از استفاده از پایتگیم صورت می گیرد که باعث می شود سرعت برنامه پایین بیاید

آشکار بازی

- ورودی ها
  - گرفتن بازیکن
    - کاربر بخواهد دوربین فعال بشود و بازیکن را عکس بگیرد
      - اول دوربین از بازیکن عکس می گیرد ولی آن را ذخیره نمی کند
    - کاربر عکس یک بازیکن را به برنامه بدهد
- خروجی ها
  - اطلاعاتی که برنامه برداشت کرده به کاربر نشان بدهد
    - اگر رفتن به یک سایت بود
      - از کاربر اجازه بگیرد تا به آن سایت را نمایش دهد
      - برنامه تمام می شود
    - اگر اطلاعات بود
      - در یک صفحه جداگانه نمایش بدهد
- سعا ها
  - عکس بازیکن ناقص و خراب بود
    - اعلام کند که بازیکن خراب و ناقص است
    - درخواست مجدد بازیکن
  - کاربر بازیکن را درست نشان بگیرد
    - هنگامی که کاربر می خواهد بازیکن را نشان بگیرد تا از هنگام کار با دوربین راهنمایی کند
    - با آنبوطن به کاربر در بخش کمبک ها
- ابزار های مورد نیاز
  - کتابخانه opencv
    - پردازش بازیکن
    - عکس گرفتن از بازیکن
  - کتابخانه requestes
    - رفتن به سایتی که بازیکن معرفی کرده
    - یک کتابخانه برای گرفتیک برنامه
    - برای بخش کمبک

گرفتن و ذخیره عکس از اینترنت

- ورودی ها
  - آدرس کامل عکس در اینترنت
  - کاری که کاربر می خواهد بر روی عکس انجام بدهد
- خروجی ها
  - عکس ذخیره شده بصورت پیش نمایش به کاربر نشان داده می شود
  - ورودی های بعدی
    - آیا می خواهد عکس پیش نمایش را ذخیره کند یا خیر
    - برنامه تمام می شود
- سعا ها
  - اگر عکس در اینترنت پیدا نشد
    - به کاربر پیغام پیدا نشدن بدهد
  - کاربر بعدی سعا
    - کاربر آدرس را اصلاح می کند
    - بازگشت به مبوی اصلی و یا جایی که کاربر می خواهد
    - برنامه را کاربر تمام می کند
- ابزار های مورد نیاز
  - کتابخانه requestes
    - برای گرفتن عکس از اینترنت
  - کتابخانه pillow
    - باید آن را از طریق پیپ نصب کرد
    - برای پردازش تصویر

ایده های من در زمینه پردازش تصویر

کراپ کردن

- ورودی ها
  - آدرس عکس
    - -rz
    - -g
  - زمان شروع عملیات بر روی عکس
    - اگر آدرس عکس معتبر بود
      - صفحه پایگیم باز می شود
        - کاربر بر روی آن با استفاده از موس خاصی که می خواهد کراپ کند را مشخص می کند
          - داده های به دست آمده برای کراپ تصویر توسط پایگیم به پیغ فرستاده می شود تا مقدوریت کراپ عکس آغاز گردد
        - فقط کاربر حق دارد با کشدن شکل مستطیل فقط کرایی خود را مشخص کند
        - در صفحه پایگیم
          - عکس منتظر کاربر
          - شناختگر موس برای کشیدن مستطیل
          - دکمه پایان
    - اگر آدرس عکس معتبر نبود
      - برگشت به سعا ها
- خروجی ها
  - عکسی که پیش نمایش شده
    - بعد از پردازش تصویر
  - ورودی بعدی
    - کاربر می خواهد تصویر کت یا خیر
    - برنامه تمام می شود
- سعا ها
  - آدرس عکس فقط باشد
    - از کاربر بخواهد اصلاح کند
    - برنامه به خواست کاربر تمام نشود و به منو های دیگر منتقل نشود
- ابزار های مورد نیاز
  - کتابخانه pillow
    - پردازش تصویر
  - کتابخانه pygame
    - برای مشخص کردن فقط کراپ تصویر برای کاربر
    - شبیه یک رابط گرافیکی بین کاربر و عکس است

سر سایز تصویر

- ورودی ها
  - آدرس عکس
    - -rz
    - -g
  - زمان شروع عملیات بر روی عکس
    - اگر آدرس عکس معتبر بود
      - صفحه پایگیم باز می شود
        - کاربر با استفاده از شکل مستطیل و موس مشخص می کند که تصویر می خواهد چقدر کوچک یا بزرگ بشود
        - داده ها به دست آمده از درخواست روی سایز کردن تصویر محاسبه شده و مناسب با ورودی های پیغ به پیغ فرستاده می شود
        - تصویر انتخاب شده توسط کاربر
        - در صفحه پایگیم
          - نشانگر موس برای کشیدن مستطیل
          - دکمه پایان
    - اگر آدرس عکس معتبر نبود
      - برگشت به سعا ها
- خروجی ها
  - عکسی که پیش نمایش شده
    - بعد از پردازش تصویر
  - ورودی بعدی
    - کاربر می خواهد عکس را ذخیره کند یا خیر
    - برنامه تمام می شود
- سعا ها
  - آدرس عکس فقط باشد
    - از کاربر بخواهد اصلاح کند
    - برنامه به خواست کاربر تمام نشود و به منو های دیگر منتقل نشود
- ابزار های مورد نیاز
  - کتابخانه pillow
    - پردازش تصویر
  - کتابخانه pygme
    - برای مشخص کردن درخواست کاربر برای روی سایز کردن تصویر
    - شبیه یک رابط گرافیکی بین کاربر و عکس است

