

Wykonawcy:	Index:	Rok: 3; Semestr: 5	Podstawy Teleinformatyki (10.05.2018)
Adam Godziński	127065	Język programowania:	C#
Dawid Korach	126909	Temat:	Podpowiadarka do puzzli

Sprint 4

Completed 4

#10 Generowanie Obrazu

Programming | Feature

4h / 2h

#15 Dodanie ustawień dla znajdowania puzzli

Programming | Feature

4h / 4h

#16 Dodanie oryginalnego obrazu przez użytkownika

Programming | Feature

30m / 1h

#17 Automatyczne wykrywanie jak mają zostać ułożone puzzle

Programming | Feature

4h / 6h

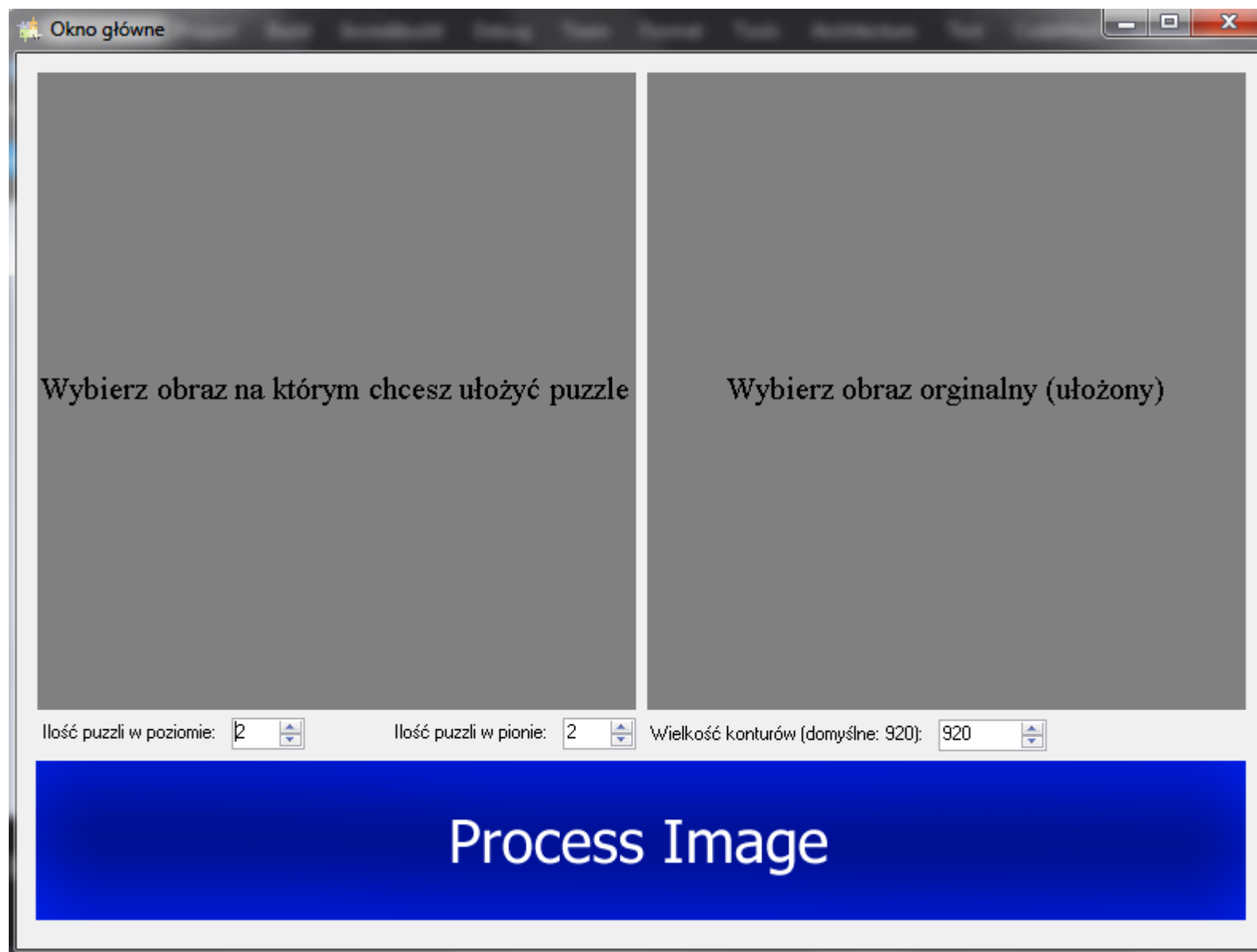
Sprint 4 skupiał się na poprawie problemów, oraz dodawaniu brakujących funkcjonalności.

Układanie puzzli jest mocno zależne od wykonanych zdjęć, zależnie od wielkości zdjęcia różne są wielkości konturów puzzli. Dodaliśmy więc suwak modyfikujący stałą od której zależy jakie wielkości konturów przepuścić.

