

Gépi látás

GKNB\_INTM038

Amőba társasjáték állapot-felismerés

Radvánszky István Jonatán

I689TO

Győr, 2022/2023/1.

**Tartalomjegyzék**

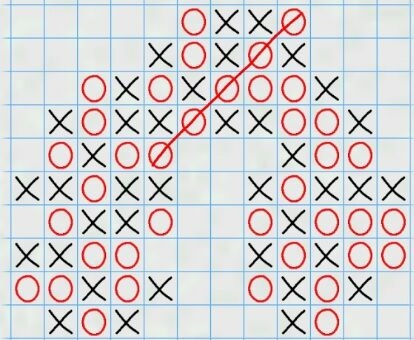
[1 Bevezetés 2](#_Toc117064290)

[2 Felhasznált irodalom 3](#_Toc117064291)

# Bevezetés

A feladat, olyan társas játék felismerő alkalmazás létrehozása, amely képes egy kép alapján az Amőba nevű játék aktuális állapotának felismerésére.

Ezen dokumentáció célja, hogy bemutassa feladat teljesítéséhez szükséges eszközöket, ismereteket. Továbbá ismerteti az elkészült alkalmazás működését és használatát valamint szemlélteti a megoldás hatékonyságát az elért eredményeken keresztül.



1. kép: Az amőba játék

Az amőba játéknak több féle változata is létezik. Lényege hogy függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan kell kigyűjteni a saját szimbólumból adott mennyiségűt, az ellenfél előtt. Létezik 3x3 méretű verzió, ahol nyilván csak hármat kell kigyűjteni, de lehetséges „végtelen” pályán is játszani, ahol öt szimbólumot kell kigyűjteni. A pályát mindig egy négyzetrács alkotja, aminek minden egyes cellájában egy szimbólum lehet, ami jellemzően egy O vagy X.

Ezen megoldás az játék utóbbi változatával foglalkozik

# Felhasznált irodalom

1. További hivatkozások
2. További hivatkozások
3. További hivatkozások
4. További hivatkozások
5. További hivatkozások
6. További hivatkozások
7. További hivatkozások
8. További hivatkozások
9. További hivatkozások
10. További hivatkozások
11. További hivatkozások
12. További hivatkozások
13. További hivatkozások
14. További hivatkozások
15. További hivatkozások
16. További hivatkozások
17. További hivatkozások
18. További hivatkozások
19. További hivatkozások
20. További hivatkozások
21. További hivatkozások
22. További hivatkozások
23. További hivatkozások
24. További hivatkozások
25. További hivatkozások
26. További hivatkozások
27. További hivatkozások
28. További hivatkozások
29. További hivatkozások
30. További hivatkozások
31. További hivatkozások
32. További hivatkozások
33. További hivatkozások
34. További hivatkozások
35. További hivatkozások
36. További hivatkozások
37. További hivatkozások
38. További hivatkozások