

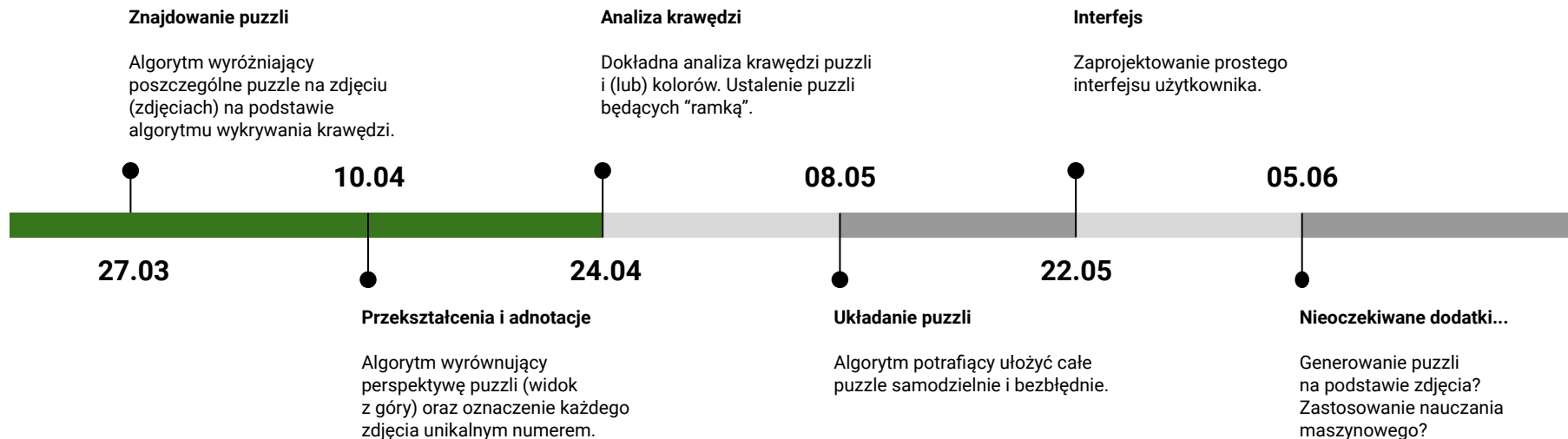
PODSTAWY TELEINFORMATYKI

**Paweł Przybyłowski
Bartosz Ptak
Mikołaj Walkowiak**



Układarka Puzzli

Harmonogram Pracy



Algorytm podziału krawędzi

Algorytm wykonuje kolejne kroki:

- wybranie punktów krawędzi pomiędzy odpowiednimi narożnikami puzzla,
- zbadanie wypukłości lub wklęsłości ścianki puzzla,
- odpowiednie wybranie punktów w zależności od wypukłości/wklęsłości.

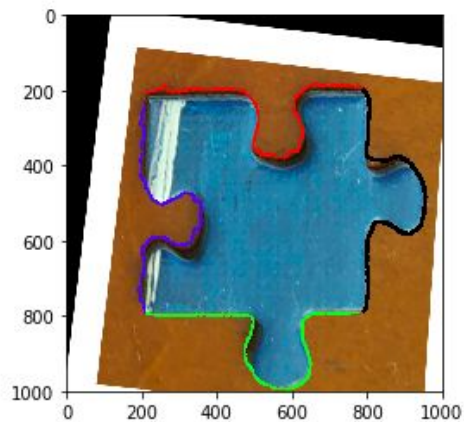
Algorytm sprawdzania krawędzi

Badanie odchylenia standardowego dla krawędzi w danej orientacji:

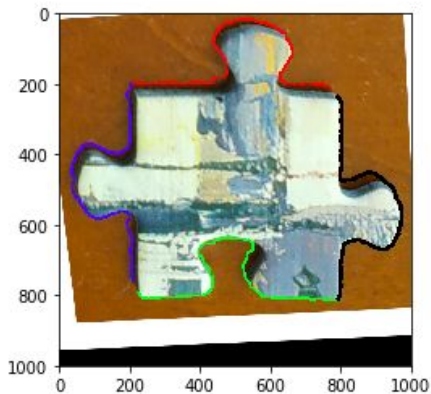
- jeśli $\text{std} < 5.0$, krawędź puzzla jest brzegowa.

