
CAPÍTULO 1

Implementación

1.1. Introducción

En este capítulo se muestra la integración de los conocimientos adquiridos para poder llevar a cabo la realidad aumentada en una aplicación real. Si bien era de gran interés del proyecto la exploración de distintos métodos y algoritmos parecía importante poder poner en práctica todo lo desarrollado en un producto final que pudiera parecerse a un prototipo de aplicación comercial. La aplicación consta de distintas funcionalidades que se describen en este capítulo, tales como:

- (1) QR
- (2) Navegación por listas de cuadros
- (3) Servidor
- (4) Detección SIFT
- (5) Diferentes realidades aumentadas según la obra.

1.2. Diagrama global de la aplicación

bla bla laaa

1.3. TableViewController

jjjjj

1.4. QR

1.4.1. QR. Una realidad

El uso de los identificadores QR (Quick Response), es cada vez más generalizado. Últimamente debido al incremento significativo del uso de *smart devices* el hecho de poder contar con

cámara y poder de procesamiento hace que sea frecuente encontrar aplicaciones con el poder de reconocimiento de QRs. Son usados principalmente para vincular con páginas web o en algunos casos también como tarjetas personales.

1.4.2. Qué son realmente los QRs?

Se puede decir que los QRs tienen una función parecido a la de los códigos de barras pero en forma bidimensional. El hecho de contar con una dimensión más hace que se cuente con mucho más información que en un código de barras. Existen distintos tipos de QRs, con distintas capacidades de almacenamiento.

1.4.3. Codificación y decodificación de QRs

Librerías

1.5. Servidor

SSSSSSSSSSSSSSSS

1.6. SIFT

1.7. Incorporación de la realidad aumentada a la aplicación

asdfasdfasdf

[?].