

## Opis projektu KAMERA-MYSZKA

- Program – klasa tworząca instancję klasy głównej aplikacji KAMERA-MYSZKA
- KameraMyszka – podstawowa klasa projektu, w której zawierają się funkcje przerysowujące zawartość okien, funkcje wyliczające współczynniki kształtu, funkcje rozpoznawania gestów, sterowanie globalnymi skrótami klawiszowymi
- KeyboardSimulating – klasa odpowiadająca za wywoływanie odpowiednich skrótów klawiszowych
- MouseSimulating – klasa odpowiadająca za akcje wykonywane myszą komputerową

GUI projektowane w `KameraMyszka.Designer.cs`

Ważniejsze funkcje w `KameraMyszka.cs`:

- `public KameraMyszka()` - inicjalizacja zmiennych i komponentów
- `private void KameraMyszka_Load` – wykonuje się przy uruchomieniu aplikacji, odpowiada za zapisanie domyślnych ustawień kamery, uruchomienie odbioru obrazu i rejestracja skrótów klawiszowych
- `void RefreshWindow` - odświeżanie okna z obrazem. W tej funkcji znajduje się kod odpowiedzialny za współczynniki kształtu i rozpoznawanie gestów
- `private double dist` – wyliczanie dystansu (odległości pitagorejskiej)
- `private void medianCB_CheckedChanged` – włączenie filtra medianowego
- `private void KameraMyszka_FormClosing` – powrót do domyślnych ustawień przy wyłączeniu programu
- `private void imageBox1_Click` - ustawianie progów binaryzacji przez kliknięcie na pikselu na obrazie
- `private void HandleHotkeyCtAlShZ()`, `private void HandleHotkeyCtAlShX()`, `protected override void WndProc` – odpowiadają za globalne skróty klawiszowe