

Projekt Semestralny

Rozpoznawanie obrazu z gry w warcaby oraz wizualizacja stanu na komputerze

Fabian Grześ

Adrianna Szadkowska

Funkcjonalności

- Rozpoznawanie planszy, pionków – transmisja danych poprzez Sokety z telefonu na komputer
- Wizualizacja – odbieranie danych po Sokecie na komputerze
- Sprawdzanie poprawności wykonywanych ruchów
- Podpowiadanie najlepszego ruchu

Technologie

- Swift
- Biblioteka OpenCV
- Gui - Swing, Java

Harmonogram pracy

Data	Zadania do wykonania
16.03	Założenie trello, podział obowiązków, zrobienie dokumentacji
30.03	Zrobienie zaległej prezentacji, pierwszy szkic projektu
13.04	Wdrożenie pierwszych funkcjonalności do projektu
27.04	Próby prawidłowego przesyłania i odbierania transmisji danych i wizualizacja na komputerze
11.05	Implementacja ostatnich funkcjonalności, konsultacje, analiza i naprawa błędów, testy
25.05	Oddanie projektu

Podział prac

Fabian Grześ

- Aplikacja mobilna

Adrianna Szadkowska

- Aplikacja desktopowa

Podział prac - szczegółowy

- Nie wiem czy to potrzebne Fabian, jest w dokumentacji

Fabian Grześ	Adrianna Szadkowska
Parsowanie danych o położeniu do odpowiedniego formatu.	Sprawdzanie poprawności wykonanych ruchów
Transmisja danych poprzez Sockety z iPhona na komputer	Odbieranie danych po Sokecie na komputerze
OpenCV dla obrazów i video	Podpowiadanie najlepszego ruchu
	Design

Dlaczego ten temat

- Ten temat wydał nam się niesamowicie interesujący i ciekawszy od innych. Pozwoli on nam rozwinąć się w kierunku tworzenia aplikacji mobilnych oraz zgłębić tworzenie aplikacji desktopowych pisanych w języku JAVA, co sprawi, że nasza znajomość tego języka programowania będzie na jeszcze wyższym poziomie.

Repozytorium

<https://github.com/aszadkowska/Checkers>

<https://github.com/Fidiasz/CheckersVisualization>