## MUH 110 Computer Programming 2015-2016 Bahar: Odev 2 Kenar Bulma Problemi

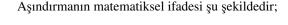
Öğretim Üyesi: Prof. Dr. Hasan Ocak Araş. Görv.: Dr. M. Emre Akçay Verildiği tarih: 18.04.2016 Teslim tarihi: 02.05.2016



Fig. 2. Morfolojik asindirma yntemi ile elde edilen kenarlar

## Giriş

Bu ödevin amacı, morfolojik imge işleme ile kenar bulma problemi çözmektir. Dijital ortamda imge 2 boyutlu matris olarak belirtilir. Bizim problemimizdeki imge sadece 1 ve 0 değerlerinden oluşan bir matristir. Buradaki 1 değeri nesneyi, 0 değeri ise boş arka yüzeyi ifade etmektedir. Şekil 1'in sol tarafındaki ilk resim tanımlanan imgeye bir örnek olarak alınabilir. Yıldız nesnesi 1 değerinden oluşmuş ve beyaz olarak gösterilmektedir. Arka yüzey ise 0 değerinden oluşmaktadır ve siyah olarak gösterilmektedir. Şekil 1'in sağ tarafındaki resim imgenin içindeki nesnenin (yıldız) kenarlarıdır. Kenar bulma problemi imge işlemede önemli bir konudur.



$$\begin{split} J(m,n) &= (A(m,n) \bigwedge B(0,0)) \bigwedge (A(m,n+1) \bigwedge B(0,1)) \bigwedge \\ & (A(m,n-1) \bigwedge B(0,-1)) \bigwedge (A(m-1,n) \bigwedge B(-1,0)) \bigwedge \\ & (A(m+1,n) \bigwedge B(1,0)) \end{split}$$

Fig. 1. Kenar bulma sonucu

Kenar bulmanın amacı; imge içerisindeki anlamlı kenarların bulunmasıdır. Bölütlemede; nesne sınırlarının bulunması, tanımada; örüntü çıkartma, hareket analizinde; bölgeleri takip etme gibi uygulamalarda kenar bulma kullanılmaktadır.

Kenar bulmada kullanılan yöntemlerden bir tanesi morfolojik yöntemdir. Bizim problemimizde kullanılacak yöntem morfolojik yöntemlerden aşınmadır (Erosion). Bu yöntemdeki amaç nesnenin şeklinden daha küçük bir şekil elde etmek ve bu şekli orijinal nesnenin şeklinden çıkararak nesnenin kenarlarını elde etmektir. Şekil 2'de aşındırma sonrası oluşan kenar bulma sonucunu görebilirsiniz.

Burada A orijinal imge, B yapı elemandır (operatör, kernel). Kernel imge üzerinde dolaştırılarak imge ile kernelin tam olarak çakıştığı yerlere 1, diğer yerlere 0 değeri verilir. Bir örnek vermek için şekil 3'te tek boyutlu bir imge için 3 elemanlı bir kernel gezdirilmiş ve aşındırma sonucu gösterilmiştir. Şekilde [1 0 0 0 1 1 1 0 1 1] imgenin verisi, [1 1 1] ise kernel'in verisidir. Aşındırma işleminden sonra elde edilen şekil orijinal şekilden çıkarılırsa kenarlar elde edilir ve bunun matematiksel ifadesi şu şekildedir,

$$\beta(A) = A - (A\Theta B)$$
A kümesinin sınırları

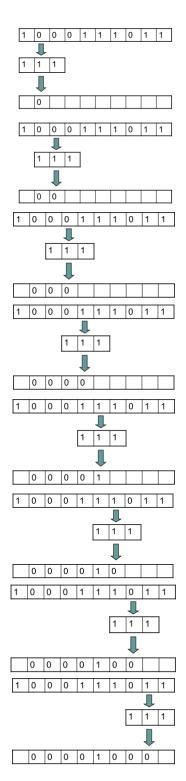


Fig. 3. Tek boyutlu resim icin asindirma sonucu



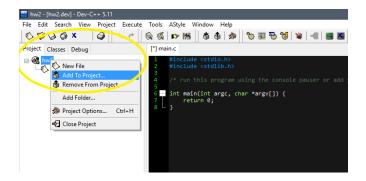
Fig. 4. Kullanilacak kernel

 Size verilecek imgeler satır ve sütün şeklindeki text dosyalarıdır. Bu dosyalarda boş yerler 0, nesnenin olduğu bölümler 1 olarak belirtilmektedir. Text dosyasından imgeyi okuyan program size verilmektedir. Bunu kendi kodunuza eklemeniz gerekmektedir. Aşağıda bunun yapılma adımları gösterilmektedir.

İlk önce Dev-C++ programınızda bir c konsol projesi oluşturmanız gerekmektedir. Daha sonra bu projeye bir isim vermelisiniz.



