

Podpowiadarka do puzzli

Podstawy teleinformatyki - projekt

Autorzy:

Piotr Goździewski
Martyna Markiewicz
Łukasz Śmierzchalski

Prowadzący:

mgr inż. Przemysław Walkowiak

Wykonane prace

- Wstępny projekt interfejsu graficznego.
- Implementacja algorytmu wykrywającego i zaznaczającego kontur danego puzzla.
- Utworzenie oddzielnych puzzli na podstawie zaznaczonych konturów. Każdy puzzel jest zapisywany jako oddzielny element na liście.

Wstępny projekt interfejsu

✚ Podpowiadarka do puzzli

— □ ×

Przed uruchomieniem programu:

Wykonaj zdjęcie obrazu



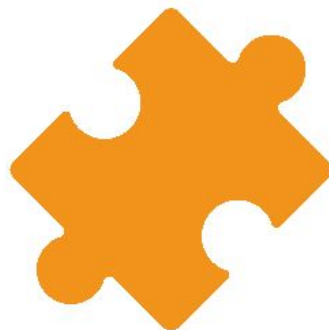
Obraz układanki znajduje się na opakowaniu puzzli. Zdjęcie wykonaj smartfonem, tabletem lub aparatem cyfrowym.

Wykonaj zdjęcie puzzli



Pamiętaj by puzzle były odwrócone obrazkiem do góry. Zdjęcie wykonaj smartfonem, tabletem lub aparatem cyfrowym.

Zgraj zdjęcia na komputer

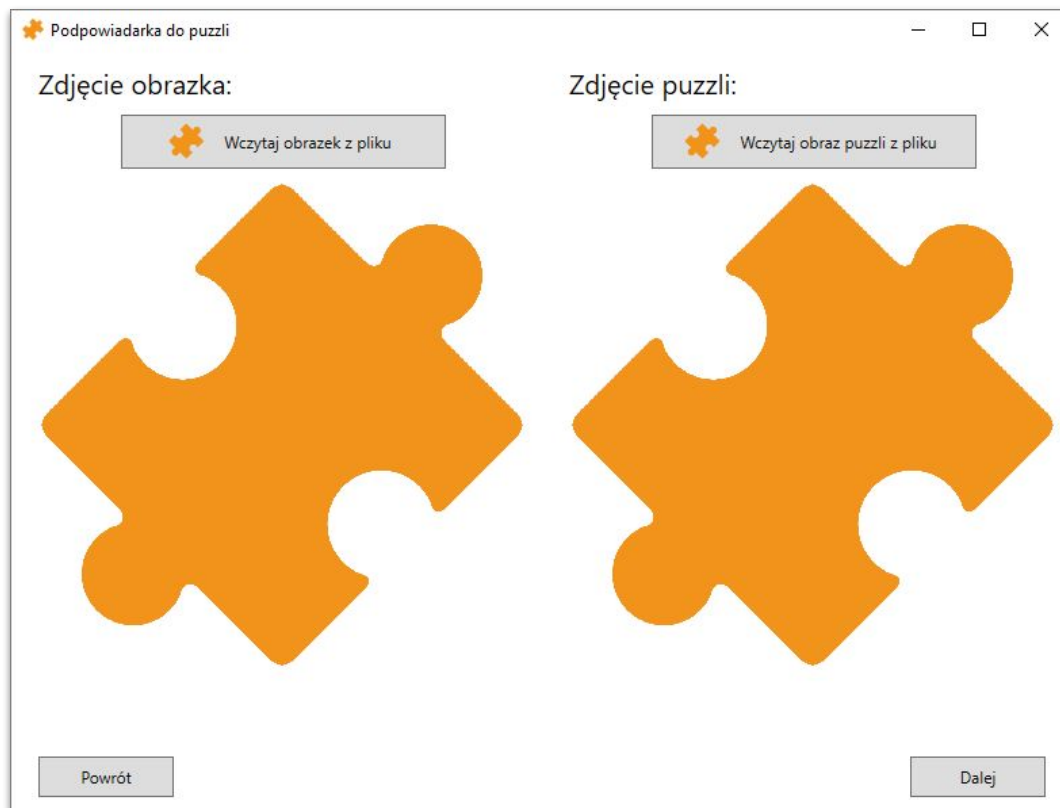


Zdjęcia prześlij na komputer przy pomocy kabla USB, bluetooth lub karty pamięci. Zapamiętaj lub skopiuj ścieżkę do folderu.

