

Air Hokey Game

Grzegorz Kokoszka, Kamil Wojciechowski, Piotr Okoń, Jakub Mendel

Zastosowane technologie

- **OpenCV** - biblioteka funkcji wykorzystywanych podczas obróbki obrazu. Biblioteka ta jest wieloplatformowa.
- **Simple and Fast Multimedia Library (SFML)**
- **Git** – kontrola wersji

Funkcjonalność

- Przechwytywanie koordynat z piłeczek pingpongowych umieszczonych na palcach dłoni.
- Poruszanie naszej paletki za pomocą ruchu pingpongów.
- Proste menu wyboru single player oraz multiplayer
- Multiplayer jako 2 osoby przy jednej kamerce (inne kolory piłeczek), oraz poprzez sockety (dwie kamerki przy osobnych stanowiskach).

Koniec