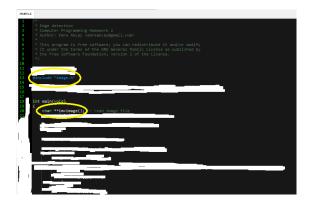
Sonraki adım olarak proje tarayıcısındaki proje ismine sağ tıklayıp, "Add To Project..." tıklıyoruz. Size verilen "image.h" ve "image.c" dosyalarını tıklıyoruz ve projeye ekliyoruz. Dikkat! projeyi kaydettiğiniz yerde "image.h" ve "image.c" olmalı, eğer değilse buraya ilk önce kayıt etmelisiniz.



## Kurallar

Bizim problemimizde imgemiz iki boyutludur ve 1, 0 değerlerinden oluşmaktadır ve aşındırma için kullanılacak kernel şekil 4'te gösterilmektedir.

Son adım olarak kendi yazacağınız kodu (Aşağıdaki resimde "main.c" olan) aynı proje klasörünün içine kaydetmelisiniz ve aşağıdaki sarı işaretlenmiş 2 satırı kendi kodunuza yukarıdaki sıra ile yazmanız gerekiyor.( "image.h"





include bölümüne diğer satır main fonksiyonunun en başına.) Burada "im" değişkeni sizin kullanacağınız imge verisidir. Bu veri 2 boyutlu bir karakter (char) matrisidir ve örneğin, x satır ve y sütün elemanlarına "im[x][y]" ile ulaşabilirsiniz. Size verilecek tüm imgeler 100 satır ve 120 sütundan oluşacaktır ve yalnızca 0 ve 1 karakterinden oluşmaktadır. Hatırlatma c dilinde indisler 0'dan başlar, bu nedenle ulaşabileceğiniz en son nokta im[99][119]'dur.

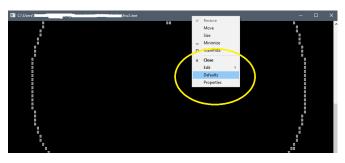
- Sizden istenen ilk olarak okunan imgenin şeklini çizdirmenizdir. Bunun için 0 okunan yere "boşluk", " ", 1 okunan yere "#" sembolü kullanarak imgeyi çizdirmeniz gerekmektedir.
- İkinci olarak soruda verilen yöntemi kullanarak (morfolojik aşındırma kullanarak kenar bulma) kenar bulma işlemini yapmanız istenmektedir. Bunun sonucunu da bir önceki maddede yapılan işlemleri yaparak, ilk imgenin (orijinal imge) altına çizdireceksiniz. Bu imgeleri doğru görüntülemek için komut satırı penceresinin (command prompt window) varsayılan (default) ayarlarını değiştirmelisiniz. Bunun açıklaması da şekil kullanılarak aşağıda verilmektedir.

Açılan pencereden "Layout" sekmesini tıklıyoruz ve yukarıdaki şekildeki değerleri giriyoruz.

Son olarak imge dosyasının ismi kesinlikle "image.txt" olmalı tüm kodlarınız ile birlikte aynı klasörde olmalıdır. Aksi halde size verilen imgeyi dosyadan okuyan kod hata verecektir. Denemeler yapmak ve sonucun sizden nasıl istendiğine bakmak için hw2.exe dosyasını çalıştırabilirsiniz. Ayrıca size kullanmanız için 5 adet imge verilmiştir.

Dikkat! 2 tane imge çizimi hariç herhangi bir yazı ve/veya şekil istenmemektedir. Şüpheye düşüldüğü zaman size verilen hw2.exe çalıştırılabilir. Ayrıca programınız sonsuz döngüye girmemelidir. Yani "return main();" şeklinde bir main geri dönüş değeri yapmamalısınız. Programınız 1 kere çalışıp kapanmalıdır. En son verilecek kodda getch() gibi karakter girdisi bekleyen fonksiyonlar **kullanılmazsa** okunurken kolaylık olmaktadır. Sizden en son istenen bir tane c dosyasıdır. Onun da ismi öğrenci numarası olmasında yarar var. Diğer tüm dosyaları siliniz, "image.h", "image.c", "image.txt", exe programınız dahil hepsini. Sadece sizin yazdığınız bir adet c dosyası istenmektedir. Main fonksiyonuna eklemeniz gereken satırları **silmeyiniz**.

Son olarak birbirinden kod alan (tamamını yada bir parçasını) 0 alacaktır. Kendi aranızda algoritmik bazda tartışmalarınız desteklenmektedir fakat herkes kendi kodunu yazmakla yükümlüdür.



## Bonus:20 puan

Fazladan verilen noise.txt dosyasındaki imgede tuz ve biber (salt and pepper) gürültüsü vardır. Bu gürültüyü ilk önce yok edip, daha sonra soruda verilen yöntem ile kenar bulma problemini yapabilirsiniz. Gürültüyü yok etmek için imgeyi ön işlem olarak medyan filtreden geçirebilirsiniz. Yöntemin detaylarını araştırmak size bırakılmıştır.

Komut satırı penceresi açıkken üst kısımda sağ tıklayarak "Defaults" kısmına geliyoruz.