

Konzept - Arbeitsgruppe AG_B 3

Erkennen von Spielkarten

Ziel

Das Programm soll ein Pokerblatt anhand eines Bildes der Spielkarten erkennen, also deren Farbe und Wert ausgeben.

Eingabe

Ein Bilddatei in einem der folgenden Formate: .png, .tiff, .jpg. Das Programm arbeitet nach der Angabe des Bildes von alleine und benötigt keine weitere Interaktion.

Ausgabe

Der Output ist textuell und gibt jeweils Farbe und Wert der einzelnen Spielkarten von links nach rechts an (optional mit Ausgabe des Blatt nach Pokerregeln).

Visueller Output wäre möglich, wenn man die erkannten Werte in das Bild unter/über die jeweiligen Karten schreibt.

Voraussetzungen

- der Hintergrund muss einfarbig und darf nicht weiß sein
- die Karten dürfen nicht überlappen oder berühren
- die Karten sollen in einer Reihe liegen, ausgerichtet an den Laengsseiten
- das Bild muss von oben aufgenommen sein (keine verzerrte Perspektive)

Methodik

Evaluierung

- Wieviel Prozent der Testdatensätze liefern ein korrektes Ergebnis?
- Ist der Output auf dem Ausgabebild lesbar? (wenn Ausgabebild verwendet wird)
- Werden die Farben korrekt unterschieden?
- Werden die Bilder korrekt erkannt?

Datenbeispiel

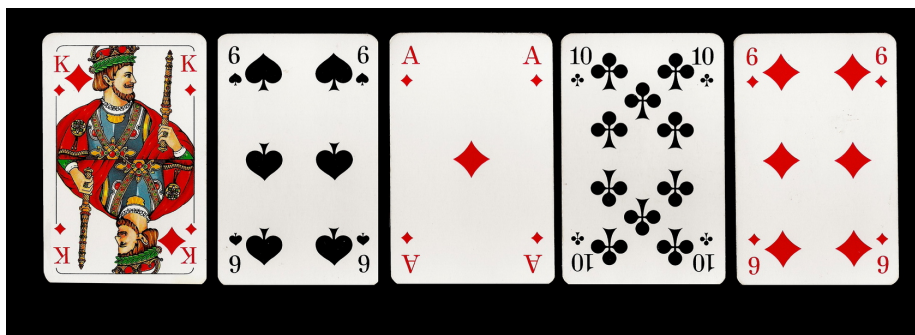


Figure 1: Input Beispiel



Figure 2: Outputbeispiel