

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

Sprawozdanie nr 5

Gierszewska Natalia  
Gilewicz Stanisław  
Hradowicz Marcin  
Klejda Adam

grupa TI-2

29.05.2019

## 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

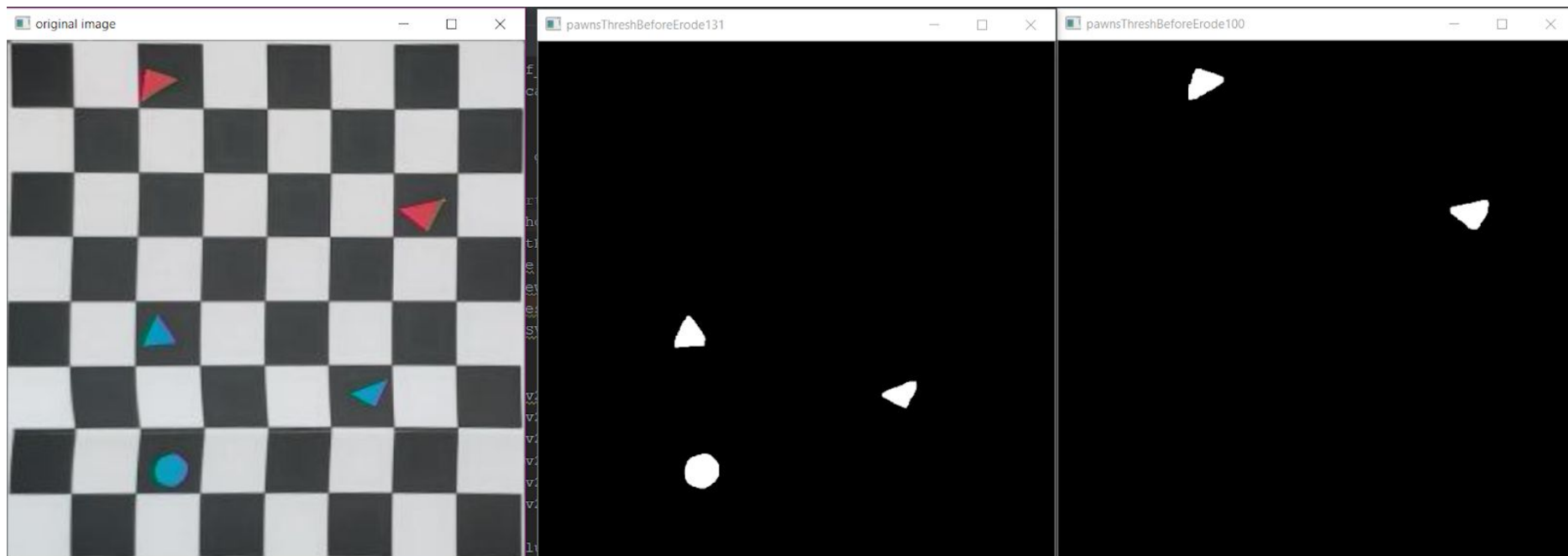
### Zajęcia V - 12.06

- zdanie dokumentacji

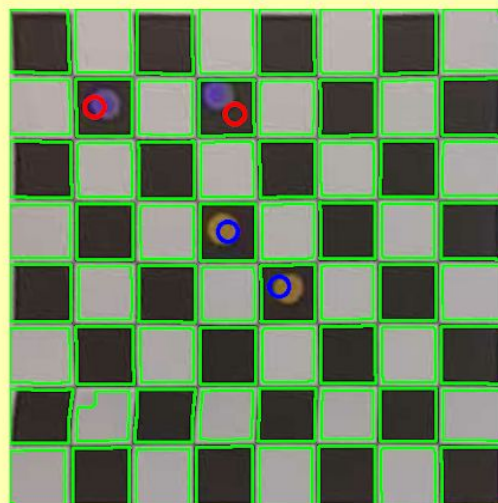
## 1. Wykrywanie damek

Opis działania:

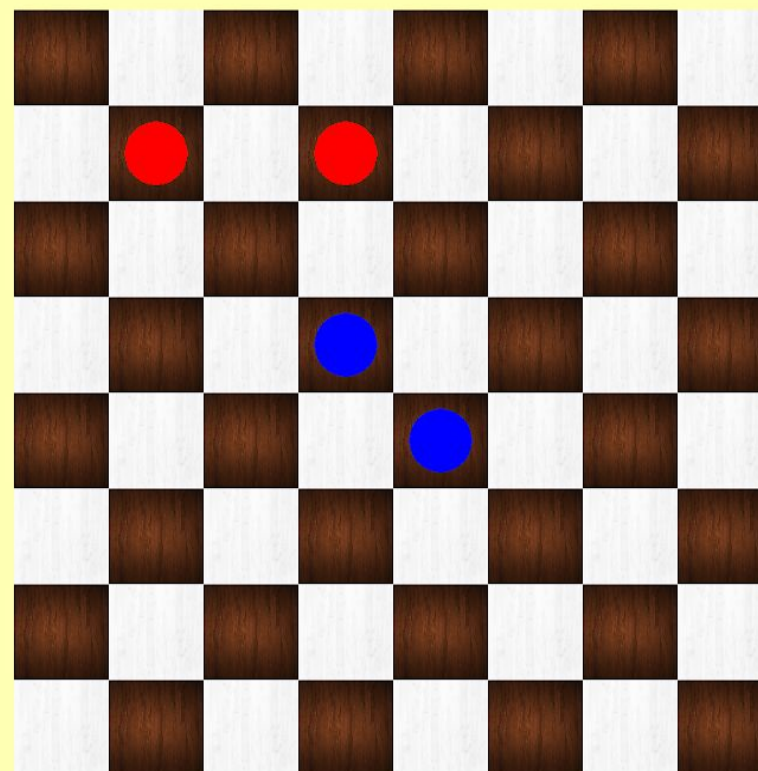
- na tej samej zasadzie co wykrywanie zwykłych pionków;
- wykrywanie konturów i sprawdzanie czy jest to trójkąt;
- niebieskie trójkąty - damki gracza niebieskiego (białego);
- czerwone trójkąty - damki gracza czerwonego (czarnego).