Przykłady działania algorytmu

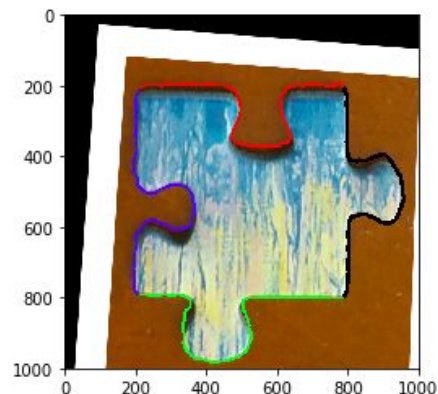
False False False False



False False False False



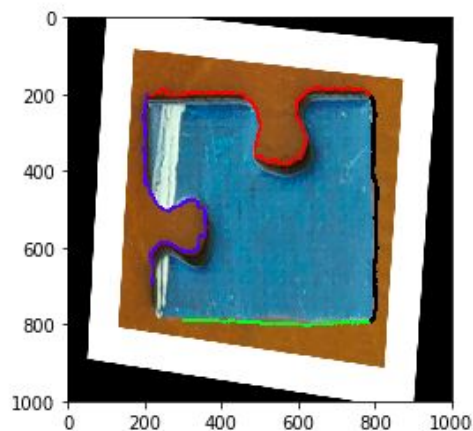
False False False False



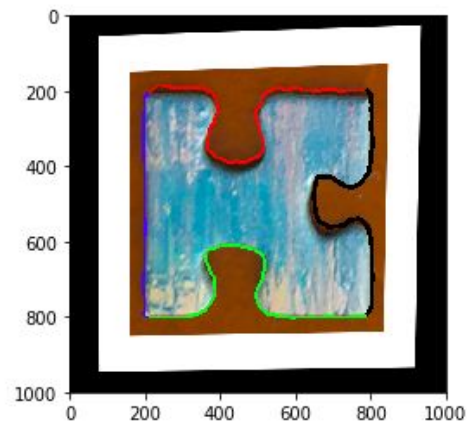
Oznaczenie: góra, dół, lewo, prawo

Przykłady działania algorytmu

False True False True

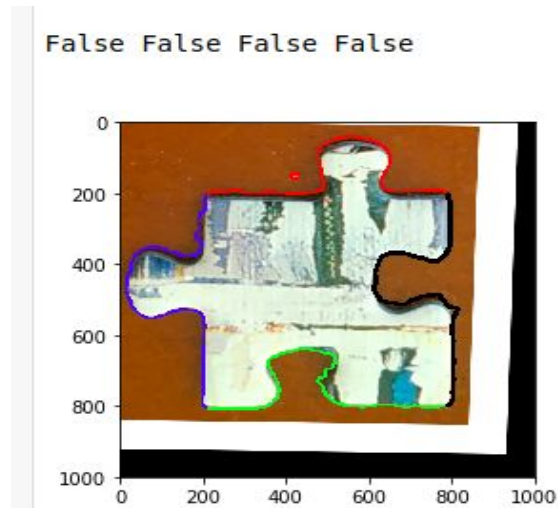
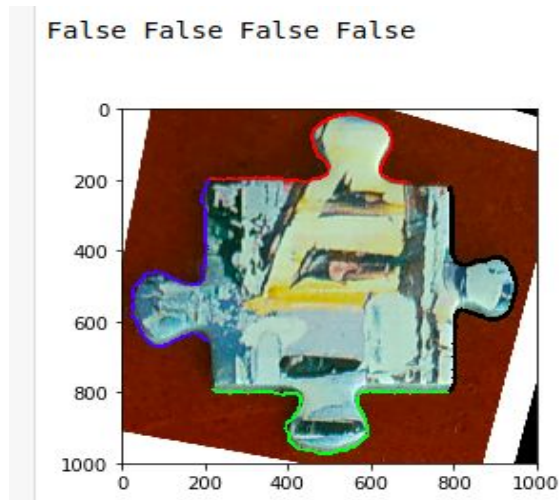


False False True False



Oznaczenie: góra, dół, lewo, prawo

Napotkane problemy



Oznaczenie: góra, dół, lewo, prawo

Co dalej?



GITHUB → bartoszptak → puzzlesolver

<https://github.com/bartoszptak/PuzzleSolver>