

Robottiohjelmoinnin harjoitustyö

Ristinollarobotti

Aaro Salosensaari

`aaro.salosensaari@cs.helsinki.fi`

Tietojenkäsittelytieteen laitos
Helsingin Yliopisto

Helsinki, 10. tammikuuta 2015

Sisältö

| | | |
|----------|-------------------------------------|----------|
| 1 | Ristinollarobotin kuvaus | 2 |
| 2 | Robotin rakenne | 2 |
| 3 | Ohjelmakoodi | 2 |
| 3.1 | Piirtobotti "Penbot" | 2 |
| 3.2 | Ristinollapeli | 2 |
| 3.2.1 | Peli | 2 |
| 3.2.2 | Kuvantunnistus | 2 |
| 4 | Testaus | 2 |
| 5 | Rajoitukset ja tulevaisuus | 2 |
| 6 | Käyttöohjeet | 2 |
| 6.1 | Rakennusohje | 2 |
| 6.2 | Ohjelmistojen kääntäminen | 2 |
| 6.2.1 | Penbot | 2 |
| 6.2.2 | Ristinollapeli | 2 |

1 Ristinollarobotin kuvaus

Kuvaus tähän.

2 Robotin rakenne

3 Ohjelmakoodi

3.1 Piirtobotti "Penbot"

3.2 Ristinollapeli

3.2.1 Peli

3.2.2 Kuvantunnistus

4 Testaus

5 Rajoitukset ja tulevaisuus

6 Käyttöohjeet

6.1 Rakennusohje

6.2 Ohjelmistojen kääntäminen

6.2.1 Penbot

6.2.2 Ristinollapeli