Header

double angle(cv::Point pt1, cv::Point pt2, cv::Point pt0)

int main(int argc, char \*argv[])

{

// Bild laden

// Grauwert Bild erzeugen

// Weichzeichnen (vor-entrauschen)

// Binarisieren

// Adaptiver threshold

// Entrauschen: 2x öffnen mit 3x3 Kernel

// Kantenerkennung

// Konturen suchen

// Gesamte Liste: zu kurze Konturen löschen

// Zeichnen jeder Kontur

// Puzzlegrösse abschätzen und speichern für antimagicnumbers

// Konturen filtern

// Ecken erkennen

// Grundrechteck finden

// achtung: wüüüüüüüst.: schöner lösen

// Konturen zerschneiden in jeweils vier Teilkonturen

// Seitenwandschwerpunkt finden

// Seitenwände evtl. vor matchShape zuerst glätten

// Gender finden

// maus handling loop

// erkennen, welche seitenwand die maus selektiert

// Vergleich von walls[0][0] mit den anderen Puzzleteilen.

// falsche genders gleich ausschliessen

// evtl. Farbvergleich

// Gleichheit-abhängiges Zeichnen der Teil-Konturen

// Bezierkurve zum besten match zeichnen

// Fenster erstellen

// Bild anzeigen

// Warten auf einen Tastendruck

}

// magic numbers entfernen

// alle grössenabhängigen angaben abhängig von puzzlegrösse

// alle farbangaben mit CV\_RGB(r, g, b) angeben

// überall wo ein problem is mit den datentypen, cv::Mat() drum.

// Konturen als closed zeichnen