Markiewicz
Łukasz Śmierzchalski

Prowadzący:

mgr inż. Przemysław Walkowiak

Szkic harmonogramu:

1. Zapoznanie się z dokumentacją OpenCV.
2. Zaprojektowanie interfejsu graficznego aplikacji.
3. Wczytanie dwóch zdjęć: oryginalnego obrazka i rozsypanych puzzli oraz ustawienie dla nich odpowiedniej rozdzielczości.
4. Implementacja algorytmu wykrywającego i zaznaczającego kontur danego puzzla.
5. Rozpoznawanie zaznaczonego puzzla na oryginalnym zdjęciu.
6. Zaznaczenie miejsca, w którym powinien znajdować się dany puzzel na obrazie wynikowym.

Dlaczego podpowiadarka do puzzli ?

Temat podpowiadarki do puzzli zaciekał nas, ponieważ nigdy wcześniej nie spotkaliśmy się z podobnym programem.

Przedmiot obieralny “Przetwarzanie obrazów i systemy wizyjne” pozwolił nam zdobyć wiedzę, którą chcielibyśmy wykorzystać w realizacji tego projektu.

Program ten pozwoli na szybsze ułożenie puzzli, dzięki podpowiedziom, w której części obrazu trzeba umieścić dany puzzel.

Podpowiadarka przyda się zarówno dzieciom jak i osobom dorosłym.

Podział prac

- Projekt interfejsu.
 - Łukasz Śmierzchalski
- Implementacja algorytmu wykrywającego i zaznaczającego kontur danego puzzla.
 - Martyna Markiewicz
- Implementacja algorytmu rozpoznającego obraz danego puzzla wraz z jego zaznaczeniem na obrazie wynikowym.
 - Piotr Goździewski
- Dokumentacja
 - Martyna Markiewicz
 - Piotr Goździewski
 - Łukasz Śmierzchalski