

	이름	역할 설명
Attribute	<u>blueLower</u> , <u>blueUpper</u>	파란색 물체를 감지하기 위해 상한선과 하한선 컬러를 정해 이 사이의 색을 검출
	kernel	노이즈 제거를 위한 마스크 커널
	que	파란 물체를 인식해 <u>cente</u> 값을 저장할 자료구조 Deque이다. <u>Maxlen</u> 이상의 데이터를 저장하면 가장 처음으로 넣은 데이터가 빠져나간다.
	<u>VideoSignal</u>	카메라로부터 가져온 프레임과 그 위에 그림을 그린 이미지를 emit하는 Signal

	이름	역할 설명
<u>Attribute</u>	<u>changeImage</u>	파란 물체의 center값을 emit하는 시그널
	<u>blueMask</u>	erode 연산 후 dilate연산을 적용하여 작은 노이즈를 제거한 파란 물체 마스크
	Center	Moments() 메소드를 이용해 center의 무게중심을 구함

	이름	역할 설명
<u>Attribute</u>	que	<u>ShowVideo</u> 에서 전달받은 center좌표를 저장하는 자료구조 deque
	<u>color_que</u>	현재 그리는 그림의 색을 결정하는 <u>colorIdx</u> 를 저장하는 자료구조 deque

	이름	역할 설명
<u>Attribute</u>	Image	<u>setImage()</u> Slot에서 외부로 부터 출력할 이미지 객체를 가져온다. 이후 <u>update()</u> 메소드를 호출하여 <u>paintEvent()</u> 메소드를 재호출한다.