

使用说明

1. 工程目录

```
|— README.md
|— src
|   |— main.cpp
|   |— equalization.cpp
|— include
|   |— equalization.h
|— build
|   |— bin
|       |— histogram_equalization
|— image
|   |— gate.jpg
|   |— manipulator.png
```

2. 环境配置

1. 运行环境：`python3`, `gcc/g++`, `cmake3.2`
2. 使用的库：`opencv`

3. 编译运行

已保留可执行文件，可在 `/build/bin` 目录下直接运行。

```
1 # 根据CMakeLists.txt进行编译
2 cd build
3 cmake ..
4 make
5 # 在binary目录下运行可执行文件，否则会出现路径错误
6 cd bin
7 ./<executable file>
```

4. 命名规则

- 变量一律使用下划线式命名。如 `_image` 表示原始灰度图，`_hist` 表示原始直方图，`_equ` 表示均衡化后图像，`_equ_hist` 表示均衡化后直方图。（gray&grey有些混用，美英和英英不小心混了）
- 函数一律使用驼峰式命名。如 `getHistMat`，`showImage`。
- 类名一律大写。如 `Equalization`。
- 由于没有使用 `cv`, `std` 等命名空间，所以内置变量类型和函数都由其命名空间开头，与自己定义的很好区分。

5. 版本

Version number	Updated time	Updated content
v1.2	2022.3.28	调整图片显示位置，使用 <code>cv::InputArray</code> 传参
v1.1	2022.3.20	封装，规范化命名，添加保存图像操作
v1.0	2022.3.14	完成直方图绘制和均衡化操作

6. 作者

HTY