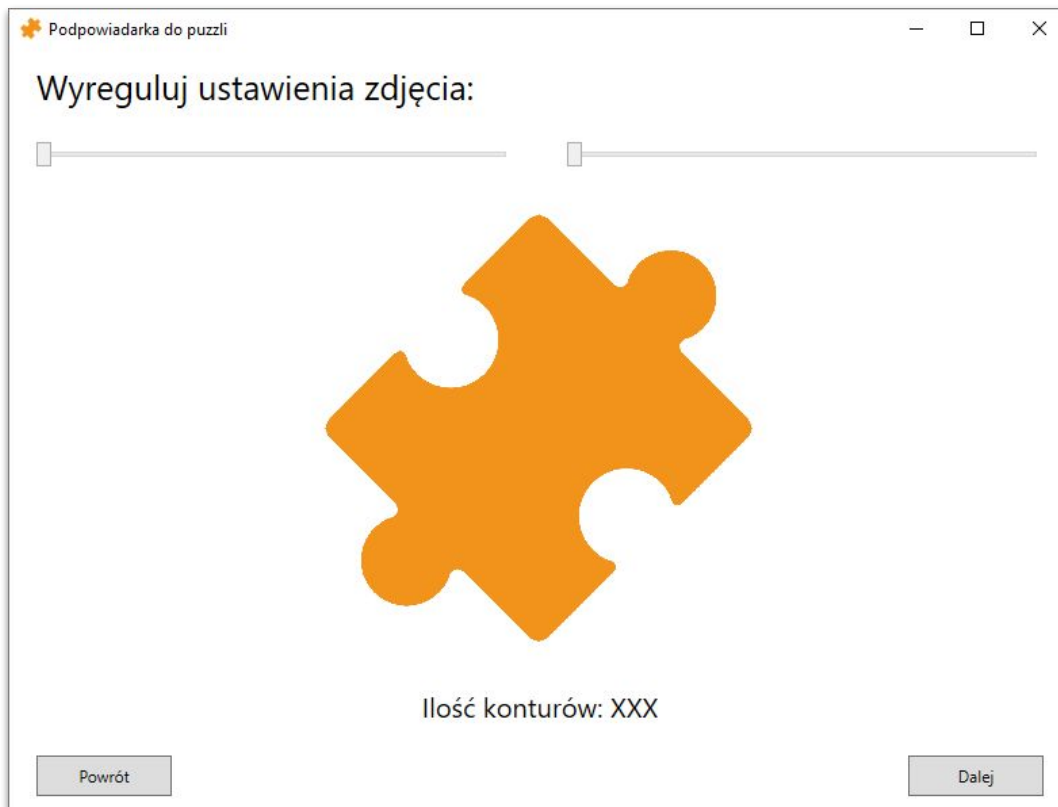
☐ Nie pokazuj więcej tego okna

Dalej

Wstępny projekt interfejsu



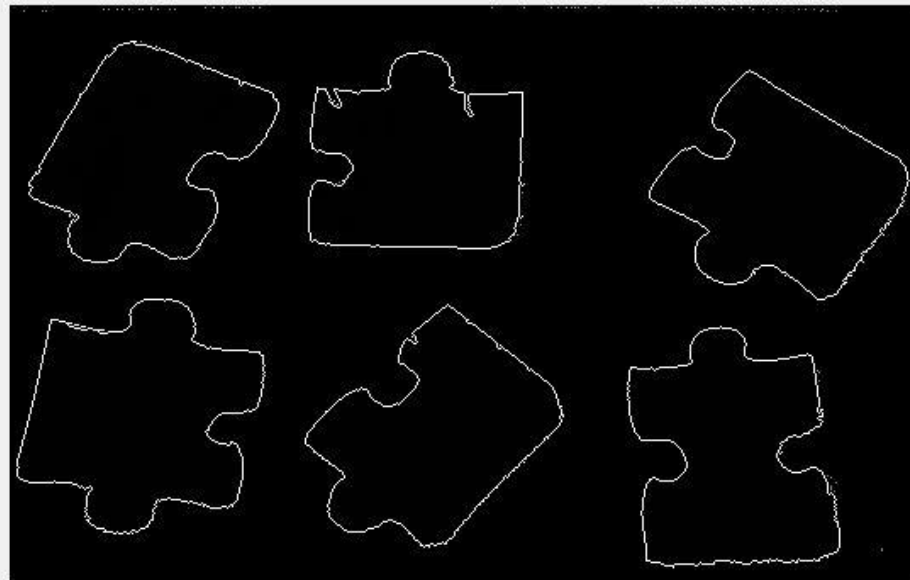
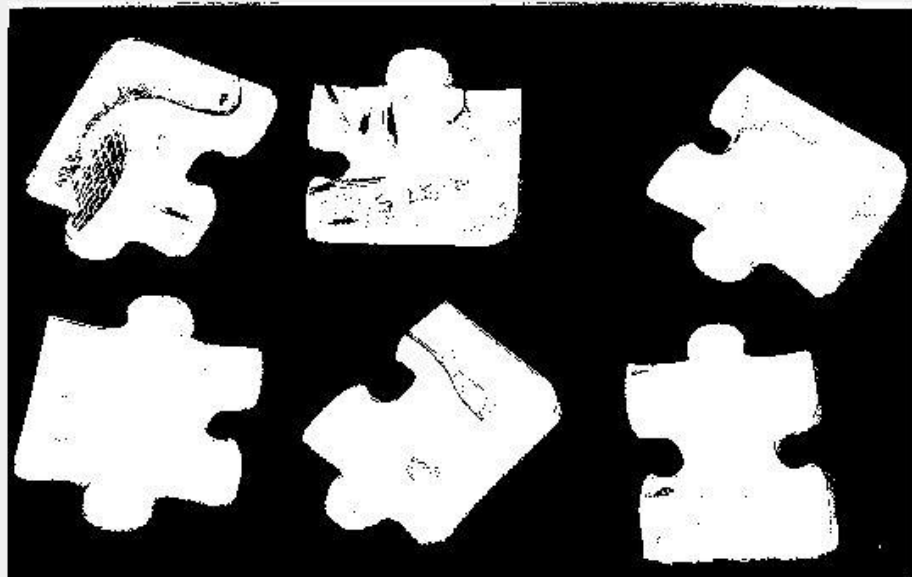
Wstępny projekt interfejsu



