

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

Sprawozdanie nr 2

Gierszewska Natalia  
Gilewicz Stanisław  
Hradowicz Marcin  
Klejda Adam

grupa TI-2

03.04.2019

## Wstępny harmonogram

### Zajęcia I - 3.04

- konfiguracja kamery
- wykrywanie planszy

### Zajęcia II - 17.04

- wykrywanie pionków oraz ich ruchów

### Zajęcia III - 15.05

- wizualizacja planszy
- sprawdzanie poprawności ruchów

### Zajęcia IV - 29.05

- ewentualne poprawki
- dokończenie pracy

# Kamera

kamera:

PS3Eye

sterownik:

CL-Eye Platform Driver

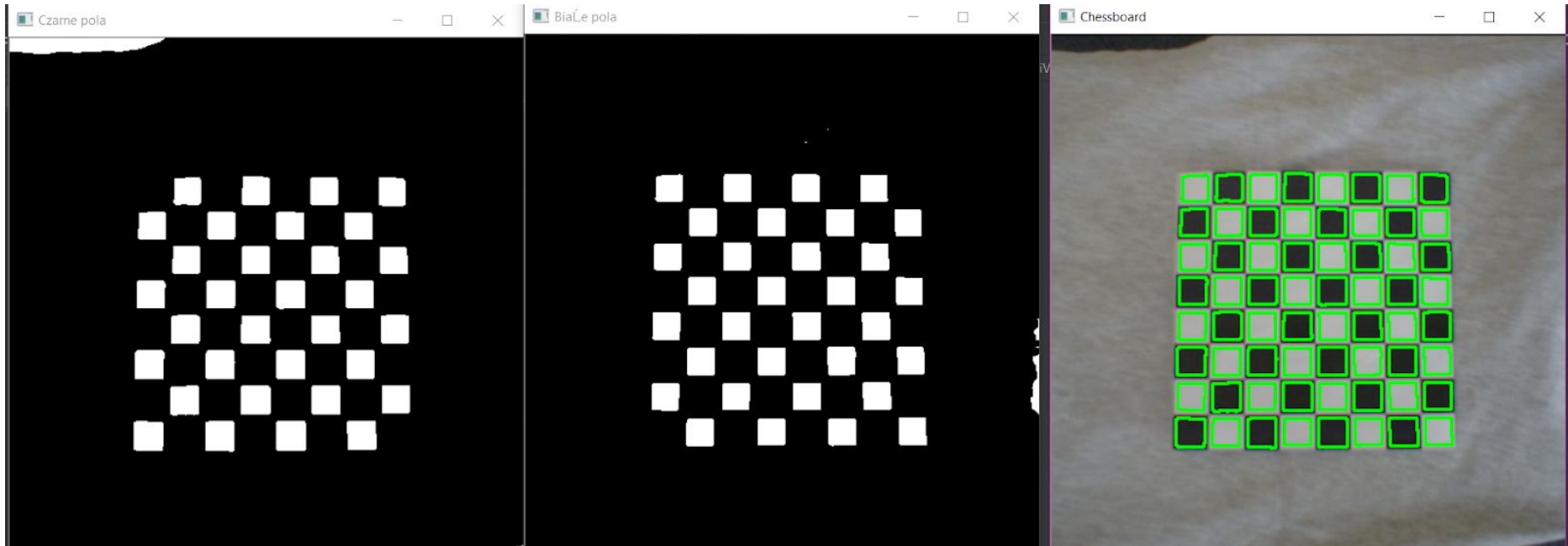
CL-Eye Platform Driver

Camera access in third party applications



## Rozpoznawanie planszy

- Progowanie - wykrywanie białych lub czarnych pól.
- Erozja - utworzenie przerw między polami.
- Wykrywanie konturów.
- Sprawdzanie ilości kątów w konturze, jeśli 4 to wykrywamy jako pole.



Interfejs graficzny

**checkers**

**START**

**QUIT**

