

Wykonawcy:	Index:	Rok: 3; Semestr: 5	Projekt Zespołowy
Adam Godziński	127065	Język programowania:	Python
Dawid Korach	126909	Temat:	Podpowiadarka do puzzli

Spis treści:


Spis treści:	1
Harmonogram - szkic	2
Sprint 1:	3
Sprint 2:	3
Sprint 3:	3
Debugging:	3
Dlaczego wybraliśmy taki temat:	4
Adam:	4
Dawid:	4
Podział prac:	5

Harmonogram - szkic

<div><div>★</div><div>Sprint 1</div></div> <div><div>☰</div><div>Finish GUI & Loading images</div></div>	<div><div>📅</div><div>Mar 18 → Mar 29</div></div> <div><div>✓</div><div>✎</div><div>🗑</div></div> <div></div>
<div><div>☆</div><div>Sprint 2</div></div> <div><div>☰</div><div>Recognizing elements of puzzle & Separating background</div></div>	<div><div>📅</div><div>Mar 29 → Apr 12</div></div> <div><div>✓</div><div>✎</div><div>🗑</div></div> <div></div>
<div><div>☆</div><div>Sprint 3</div></div> <div><div>☰</div><div>Fitting elements of puzzles & generating final image</div></div>	<div><div>📅</div><div>Apr 12 → Apr 26</div></div> <div><div>✓</div><div>✎</div><div>🗑</div></div> <div></div>
<div><div>☆</div><div>Debugging</div></div> <div><div>☰</div><div>Testing & improving accuracy and speed of application</div></div>	<div><div>📅</div><div>Apr 26 → May 10</div></div> <div><div>✓</div><div>✎</div><div>🗑</div></div> <div></div>

Sprint 1:

 **#5 Gui**
Design | Gameplay ⌚ 0 / 8h


 **#2 Stworzenie pomysłu interfejsu**
Design | Gameplay ⌚ 0 / 3h


 **#11 Dodawanie Zdjęć**
Programming | Feature ⌚ 0 / 2h


Sprint 2:

 **#7 Rozpoznawanie/numerowanie puzzli**
Programming | Feature ⌚ 0 / 12h
 

 **#8 Seperowanie (usuwanie tła)**
Programming | Feature ⌚ 0 / 4h


Sprint 3:

 **#9 Docelowe umieszczenie puzzli**
Programming | Feature ⌚ 0 / 16h
 

 **#10 Generowanie Obrazu**
Programming | Feature ⌚ 0 / 12h


Debugging:

Przejrzenie kodu napisanego przez siebie, przez drugą osobę.

Dlaczego wybraliśmy taki temat:























Adam:

Po zajęciach z “Przetwarzania obrazów i systemów wizyjnych” na poprzednich semestrach, chciałem stworzyć coś praktycznego z udziałem poznanych tam technologii m.in. OpenCV. Ponadto, mój pierwszy wybrany temat został zajęty wcześniej przez kogoś innego, więc naturalnie wybrałem ten drugi - “Podpowiadarka do puzzli”.

Dawid:

Zainteresowałem się tym tematem ze względu na OpenCV, które poznałem na zajęciach w 3 semestrze. Programowaliśmy wtedy w Pythonie, a ponieważ na co dzień nie mam z nim do czynienia - temat wydał się dość ciekawy. Oprócz tego, do tematu zaprosił mnie Adam, więc z chęcią się zgodziłem jako, że byłem wtedy bez grupy.

Podział prac:

Adam Godziński	Dawid Korach
<div><div> #7 Rozpoznawanie/numerowanie puzzli Programming Feature ⌚ 0 / 12h </div><div> #8 Seperowanie (usuwanie tła) Programming Feature ⌚ 0 / 4h </div><div> #9 Docelowe umieszczenie puzzli Programming Feature ⌚ 0 / 16h </div><div> #10 Generowanie Obrazu Programming Feature ⌚ 0 / 12h </div></div>	<div><div> #5 Gui Design Gameplay ⌚ 0 / 8h </div><div> #2 Stworzenie pomyslu interfejsu Design Gameplay ⌚ 0 / 3h </div><div> #7 Rozpoznawanie/numerowanie puzzli Programming Feature ⌚ 0 / 12h </div><div> #9 Docelowe umieszczenie puzzli Programming Feature ⌚ 0 / 16h </div><div> #11 Dodawanie Zdjęć Programming Feature ⌚ 0 / 2h </div></div>
Szacowany udział czasowy: 24h	Szacowany udział czasowy: 27h
Łączny szacowany czas pracy: 51h. UWAGA! Czas może w znacznym stopniu ulec zmianie. Za wszelkie utrudnienia, uprzejmie przepraszamy.	