Zdjęcie puzzli - przykład 1



Wykrywanie i zaznaczanie konturów puzzli - przykład 1



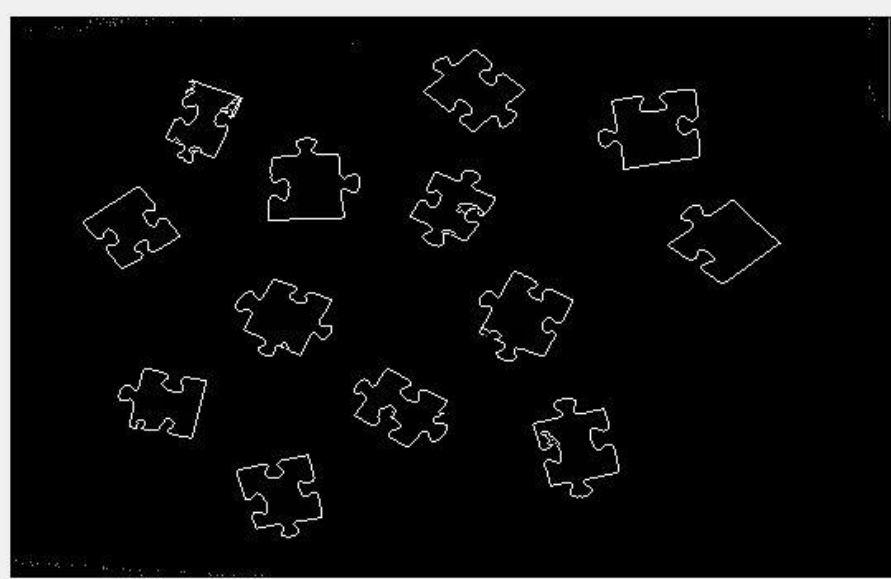
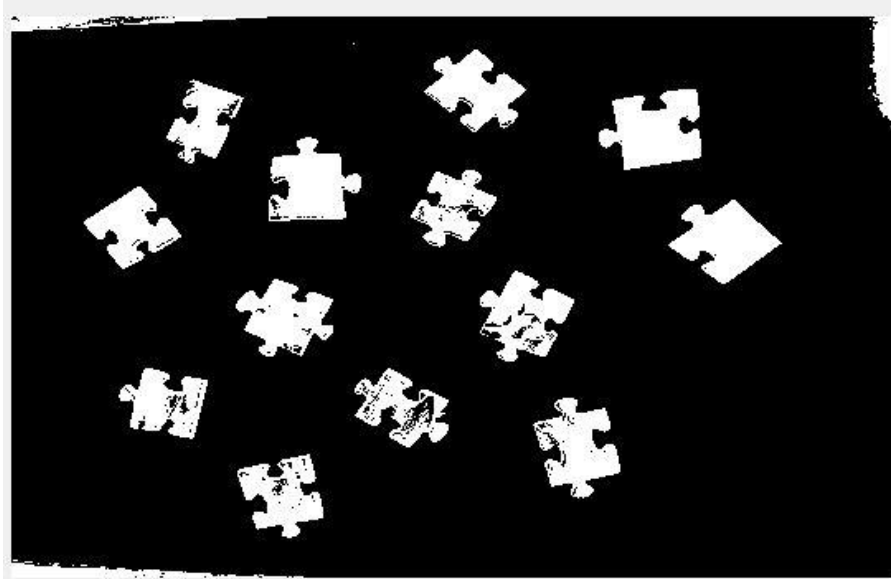
Zdjęcia wyodrębnionych puzzli - przykład 1



Zdjęcie puzzli - przykład 2



Wykrywanie i zaznaczanie konturów puzzli - przykład 2



Zdjęcia wyodrębnionych puzzli - przykład 2

