Portada

INDICE / Contenido

Agradecimiento/Dedicatoria (opcional) 1 c/u **esteban/robin**

Resumen **Esteban**

Palabras Claves **Esteban**

Capitulo 1 – Introduccion

Introducción **Robin**

Fundamentos **Robin**

Industria del limón, Exportación, Como debe ser el limón **Robin**

Objetivos **Esteban**

Capitulo 2 - Desarrollo

Software utilizado (Descripción General) **Esteban**

Python

Opencv

PyQt

Qt Designer

Visual Studio Code

Diagrama general del proyecto compuesto por cámara-pc(Python)-esp-32- servomotor-display-led

Hablar de cada componente **Robin**

Camara Web

Iluminacion

Esp-32

Servomotor

Display

Software Implementado

Interfaz gráfica **Robin**

Captura de Imagen / Video **Esteban**

Selección de área para analizar **Esteban**

Detección de color **Esteban**

Encontrar centro y diámetro **Esteban**

Contador de limones **Esteban**

Diagrama de flujo

Hardware Implementado

Control por serial **Esteban**

Manejo de servos – código **Esteban**

Código para display **Esteban**

Plaqueta del Proyecto

Cuarto de visión **Robin**

Capítulo 3 Resultados

Capítulo 4 Análisis de costos

Capítulo 5 Conclusiones

Anexos

Instalación de Python y librerías

Códigos Usados

Bibliografía

# Resumen

En el presente proyecto se realizó un sistema que utiliza el procesamiento de imágenes para la clasificación automática de limones

Para llevarlo a cabo se utilizó el lenguaje de programación Python, junto a la librería OpenCV, con los cuales se procesan las imágenes procedentes del cuarto de visión, conformado por una web cam y el sistema de iluminación, el resultado del procesamiento es enviado al microcontrolador esp-32 mediante comunicación serial para que se encargue del accionamiento de los servomotores.

Se utilizó el entorno de desarrollo Visual Studio Code para el desarrollo del programa de PC, y QtDesigner para el desarrollo de la interfaz gráfica.

Una vez finalizado se logró clasificar los limones entre los que son aptos para exportación, los que son para consumo local y los que son descartados, conocer el diámetro de cada limón y calcular cuántos y que cantidad de kilogramos son procesados.

**Palabras Clave:** Clasificación de limones, procesamiento de imágenes, Python, OpenCV

# Introducción

\*Para introducción hablar un poco sobre el limón, clasificación, innovación, etc.

# Objetivos

## Objetivo General

Diseñar y construir un sistema clasificador de limones, implementando la selección de color y tamaño por medio de visión artificial para la distinción del fruto tipo exportación.

## Objetivos Específicos

* Diseñar y construir un sistema que permita la clasificación de limones para seleccionar el limón adecuado según la norma de calidad internacional.
* Diseñar un programa de adquisición de imágenes que permita la clasificación del limón por el color y tamaño.
* Diseñar la interfaz gráfica (GUI) que permita ver la información resultante.
* Diseñar los circuitos de control para cada uno de los actuadores del sistema.
* Construir un prototipo funcional que permita realizar pruebas de funcionamiento de los sistemas que clasifican el fruto.

# Capítulo 2 – Desarrollo

## 2.1 Software Utilizado

### 2.1.1 Python

Es un lenguaje de programación interpretado de alto nivel, interactivo y orientado a objetos. El código fuente está disponible bajo Licencia Publica General de GNU. La sintaxis de Python es muy limpia, con énfasis en la legibilidad y utiliza palabras clave estándar en inglés.

Python fue creado a finales de la década de los años 80 por un europeo llamado Guido Van Rossum en los Países Bajos. El objetivo de Guido era cubrir la necesidad de un lenguaje orientado a objetos de sencillo uso que sirviese para tratar diversas tareas dentro de la programación que habitualmente se hacía en Unix usando C.

Su formato no utiliza corchetes para delimitar bloques, sino que son las tabulaciones y los espacios los que definen en que bloque se encuentra una instrucción. Una de sus características es el uso de palabras donde otros lenguajes utilizarían símbolos. Por ejemplo, los operadores lógicos ‘!’, ‘||’ y ‘&&’ en Python se escriben ‘not’, ‘or’ y ‘and’, respectivamente.



*Figura 1 – Logo de Python[[1]](#footnote-1)*

## 2.1.2 Librerías

### 2.1.2.1 OpenCV

OpenCV (Open Source Computer Vision Library) es una biblioteca de maching learning y visión por computadora de código abierto. Al ser un producto con licencia BSD, OpenCV facilita a las empresas a utilizar y modificar el código.

La biblioteca fue lanzada oficialmente en 1999 y posee más de 2000 algoritmos optimizados que se pueden utilizar para detectar y reconocer colores, caras, identificar objetos, clasificar acciones humanas en videos, rastrear movimientos de cámara, etc.

Es actualmente utilizado por grandes compañías como Google, Yahoo, Microsoft, Intel, IBM, Sony, Honda y Toyota.



*Figura 2 – Logo de OpenCV[[2]](#footnote-2)*

### 2.1.2.1 PyQT

Es una biblioteca que nos permite la conexión entre la interfaz gráfica desarrollada en el software QT Designer y el código desarrollado en Python.

## 2.1.3 QT Desingner

Es una herramienta para diseñar y crear interfaces gráficas de usuario (GUI), permite componer y personalizar ventanas y cuadros de diálogos de manera *“what-you-see-is-what-you-get”* (Lo que vemos es lo que optenemos).



*Figura 3 – Logo de QT[[3]](#footnote-3)*

2.1.4 Visual Studio Code

Es un potente editor de código gratuito y de código abierto, desarrollado por Microsoft y lanzado en 2016, mediante sus extensiones permite convertirlo en un entorno de desarrollo que soporta múltiples lenguajes de programación como Python, Java Script, C, etc. Entre sus características más destacadas se puede mencionar la finalización de código inteligente, que nos permite agilizar la escritura de código, depuración optimizada, resaltado de sintaxis, entre otras.



*Figura 4 – Logo de Visual Studio Code[[4]](#footnote-4)*

## 2.4 Software Implementado

### 2.4.1 Captura de Imágenes

En este punto nos centraremos en la captura de imágenes provenientes de la cámara para su posterior análisis y clasificación.

Para nuestro propósito el código hace uso de la librería OpenCV, la cual mediante la función *VideoCapture(0)* inicia la cámara para tomar una imagen (0 es el número de cámara en caso de tener más de una conectada), dicha imagen se almacena en una variable y la función *read* nos devuelve el frame capturado.





*Figura 5 – Captura de Imagen*

Captura de Video

Primer recordemos que un video no es más que un conjunto de imágenes en un determinado tiempo, generalmente 30 por segundo. Teniendo en cuenta esto para realizar la captura continua de video se pondrá las funciones anteriormente mencionadas en un siclo while infinito que permite la lectura continua de imágenes.



1. https://www.python.org/ [↑](#footnote-ref-1)
2. https://opencv.org/ [↑](#footnote-ref-2)
3. https://www.qt.io/ [↑](#footnote-ref-3)
4. https://code.visualstudio.com/ [↑](#footnote-ref-4)