**Scoperte**

**chessDiscover**

* feature\_bb = regionprops (bw\_image, 'BoundingBox', 'ConvexArea', 'ConvexImage');

BoundingBox: [xmin, ymin, larghezza, altezza];

ConvexArea: numero di pixel a 1;

ConvexImage: immagine ritagliata(pixel interni alla BoundingBox);

* Creo un oggetto squares che contine solo le bounding box quadrate (errore del 20%)
* Riordino (sort) l’ogetto squares per ConvexArea in senso decrescente (in senso crescente e poi inverto l’arary (fliplr))
* Seleziono i possibili candidati (i due piu grossi) e li ritorno;