انجام دادن برخی از فعالیت های مختلف بر روی عکس

- ورودی ها
  - آدرس عکس
    - -rz
    - -g
  - تصویر در چه مبنی و چند درجه خواسته شود
- خروجی ها
  - عکسی که پیش نمایش شده
    - بعد از پردازش تصویر
  - ورودی بعدی
    - کاربر می خواهد عکس را ذخیره کند یا خیر
    - برنامه تمام می شود
- سعا ها
  - آدرس عکس فقط باشد
    - از کاربر بخواهد اصلاح کند
    - برنامه به خواست کاربر تمام نشود و به منو های دیگر منتقل نشود
- ابزار های مورد نیاز
  - کتابخانه pillow
    - پردازش تصویر

کشیدن اشکال مختلف بر روی تصویر

- ورودی ها
  - آدرس عکس
    - -rz
    - -g
  - زمان شروع عملیات بر روی عکس
    - اگر آدرس عکس معتبر نبود
      - صفحه پایگیم باز شود
        - کاربر از میان اشکال موجود اشکال مدنظر خود را انتخاب کند
        - آنها را با استفاده از موس بر روی عکس ترسیم کند
        - داده های بدست آمده از اشکال ترسیم شده توسط کاربر محاسبه شده و مناسب با توابع پیغ به پیغ فرستاده شود
        - تصویر انتخاب شده توسط کاربر
        - در صفحه پایگیم
          - جعبه ابزار برای ترسیم اشکال مدنظر
          - دکمه پایان
    - اگر آدرس عکس معتبر نبود
      - برگشت به سعا ها
- خروجی ها
  - عکسی که پیش نمایش شده
    - بعد از پردازش تصویر
  - ورودی بعدی
    - کاربر می خواهد عکس را ذخیره کند یا خیر
    - برنامه تمام می شود
- سعا ها
  - آدرس عکس فقط باشد
    - از کاربر بخواهد اصلاح کند
    - برنامه به خواست کاربر تمام نشود و به منو های دیگر منتقل نشود
- ابزار های مورد نیاز
  - کتابخانه pillow
    - پردازش تصویر
  - کتابخانه pygame
    - برای مشخص کردن دستورات کاربر برای ترسیم اشکال به نظرش
    - شبیه یک رابط گرافیکی بین کاربر و عکس است

چسبان بر روی تصویر

- ورودی ها
  - آدرس عکس
    - -rz
    - -g
  - زمان شروع عملیات بر روی عکس
    - اگر آدرس عکس معتبر نبود
      - صفحه پایگیم باز شود
        - جای من را با استفاده از شکل مستطیل مشخص کند
        - جای من را با حالات ناخواه ذیب کند
        - تصویر انتخاب شده کاربر
        - در صفحه پایگیم
          - جعبه ابزار برای چاپش من
          - دکمه پایان
    - اگر آدرس عکس معتبر نبود
      - برگشت به سعا ها
- خروجی ها
  - عکسی که پیش نمایش شده
    - بعد از پردازش تصویر
  - ورودی بعدی
    - کاربر می خواهد عکس را ذخیره کند یا خیر
    - برنامه تمام می شود
- سعا ها
  - آدرس عکس فقط باشد
    - از کاربر بخواهد اصلاح کند
    - برنامه به خواست کاربر تمام نشود و به منو های دیگر منتقل نشود
- ابزار های مورد نیاز
  - کتابخانه pillow
    - پردازش تصویر
  - کتابخانه pygame
    - برای مشخص کردن دستورات کاربر برای چاپش متن مورد نظرش
    - شبیه یک رابط گرافیکی بین کاربر و عکس است

ساختن فیلتر توسط کاربر

- ورودی ها
  - آدرس عکس
    - -rz
    - -g
  - ویژگی های رنگ ها
    - RGB
      - اگر ورودیی بیش از دویست و پنجاه و پنج باشد
        - دویست و پنجاه و پنج در نظر گرفته می شود
      - اگر ورودیی کمتر از صفر باشد
        - صفر در نظر گرفته می شود
- خروجی ها
  - عکسی که پیش نمایش شده
    - بعد از پردازش تصویر
  - ورودی بعدی
    - کاربر می خواهد عکس را ذخیره کند یا خیر
    - برنامه تمام می شود
- سعا ها
  - آدرس عکس فقط باشد
    - از کاربر بخواهد اصلاح کند
    - برنامه به خواست کاربر تمام نشود و به منو های دیگر منتقل نشود
  - ویژگی ها اندیف باشد
    - سعا را به کاربر توضیح بدهد
      - درخواست مجدد ویژگی های مد نظر
      - تمام شدن برنامه
- ابزار های مورد نیاز
  - کتابخانه pillow
    - پردازش تصویر