

Lav et program, der kan beregne slutscoren for brætspillet King Domino

King Domino er et brætspil, hvor spillerne bygger små kongeriger af farvede dominobrikker. Vinderen er den, som har flest point når spillet er slut, og pointene afhænger af, hvordan spillerens farvede dominobrikker ligger. I dette miniprojekt skal I udvikle et system, der beregner hvor mange point en given opsætning giver, baseret på et billede af spilleområdet.

Spilleregler

[Officielle regler](#)

Video om pointgivning:



► Video om pointgivning

Projektformat

- Miniprojektet laves i tomandsgrupper. Tast grupperne ind her efter første kursusgang: [Miniprojektgrupper](#).
- Vi forsyner jer med billeder af spilleplader. Se datasæt herunder.
- Der er afsat 2 kursusgange til at lave miniprojektet, men forvent at bruge væsentlig længere tid.
- Afleveringen består af kildekode og en kort rapport (med billeder), der forklarer hvordan jeres system virker. Husk at beskrive den matematik, I har brugt.
- **Deadline: 28/4 2025 kl. 23.59**

Hints

- Start småt: Brug de udklippede og perspektivkorrigerede spilleplader.
- Opbyg en ground truth: Beregn manuelt hvad scoren er for alle jeres plader.
- Opdel jeres planer i træningssæt (~80%) og testsæt (~20%). Brug træningssættet mens I udvikler og testsættet når I er færdige.
- Hvis det går rigtig godt, så udvid systemet, så det selv kan klippe spillepladerne ud af de fulde billeder.



King Domino Dataset

Opened: Thursday, 6 February 2025, 12:00 AM

Due: Monday, 28 April 2025, 11:59 PM



DUAS miniprojekt 2025