

圖像分類 - 儲存訓練後模型 m.json

將訓練好的模型儲存起來，點擊這個積木會跳出存檔對話方塊，總共儲存 m.json 與 m.weights.bin 兩個檔案，兩個檔案的檔名要一致，且存放在同一個路徑，路徑與檔名不可以有中文。

圖像分類 - 載入預先訓練模型 D:\m.json

載入預先訓練模型檔，檔名要加上路徑，載入後就可直接進行影像分類，不需重新訓練。

The image shows a Scratch script for image classification. The script starts with a '當被點擊' (When clicked) event block. It then sets '視訊設為' (Video) to '開啟' (On) and '視訊透明度設為' (Video transparency) to '0'. A '隱藏' (Hide) block is also present. The main logic is enclosed in a '重複無限次' (Repeat forever) loop. Inside the loop, a variable '猜拳' (Rock-paper-scissors) is set to '圖像分類 - 預測分類' (Image classification - Predicted classification). There are three conditional branches based on the '猜拳' variable and the '圖像分類 - 分類相似度' (Image classification - Classification similarity) being greater than 0.9. Each branch sets a specific 'MAX7219 8*8LED矩陣' (MAX7219 8*8 LED matrix) pattern: '類別一' (Category 1), '類別二' (Category 2), and '類別三' (Category 3). If none of these conditions are met, a default pattern is set. The script ends with a '循環箭頭' (Loop arrow) block.

```
當被點擊
  視訊設為 開啟
  視訊透明度設為 0
  隱藏
  圖像分類 - 載入預先訓練模型 D:\m.json
  重複無限次
    變數 猜拳 設為 圖像分類 - 預測分類
    如果 猜拳 = 類別一 且 圖像分類 - 分類相似度 > 0.9 那麼
      設MAX7219 8*8LED矩陣 [Pattern 1], DIN 12 CS A4 CLK A5
    否則
      如果 猜拳 = 類別二 且 圖像分類 - 分類相似度 > 0.9 那麼
        設MAX7219 8*8LED矩陣 [Pattern 2], DIN 12 CS A4 CLK A5
      否則
        如果 猜拳 = 類別三 且 圖像分類 - 分類相似度 > 0.9 那麼
          設MAX7219 8*8LED矩陣 [Pattern 3], DIN 12 CS A4 CLK A5
        否則
          設MAX7219 8*8LED矩陣 [Pattern 4], DIN 12 CS A4 CLK A5
```