

Podstawy Teleinformatyki

Rozpoznawanie obrazu z gry w warcaby
oraz wizualizacja stanu gry na komputerze

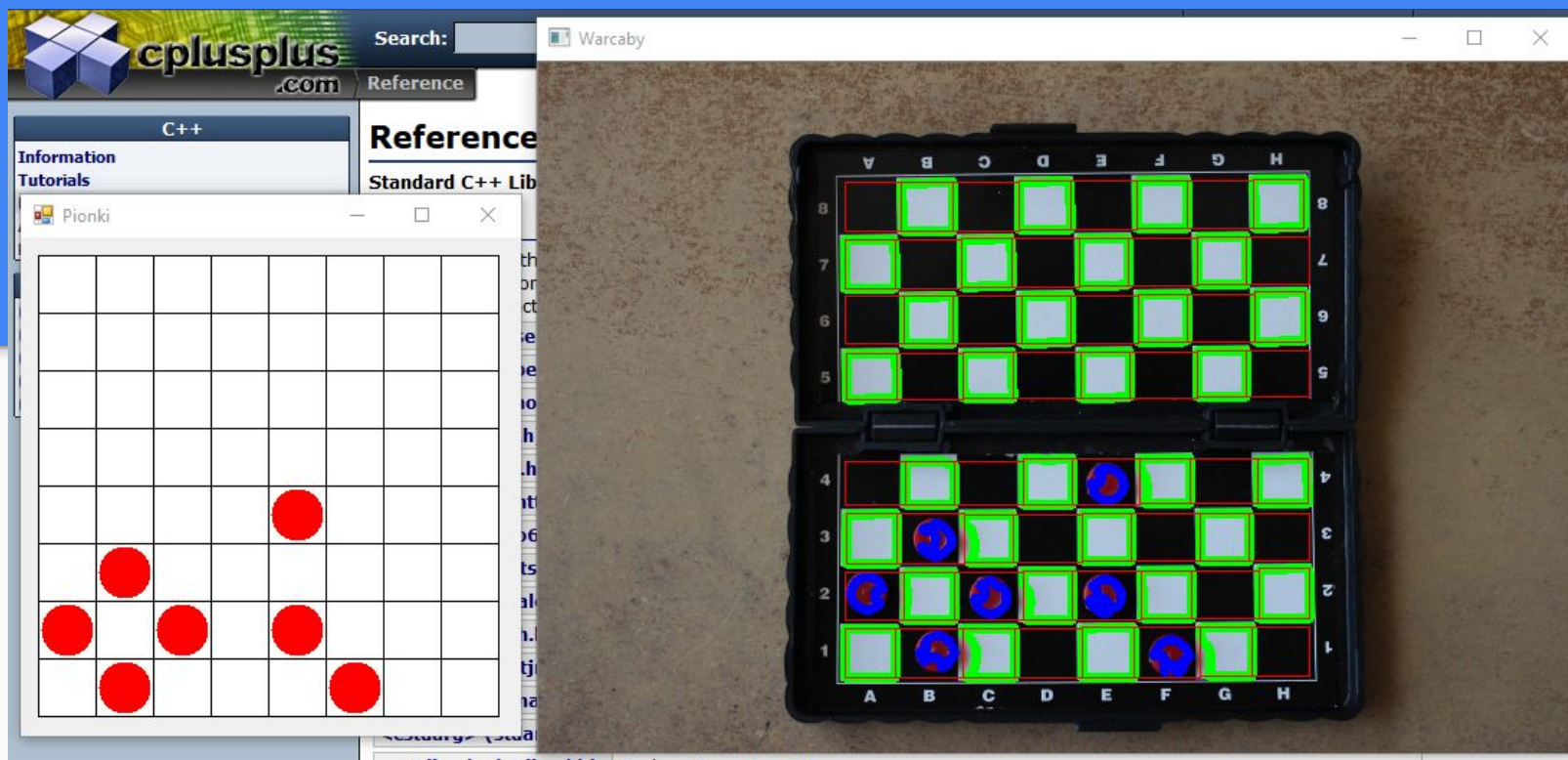
Marcin Orczyk
Natalia Popielarz
Piotr Wołyński

Postępy

Marcin - Obliczanie granic pól, testowe wyświetlanie pozycji pionków

Natalia - Weryfikacja poprawności ruchów - początek definiowania reguł gry

Piotr - nawiązanie połączenia przez dwóch użytkowników; gotowe do implementacji wizualizacji rozgrywki (stary opis)



- Program rozpoznaje planszę przez wyszukanie białych pól.
- Położenie czarnych pól wyznaczane jest na podstawie granic pól białych.
- Klasa do rozpoznawania obrazu udostępnia metodę, zwracającą tablicę z pozycjami pionków.