

1. システム概要

スタンドスキャナーでピースを読み込み 1 台のパソコンでピースを解析してデータ化する。別のパソコンにピースのデータを送り解法プログラムを実行し解を求めて解を表示させる。

2. 内容

2.1 読み込み

スタンドスキャナーでパズルのピースの画像を読み込み、読み込んだ画像から辺の数や長さ、角の角度や座標をデータ化し解法に必要なデータを取得する。

2.2 解法

枠の各辺の長さが一致するピースを検証していく。次に枠とピースとの角度も検証する。また人間が手動で解きやすいプログラムも同時に実行する。こちらは角度を重視していく。

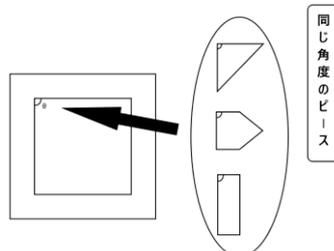


図 解法

2.3 表示

解法から出た解からピースの角の座標からピースを描画していく。

3. 通信

各パソコンを有線接続し、ピースのデータを送信する。

4. 開発環境

言語 : java/C++

IDE: Visual Studio/Eclipse