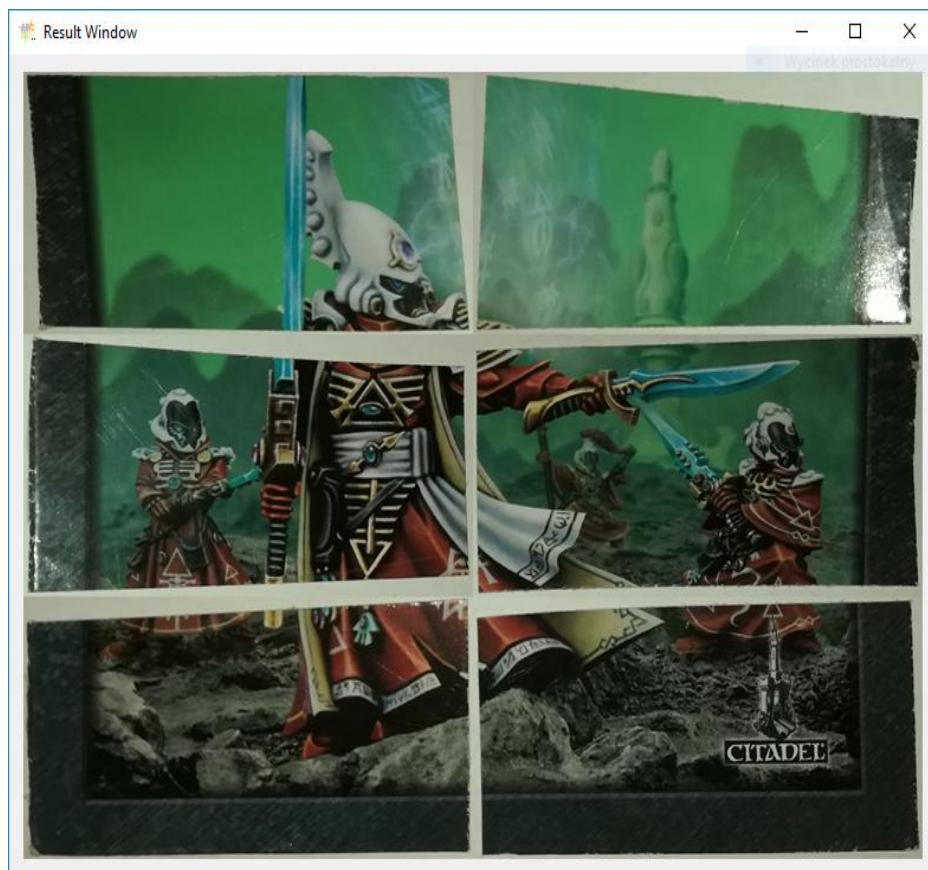
Dodano brakującą funkcjonalność dodawania oryginalnego obrazka do metody wykorzystujących keypointy.

Dodano generowanie ostatecznego obrazu.

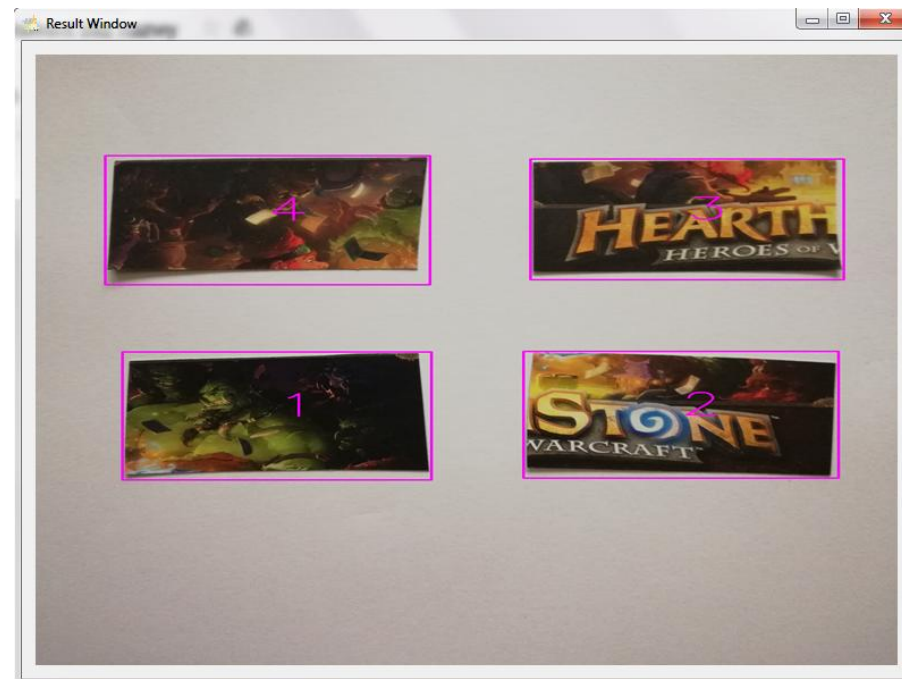
Wstępnie zaimplementowano funkcje mówiącą jak ułożyć puzzle.



Przykład generowania ostatecznego obrazu oraz obrazu wejściowego dla porównania:



“Wyjście” funkcji podpowiadająca jak mają być ułożone puzzle oraz obrazek pomocniczy:



Pytania?