2. Komunikaty o błędach i poprawności ruchu, informacje o zwycięzcy.



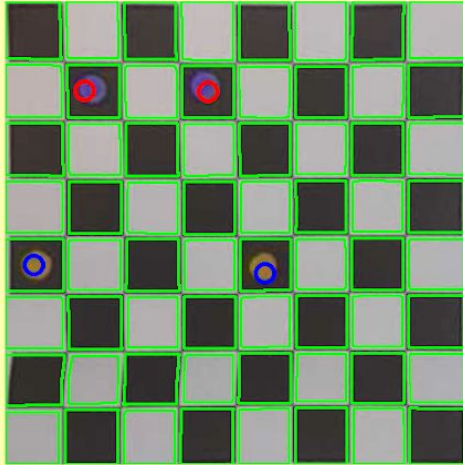
Choose Name



Correct move

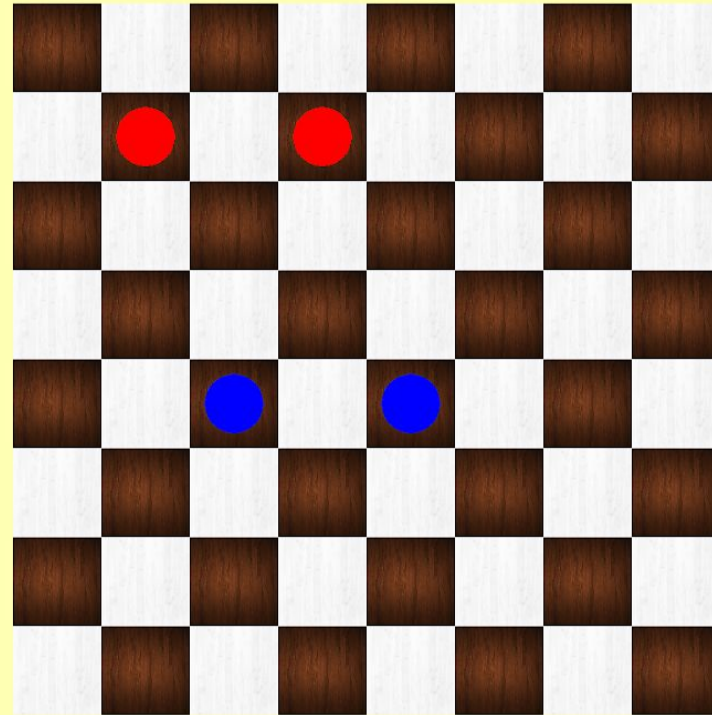
Reset

Save Game



Choose Name

Reset



Error: illegal blue move (vertical)

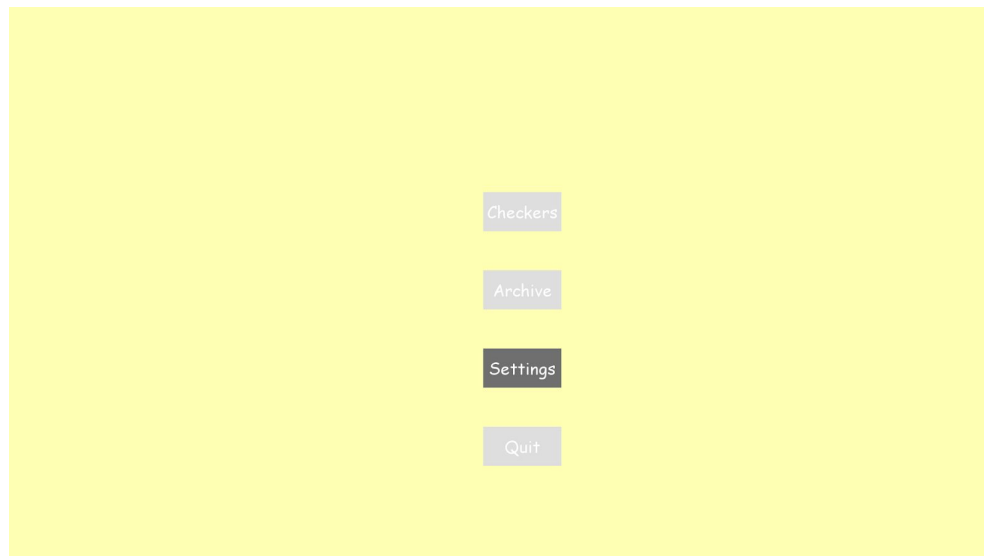
Save Game

### 3. Damki - walidacja ruchów i bić.

Opis działania:

- Po dotarciu pionka na ostatnie pole zamienia się on w damkę.
- Od tego momentu ruchy tej figury działają na rozszerzonych zasadach pozwalając na bicie w tył i ruchach oraz biciu na dowolną odległość.

## 4. Interfejs



Dodane okno opcje pozwalające na ustawienie adresu url z którego ma być przechwytywany obraz



