**Commity**

**Marzec 28, tydzień 0 – przed pierwszym spotkaniem  
Zuzia**  
Przedstawienie konceptu.  
Prezentacja kodowania obrazka.  
Prezentacja działania biblioteki OpenCV.

**Kwiecień 6, tydzień 1  
Szymon**

**Kwiecień 13, tydzień 2  
Szymon**

**Kwiecień 13, tydzień 2  
Zuzia**  
Porządkowanie plików w repozytorium.

**Kwiecień 17, tydzień 2  
Zuzia**  
Wprowadzenie klasy kodującej pojedyncze nonogramy zawierającą id, macierz i nazwę – picture  
Funkcja zapisu nonogramu jako obraz.

**Kwiecień 22, tydzień 3  
Kajtek**  
Prototyp GUI do zapisu obrazu

**Kwiecień 22, 23, tydzień 3  
Szymon**

**Kwiecień 24, tydzień 3  
Zuzia**  
Funkcja zapisu nonogramów w jednym pliku i odczytywania go za pomocą biblioteki Pickle.   
Dodanie pliku Stworzone\_z\_gui.pkl, gdzie przechowywane są nonogramy.

**Kwiecień 25, tydzień 3  
Kajtek**  
Pełna wersja GUI do zapisu obrazu

**Kwiecień 26, tydzień 4  
Zuzia**  
Dodanie do klasy picture atrybutu is\_solved, oznaczającego czy dany nonogram był już rozwiązany.  
Dodanie dodatkowej funkcji ładowania plików, funkcji oznaczenia obrazu jako rozwiązany i funkcji kopiowania plików z nonogramami.

**Kwiecień 27, tydzień 4  
Szymon**

**Kwiecień 27, tydzień 4  
Zuzia**  
Modyfikacja funkcji ładowania plików.

**Maj 3, tydzień 5  
Kajtek**  
Pierwsza wersja funkcji zaznaczania x po kliknięciu prawym przyciskiem myszy.

**Maj 3, tydzień 5  
Zuzia**  
Dodanie funkcji resetującej zapis gry.

**Maj 8, tydzień 5  
Zuzia**  
Dodanie .gitignore i usunięcie plików systemowych z głównego folderu w repozytorium.

**Maj 9, 10, tydzień 5  
Kajtek**  
Poprawienie błędów funkcji zaznaczania x po kliknięciu prawym przyciskiem myszy, funkcja w pełni funkcjonalna.

**Maj 11, tydzień 6  
Szymon**

**Maj 14, tydzień 6  
Janek**  
Dodanie grafik do menu.

**Maj 17, tydzień 6  
Zuzia**  
Dodanie opcji zmiany nazwy stworzonego obrazka w GUI, dodanie dwóch nonogramów.

**Problemy / zmiany konceptu**

**Kwiecień 6**  
Odrzucenie OpenCV, podstawową biblioteką jest Tkinter

**Kwiecień 24**  
Zmiana koncepcji zapisu nonogramów. Zamiast zapisywać każdy nonogram jako pojedynczy obraz, teraz są zapisywane w jednym pliku .pkl za pomocą biblioteki Pickle

**Kwiecień 26**  
W obiekcie klasy picture jest informacja, czy nonogram był już rozwiązany.

**Maj 3, tydzień 5**

Problem: Funkcja nie w pełni kompatybilna z funkcją do odczytu końca gry. (błędna macierz odpowiedzi.

**Maj 17**  
Problem z zapisaniem wprowadzanej nazwy w GUI tworzenia nonogramu-> rozwiązany.