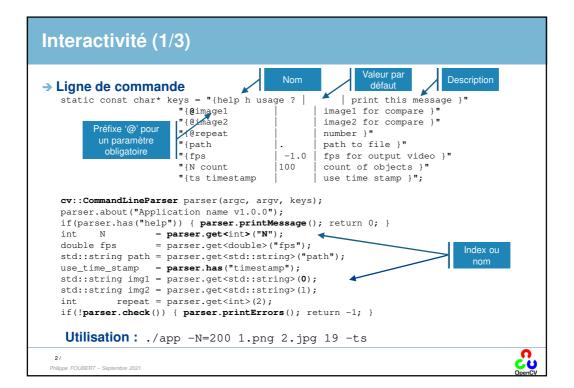


Philippe FOUBERT



Interactivité (2/3)

```
→ Clavier
```

```
char key = cv::waitkey(0)
```

→ Trackbar

Philippe FOUBERT – Septembre 2021



Interactivité (3/3)

→ Souris

```
cv::setMouseCallback(
       const cv::String &windowName, // The window name cv::MouseCallback *onMouse, // The callback to be called
                            *param = nullptr); // Data to be passed to the callback
Avec une callback ayant pour prototype:
    void onMouse(
                       // EVENT_LBUTTONDOWN EVENT_RBUTTONDOWN EVENT_MBUTTONDOWN
       int event,
                       // EVENT_LBUTTONUP
                                                  EVENT_RBUTTONUP
                                                                          EVENT_MBUTTONUP
                       // EVENT_LBUTTONDBLCLK EVENT_RBUTTONDBLCLK EVENT_MBUTTONDBLCLK
                       // EVENT_MOUSEMOVE
       int x,
       int v,
                       // EVENT_FLAG_CTRLKEY EVENT_FLAG_SHIFTKEY EVENT_FLAG_ALTKEY // EVENT_FLAG_LBUTTON EVENT_FLAG_RBUTTON EVENT_FLAG_MBUTTON
       int flags,
```

4 /
Philippe FOUBERT – Septembre 2021

void *param);

OpenCV

A vous de jouer!

Interaction clavier - Ecrire une application qui :

- a) charge une image passée en argument au programme
- b) sur appui sur la touche 'l', fait pivoter l'image sur la gauche
- c) sur appui sur la touche 'r', fait pivoter l'image sur la droite
- d) sur appui sur la touche 's', enregistre l'image obtenue

5/

Philippe FOUBERT - Septembre 2021

