|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4 주차 | **기간** | 1.27 ~ 2.02 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 템플릿 정합법 일부 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 패턴인식에 대하여 공부

* 접근방법으로는
* 1. 템플릿 정합법, 2. 신경망 접근법, 3. 통계적 접근법, 4. 구조적 접근법
* 그 중 템플릿 정합법과 통계적 접근법을 혼합하여 구현하려함.
* 알파벳, 숫자 등 패턴인식 예제가 있지만, 우리의 게임에서는 기존에는 존재하지 않던 문자(직접 만들었기 때문)를 판독해야 하기에 직접 연구해야할 이유가 있다고 생각됨

1. 그려진 라인을 템플릿에 매칭

* 그려진 라인을 10\*10으로 쪼갬
* 10\*10의 템플릿에 매치함

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 그림을 매우 빠르게 그렸을 때 좌표와 좌표 사이의 거리가 매우 멀어져 템플릿에 표시되지 않는 문제가 있음 | | |
| **해결방안** | 좌표와 좌표의 직선의 방정식을 구하여 그 중간값을 보간해, 템플릿에 입력 | | |
| **다음주차** | 5 주차 | **다음기간** | 2.03 ~ 2.10 |
| **다음주 할일** | 템플릿 정합법에 사용할 틀 추가 및 문자판독을 이어서 구현,  맵 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |