



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería en Informática



TFG del Grado en Ingeniería Informática
Dieta por Dientes



Presentado por Ismael Tobar García
en Universidad de Burgos — 28 de diciembre de 2016
Tutor: D. Álgvar Arnaiz González y Dr. José
Francisco Díez Pastor



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería en Informática



Dr. José Francisco Díez Pastor y D. Álgvar Arnaiz González, profesores del departamento de Departamento de Ingeniería Civil, área de Lenguajes y Sistemas Informáticos.

Expone:

Que el alumno D. Ismael Tobar García, con DNI 71286542-C, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado Dieta por Dientes.

Y que dicho trabajo ha sido realizado por el alumno bajo la dirección del que suscribe, en virtud de lo cual se autoriza su presentación y defensa.

En Burgos, 28 de diciembre de 2016

Vº. Bº. del Tutor:

Vº. Bº. del tutor:

D. Álgvar Arnaiz González

Dr. Jóse Francisco Díez Pastor

Resumen

La paleontología es una ciencia natural de investigación, que se encarga del estudio de restos fósiles, para conseguir tanto una reconstrucción a nivel físico y tangible, de los restos encontrados, como una reconstrucción a nivel de comportamiento a partir de las marcas imperfecciones y otros aspectos que se determinen que no son naturales de dichos restos. Todo ello lleva la finalidad de determinar y reconstruir tanto el individuo u organismo como su comportamiento. Este área en Burgos es de particular importancia, porque tenemos algunos yacimientos muy importantes, como los localizados en la Sierra de Atapuerca.

En la antropología, como hemos mencionado anteriormente, se estudia también el comportamiento de los individuos y animales, en este caso nos centraremos en los individuos humanos, concretamente, en el modo de vida de las poblaciones humanas. Uno de los datos que podemos extraer del análisis de los restos humanos es su alimentación. Los distintos alimentos producen distintas erosiones en la superficie de los dientes y, el análisis de estas erosiones, permite estimar la dieta.

Los procesos repetitivos son susceptibles a fallos debido al cansancio o la falta de concentración, la tecnología permite minimizar estos fallos y automatizarlos ya que un ordenador o una maquina no se cansa y puede trabajar mas rápido que nosotros. Esto hace que nos planteemos usar los recursos hoy en día disponibles, como es la tecnología, para ayudar a avanzar y a facilitar el trabajo a los investigadores de estos campos, ya que con herramientas como esta, reducimos el tiempo de hacer trabajos repetitivos, porque reducimos la tarea que mas cuesta que es el trabajo manual.

Pero esto no quiere decir que un programa haga su función, este tipo de herramientas son una ayuda a su trabajo. Siempre hay que darle una supervisión porque no son sistemas perfectos y el experto tendrá que corregir o añadir lo que no vean dichos sistemas.

En resumen, el proyecto va a consistir en detectar las marcas que se produjeron por la ingesta de alimentos en los primeros homínidos, sobre imágenes ya pintadas por paleontólogos. Medir sus longitudes, sus ángulos y clasificarlas, en función de la propuesta de [?]. También va a permitir pintar las marcas desde cero sobre las imágenes y un modo en pruebas que detectará desde cero las líneas pintadas en los dientes.

Descriptores

Python, Procesamiento de imágenes, aprendizaje automático, paleontología, dieta. . . .

Abstract

Paleontology is a natural science of research, which is responsible for the study of fossil remains, to achieve, physical and tangible reconstruction of the remains found, as a reconstruction at the level of behavior from the marks imperfections and other aspects Which are determined to be unnatural to such remains. All this has the purpose of determining and rebuilding the individual or organism as well as its behavior. This area in Burgos is of particular importance because we have some very important deposits, such as those located in the Sierra de Atapuerca.

In anthropology, as mentioned above, we also study the behavior of individuals and animals, in this case we will focus on human individuals, specifically the way of life of human populations. One of the data that can be extracted from the analysis of the human remains is its feeding. The different foods produce different erosions on the surface of the teeth and, the analysis of these erosions, allows to estimate the diet.

The repetitive processes are susceptible to failures due to fatigue or lack of concentration, the technology allows to minimize these failures and automate them since a computer or a machine does not get tired and can work faster than us. This makes us consider using the resources available today, such as technology, to help advance and facilitate the work of researchers in these fields, because with tools like this, we reduce the time to do repetitive work, because we reduce The task that costs the most is manual labor.

But this does not mean that a program does its job, these kinds of tools are an aid to their work. Always have to give a supervision because they are not perfect systems and the expert will have to correct or add what they do not see such systems.

In short, the project will consist of detecting the marks that were produced by the food intake in the first hominids, on images already painted by paleontologists. Measure their lengths, their angles and classify them, according to the proposal of cite Lalueza: perez. It will also allow to paint the marks from scratch on the images and a mode in tests that will detect from scratch the lines painted in the teeth.

Keywords

Python, Image processing, Deep Learning, paleontology, diet.

Índice general

| | |
|---|------------|
| Índice general | III |
| Índice de figuras | IV |
| Introducción | 1 |
| Objetivos del proyecto | 3 |
| 2.1. Objetivos | 3 |
| 2.2. Resumen | 4 |
| Conceptos teóricos | 5 |
| 3.1. Espacios de color | 6 |
| 3.2. Transformada de Hough | 9 |
| 3.3. Reducción de grosor: Skeletonize | 10 |
| 3.4. Grafos | 11 |
| 3.5. Bordes | 12 |
| Técnicas y herramientas | 13 |
| 4.1. Introducción | 13 |
| 4.2. Gestores de tareas: | 13 |
| 4.3. Gestores de versiones: | 15 |
| 4.4. Interfaz gráfica de usuario | 16 |
| 4.5. Plantillas | 18 |
| 4.6. IDE | 19 |
| 4.7. Modelado | 20 |
| 4.8. XML | 21 |
| 4.9. OCR | 21 |
| 4.10. Logger | 22 |
| 4.11. Ejecutable | 23 |
| 4.12. Jupyter Notebook | 24 |

| | |
|---|-----------|
| 4.13. SonarQube | 24 |
| Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto | 26 |
| 5.1. Entorno de desarrollo | 26 |
| 5.2. Procesado imagen | 27 |
| 5.3. Interfaz | 31 |
| 5.4. Internacionalización | 31 |
| 5.5. Publicaciones | 32 |
| Trabajos relacionados | 33 |
| 6.1. Artículo de Alejandro Pérez Pérez | 33 |
| 6.2. Artículo de Rebeca García González | 33 |
| 6.3. Trabajo fin de grado: Sergio Chico Carrancio | 33 |
| Conclusiones y Líneas de trabajo futuras | 35 |
| 7.1. Conclusiones | 35 |
| 7.2. Líneas de trabajo futuras | 36 |

Índice de figuras

| | |
|---|----|
| 3.1. Frecuencias de luz visible [?] | 6 |
| 3.2. Los tres canales del espacio RGB [?] | 7 |
| 3.3. Representación del modelo RGB [?] | 7 |
| 3.4. Representación del modelo HSV [?] | 8 |
| 3.5. Representación del modelo CIELAB [?] | 8 |
| 3.6. Líneas de Hough [?] | 10 |
| 3.7. Ejemplo de eskeletonize. | 11 |
| 3.8. A): Son los vértices y B): Es una arista | 12 |
| 5.9. Ejemplo de un widget sobre la función de Hough | 26 |
| 5.10. Ejemplo de una visualización del resultado intermedio de las funciones. | 27 |
| 5.11. Ejemplo de una ejecución. | 27 |
| 5.12. Resumen visual binarización. | 29 |
| 5.13. Resumen visual Obtener Segmentos. | 30 |
| 5.14. Resumen visual procesado de Segmentos. | 30 |
| 5.15. Líneas obtenidas después de procesar el grafo | 31 |

Introducción

Este proyecto es un trabajo que se hará en colaboración con el Laboratorio de Evolucion Humana ¹, del departamento de Ciencias Históricas de la Universidad de Burgos, concretamente la colaboradora del proyecto será la Dra. Rebeca García González [?], que estudia paleobiología y paleoecología de homínidos en la Universidad de Burgos.

El problema planteado, que se quiere automatizar, consiste en crear una herramienta o aplicación para detectar las estrías que se producen en los dientes al masticar distintos tipos de comida, tal y como se explica en el artículo en el que nos basaremos el método [?].

Para ser mas exactos, todos los materiales tienen una dureza tangible, los dientes tienen una dureza superior a la de los alimentos, sin embargo algunas partes de los alimentos tienen mas dureza que los dientes, por lo que los consiguen rallar, creando unas estrías que dependiendo de los alimentos siguen distintos patrones.

Vamos a detectar esas estrías, pero en el contexto de la prehistoria, para después poder clasificar los individuos en función de la dieta que llevaban. La forma de clasificacion en las direcciones esta determinada por el artículo [?], en el que nos indican los ángulos de clasificación para las 4 direcciones:

- Horizontales «H»: Con ángulos comprendidos de 0°- 22.5° y de 157.5°- 180°.
- Verticales «V»: Con ángulos comprendidos de 67.5°- 112.5°.
- Disto-occlusal a mesio-cervical «DM»: Con ángulos comprendidos de 112.5°- 157.5°.
- Mesio-occlusal a disto-cervical «MD»: Con ángulos comprendidos de 22.5°- 67.5°.

¹ <http://www3.ubu.es/atapuerca/index.html>

Para mas tarde extrapolar los datos de estas orientaciones y proyectar un punto en un plano de dos dimensiones, que nos indicara a que región pertenece dicho individuo, esto podrá ser estimado por las dos funciones que propone Lalueza en su artículo [?].

Nuestro proyecto va a tener una parte de visión artificial, que detecte las líneas que han pintado sobre las imágenes de microscopio de electrones a 100 aumentos. Otra parte de diseño e implementación del software a usar y distintos análisis de las herramientas que usaremos para ello.

La herramienta a usar tendrá implementados 3 modos claramente diferenciados.

- Modo semi-automático: detección, conteo y análisis de las líneas pintadas sobre una imagen.
- Pintar líneas manualmente sobre la imagen o corregir las posibles líneas que el anterior modo no consiga detectar.
- Automático que buscará las estrías por la imagen. Este modo quedará como extra, ya que hemos tenido una gran agilidad realizando el proyecto, vamos a tratar esta parte para completar e investigar sobre detección automática de bordes.

Objetivos del proyecto

Este apartado explica de forma precisa y concisa cuales son los objetivos que se persiguen con la realización del proyecto. Se puede distinguir entre los objetivos marcados por los requisitos del software a construir y los objetivos de carácter técnico que se plantean a la hora de llevar a la práctica el proyecto.

2.1. Objetivos

A continuación se mostrara el esquema con todos los puntos a tratar en este proyecto.

- Analizar el problema planteado por Rebeca, nuestra colaboradora del Laboratorio de Evolución Humana, y buscar una solución:
 - Primero tenemos que documentarnos y saber que son las líneas a detectar.
 - Buscar una solución para detectar dichas estrías pintadas, de forma automática, ya que hasta ahora era un problema manual que tenían que medir a mano.
 - Permitir que se pinten a través de la aplicación para futuras imágenes.
 - Iniciar la forma de detección completamente automática.
- Crear un notebook para el procesado:
 - Crear un prototipo interactivo a través de los notebooks de jupyter.
 - Procesar la imagen para obtener la máscara o imagen binarizada con las líneas.
 - Detectar los segmentos que se corresponden con las líneas.
 - Juntar los segmentos para obtener líneas reales.

- Crear la aplicación:

Crear una interfaz gráfica con la imagen y botonería.

Modo 1 Modo semi-automático, detección, conteo y análisis de estrías.

Modo 2 Permitir pintar estrías y corrección de segmentos.

Modo 3 Completamente automático.

2.2. Resumen

El problema va a consistir en detectar las líneas que tienen ya pintadas y detectar desde cero las no pintadas, en las imágenes, para poder automatizar dicho proceso, ya que los pasos anteriores eran:

- Pintar las estrías encima de la imagen.
- Obtener de las estrías, de forma manual, su tamaño, ángulo, dirección.

Y los pasos a través de nuestra aplicación son:

- Abrir la imagen y seleccionar el color de las líneas
- Dar al botón de calcular las líneas y guardarlo: Tendíamos el CSV con los estadísticos y atributos de ellas.

Como puede intuirse, nuestros pasos nos devuelven las estrías de forma mucho mas cómoda y mas rápida que buscándolas a mano.

Crear un prototipo

En esta parte hemos pensado que sería mas cómodo, antes de ponernos a diseñar o implementar, comprobar que lo que tenemos pensado para resolver el problema funcione.

Crear un Notebook de Jupyter (ver sección 4.12), no nos exige programar nada de la GUI, al ser interactivo, vamos a implementar todos los pasos necesarios para resolver el problema. Una vez conseguido, como producto tenemos el núcleo de cálculo y pasaremos a hacer el diseño.

Crear la aplicación

Llegados a este punto ya tendremos todo lo necesario para hacer nuestras clases y nuestra aplicación.

Así que ya tenemos todo lo necesario y solo queda el producto entregable que sera la aplicación enlazada con la GUI junto con la creación de botones, pestañas, ventanas con sus respectivas implementaciones y funcionalidades.

Conceptos teóricos

En esta sección vamos a centrarnos en explicar todos los conceptos necesarios para poder entender los pasos de los procesos realizados en la aplicación y saber en que se sustentan.

- Espacios de color: Las imágenes nos son mas que matrices de numeros que expresan, valores o poderaciones, distintos para representar los colores. La suma de todas ellas transmitido atraves de un medio de reproduccion, pantalla o similar, nos muestran las imagenes. Cada espacio de color tiene unas propiedades y unas ventajas. Para obtener las característica que buscamos, con mayor o menor dificultad, por eso es necesario explicar los distintos espacios de colores.
- Preprocesados: Estos se compondrán de una serie de pasos previos a la obtención de los segmentos correspondientes a las estrías.
 - La reducción de grosor: Es un paso clave en el procesado porque gracias a esto obtenemos los resultados que mas se ajustan a la realidad. No es complejo pero si que es muy útil y sin este paso no serviría nada, nuestro procesado, (su función es eliminar el ruido).
 - Bordes: Al final las estrías que detectamos no son mas que bordes dentro de la imagen y todo lo usado es para su detección, por lo que es necesaria su explicación. Como dato curioso, para la resolución de nuestro problema lo que hemos hecho es reducirlo a un problema de detección de bordes.
- Análisis: Una vez que tengamos la máscara sobre la que detectar las características que estamos buscando, (este proceso tampoco sera directo), por lo que tendremos que hacer una serie de pasos, para obtener nuestro objetivo.

- Transformada de Hough: Es un procedimiento matemático para buscar segmentos dentro de las imágenes binarizadas, dado que es complejo, es necesario explicar porque funciona y en que consiste.
- Grafos: Gracias a la teoría de grafos podemos procesar muchos segmentos similares en uno solo, de forma sencilla y eficiente, por lo que es necesaria su explicación.

3.1. Espacios de color

El color que percibimos en los objetos que nos rodean depende de la radiación reflejada en ellos. Según los estudios, nosotros como humanos tenemos un rango «de luz visible», ese rango son en verdad tres frecuencias diferentes dentro del rango 769THz a 384THz [?]. Por lo que en verdad una imagen que percibimos es la unión de las tres frecuencias diferentes y para poder simular este hecho las maquinas simulan esta capacidad innata de los humanos creando los espacios de color que son modelos matemáticos para representar en una maquina lo que se observa en la figura 3.1.

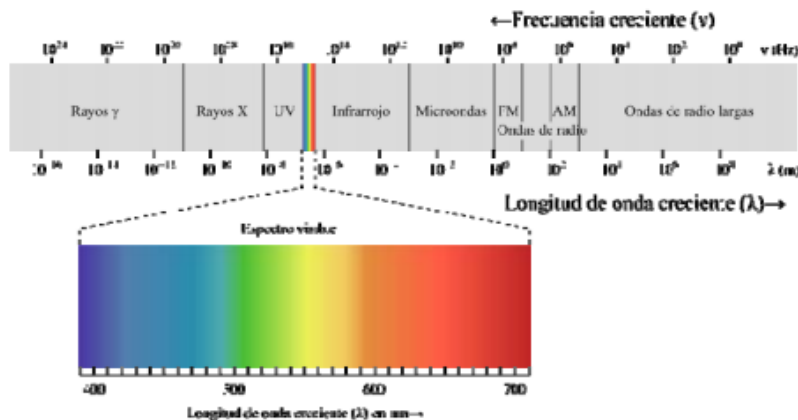


Figura 3.1: Frecuencias de luz visible [?]

RGB

El modelo RGB es usado por todos los sistemas digitales para la representación y captura de imágenes.

Se divide en tres canales como se muestra en la figura 3.2.

- R: canal del rojo (RED) contiene la intensidad de rojo de cada pixel
- G: canal del verde (GREEN) contiene la intensidad de verde de cada pixel

- B: canal del azul (BLUE) contiene la intensidad de azul de cada pixel

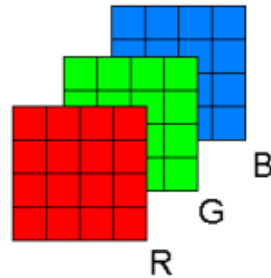


Figura 3.2: Los tres canales del espacio RGB [?]

La combinación de estos colores crea toda la gama de colores representable. El valor de la intensidad de cada canal depende de la codificación usada para su representación (Ocho bits dan dieciséis millones de colores) como se muestra en la figura 3.3.

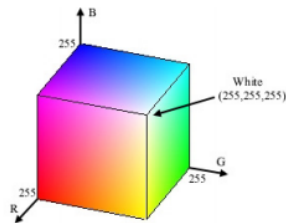


Figura 3.3: Representación del modelo RGB [?]

HSV

El modelo HSV [?] está orientado a la descripción de los colores en términos más prácticos para el ser humano que el RGB, los canales significan algo más que la cantidad de cada color, por lo que es más práctico para el ser humano. (Lo que se observa en la figura 3.4).

- H: (Matiz) que representa el tono o color.
- S: (Saturación) representa el nivel de saturación de un color.
- V: (Brillo) representa la intensidad lumínica.

Una ventaja con otros espacios de color parecidos es que este permite representar todas las combinaciones del espacio RGB. Pero su característica

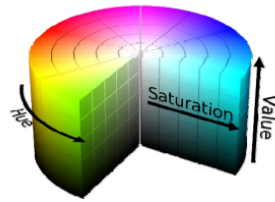


Figura 3.4: Representación del modelo HSV [?]

principal es que el canal de saturación, (representa la viveza de un color) nos permitirá diferenciar las estrías del resto. Al seleccionar el color de las estrías pintadas, entre grises que tendrán saturación muy baja y el color pintado sobre estas.

CIELAB

El modelo lab [?], mas conocido como CIELAB, es otra forma de representar los colores. Este en concreto, se basa en como representa los colores el ojo humano, la diferencia entre LAB y CIELAB, es que CIELAB utiliza raíces cubicas, mientras que LAB usa raíces cuadradas.

El modelo lo podemos ver en la siguiente figura 3.5.

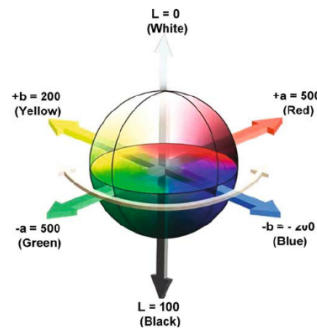


Figura 3.5: Representación del modelo CIELAB [?]

Componentes del modelo:

- L: Luminosidad de negro a blanco.
- A: Desde el color rojo al verde.
- B: Es la gradiente del color azul.

Ventajas:

- Corregir colores: Es mas rápido hacer una corrección del color que en otros espacios de color.
- Mas cantidad de colores: Con esta representación del color conseguimos representar mayor numero de colores, incluso colores imaginarios ².
- La perdida es mínima al cambiar a otro espacio de color.

El uso de este espacio de color viene dado por la necesidad de calcular la distancia a otros colores, que en este caso la diferencia. Caracteriza mejor que los demás espacios y por esto vamos a usar este espacio.

3.2. Transformada de Hough

Uno de los puntos relevantes del proyecto es la detección de las líneas pintadas o detectadas por el algoritmo (modo automático) para ello vamos a usar una técnica que sirve para detectar formas, expresadas de forma matemática, dentro de imágenes.

Esta técnica fue inventada por Richard Duda y Peter Hart en 1972 pero diez años antes, Paul Hough propuso y patentó [?] la idea inicial de detectar líneas en la imagen. Mas tarde se generalizó para detectar cualquier figura.

Teoría

Normalmente para detectar figuras sencillas en una imagen primero hay que usar algún algoritmo de detección de bordes o una binarización de la imagen, quedándonos con la región de interés apropiada (los píxeles que forman las rectas) pero normalmente faltan píxeles por el ruido en la imagen.

Para ello el método de Hough propone solucionar el problema detectando grupos de puntos que forman los bordes de la misma figura y así conseguir unirlos creando la recta real a la que pertenecen. Como podemos ver en el siguiente pseudocódigo [3.2](#).

Limitaciones

Para que este proceso sea exitoso, los bordes del objeto deben ser detectados correctamente con un buen pre-procesado de la imagen y aparecer claramente las nubes de puntos que forman las rectas. Como se muestra en el figura [3.6](#).

²Estos son colores que no es capaz de detectar el ojo humano, principalmente se usa para manipulación de imágenes.

Algoritmo 1: Pseudocódigo de la transformada

Input: Imagen

Output: (list) de segmentos encontrados

```
1 foreach punto en la imagen do
2   if punto  $(x,y)$  esta en un borde: then
3     foreach angulo en ángulos  $\Theta$  do
4       Calcular  $\rho$  para el punto  $(x,y)$  con angulo  $\Theta$ 
5       Incrementar la posición  $(\rho, \Theta)$  en el acumulador
6 Buscar las posiciones con mayores valores en el acumulador
7 return rectas Las rectas cuyos valores son los mayores en el
   acumulador
```

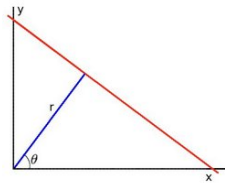


Figura 3.6: Líneas de Hough [?]

Transformada probabilística de Hough

Tal y como se explica en [?], la transformada probabilística de Hough es una version que se basa en que la detección de bordes o la producción de la imagen binaria, que contiene el objeto. Podría tener ruido y por lo tanto los píxeles, correspondientes al ruido en la transformada normal podrían ser considerados, una recta. Cuando en verdad es ruido.

Para que unos puntos sean considerados recta en la transformada probabilística, es necesario menos puntos que en la transformada normal de Hough. Pero este método penaliza a los puntos que se encuentran aleatoriamente por toda la imagen (ruido), frente a los que se localizan perfectamente agrupados formando las rectas. Un exceso de ruido en la imagen también haría este método inservible, pero para pequeñas cantidades lo hacen mas preciso que el método normal. Otra ventaja es que con este método obtenemos el segmento que necesitamos, no la prolongación de él hasta el infinito.

3.3. Reducción de grosor: Skeletonize

Tal y como se explica en [?], dentro del pre-procesado de la imagen, uno de los puntos clave, como se explica en el párrafo siguiente, para que nuestro método funcione.

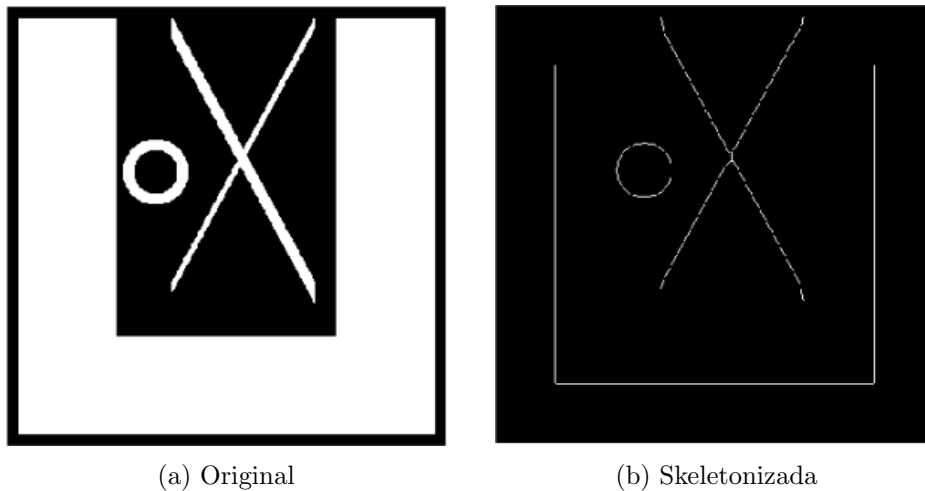


Figura 3.7: Ejemplo de eskeletonize.

Después de su binarización y la detección de los bordes de la imagen a procesar, debemos reducir la región sobre la que aplicar la transformada de Hough, así conseguiremos que esta sea mas rápida, y detecte menor número de líneas imaginarias por cada línea real.

Esto lo conseguiremos usando una función de esqueletonizado que nos devuelve lo que su nombre indica: el esqueleto de los bordes de la imagen reducidos a un pixel. Como podemos observar en la imagen [3.7](#).

3.4. Grafos

La teoría de grafos [?] en un campo dentro de la computación y de las matemáticas, estudia las propiedades de los grafos son utilizados para representar relaciones habitualmente, y están formados por:

- Vértices o nodos: Que representan un objeto, persona o animal del entorno.
- Aristas o arcos: Que representan una relación o propiedad que comparten dos nodos, comunicándolos entre si. Un ejemplo de dos nodos que forman un grafo estará mostrado a continuación en la figura [3.8](#).

Es una rama muy amplia pero solo vamos a centrarnos en uno de los problemas que podemos resolver gracias a estas teorías.

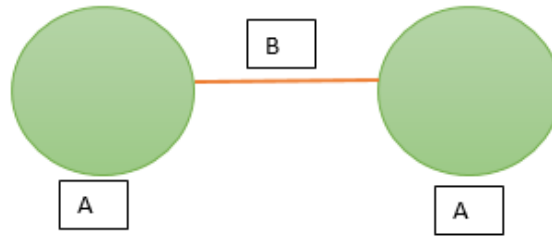


Figura 3.8: A): Son los vértices y B): Es una arista

K-componentes

Es una de las propiedades del grafo, con sus componentes, nos indica cómo de fuertemente conexos están sus nodos o vértices. Gracias a esta teoría, aprovechamos para afirmar, que cuando un grafo está dividido en clusters, agrupaciones fuertemente conexas de parte de sus vértices. Por el problema de los k-componentes, podemos saber que conjuntos de vértices forman los clusters, por lo tanto, aplicado a nuestro problema. Los vértices que tengan aristas que los comuniquen, pertenecerán a las mismas rectas y de cada conjunto de vértices, sacaremos una recta.

3.5. Bordes

En lo que nos estamos basando, para poder resolver el problema, es en la detección de bordes mediante kernels conocidos. Para poder detectar donde está el cambio de color en el histograma y esos cambios bruscos de pigmentación son los que nos indican que eso es un borde. Para ello se han desarrollado numerosos métodos matemáticos, que pasando una máscara por toda la imagen, nos devuelven otra imagen con los bordes llamada máscara.

En los anexos se encuentra detallado cada uno de ellos, por lo que en adelante sólo nos limitaremos a listarlos.

Kernel [?] ³ Un kernel es una matriz que se operara con una porción de píxeles para suavizar o detectar algún elemento que sea de nuestro interés.

Laplace [?], Prewitt [?], Scharr [?], Sobel [?], Roberts [?], Kirsch [?], Gabor [?].

Aparte de los métodos antes mencionados hemos combinado distintas formas para detectar bordes a través de los autovectores [?] largos, de la matriz Hessiana [?].

³Dos párrafos mas arriba se usa un Kernel para las operaciones.

Técnicas y herramientas

4.1. Introducción

En esta sección vamos a hablar de las distintas técnicas y herramientas que hemos usado y analizado, mostrando las razones que nos han influenciado en tomar la decisión de usarlo. Dada la gran cantidad de herramientas y técnicas para resolver los subproblemas de nuestra aplicación, hemos ido escogiendo varias de las herramientas disponibles y hemos cogido lo que mejor se ajustaba a nosotros.

En algunos casos las decisiones han estado muy claras, pero en otros no, así que a veces nos hemos decantado por lo conocido y otras por lo que mas sencillo era.

4.2. Gestores de tareas:

Trello

Es una pizarra virtual también conocida como canvas en la cual podemos organizar nuestros proyectos a través de su aplicación web de forma fácil e intuitiva desde cualquier equipo en el que introduzcamos nuestra cuenta ya que al estar en la nube no se pierde nuestra información ni aunque se degrade el sistema.

Podemos acceder a él a través del siguiente enlace: <https://trello.com/>

Ventajas:

- Es muy rápido su aprendizaje y su uso así como su simplicidad.
- La hemos usado en el transcurso de la carrera por lo que ya estamos familiarizados con el entorno.

Desventajas:

- No esta integrado dentro de nuestro repositorio por lo que lo tendríamos que usar como una herramienta mas en la que al final duplicaríamos trabajo.

Version One

Es un gestor de tareas online en el cual podemos gestionar todas las tareas de nuestros proyectos así como realizar un seguimiento de forma visual del estado del proyecto y de las características del mismo.

Podemos acceder a él a través del siguiente enlace: <https://www.versionone.com/>

Ventajas:

- Podemos incluir código, por lo que es mas completo que otras herramientas de gestión de tareas.
- incluye diversos gráficos que muestran el avance del proyecto de forma muy visual.
- Esta pensado y muy recomendado para metodologías ágiles.
- Facilita la clasificación de tareas, bugs y otros tipos de eventos de metodologías ágiles a la perfección.

Desventajas:

- Como antes hemos indicado en este caso también sería algo que nos duplicaría trabajo al no estar integrado en nuestro repositorio. Sería también una herramienta a parte que no se comunicaría con nuestro repositorio.

ZenHub

Es una herramienta similar a Trello que también es a modo de pizarra donde ver los cambios y el estado de un vistazo pero con algunas diferencias.

Podemos Acceder a el a través del siguiente enlace: <https://www.zenhub.com/>

Ventajas:

- La ventaja principal es que podemos integrarlo desde GitHub por lo que ya no sería necesario duplicar trabajo con el uso de una aplicación externa.

Desventajas:

- No podremos añadir código pero tampoco es algo catastrófico, ya que justo en el repositorio donde se integra la herramienta podemos visualizar dicho código.
- Por este motivo he decidido usar esta herramienta.

4.3. Gestores de versiones:

GitHub

Es un repositorio de versiones donde el código queda organizado por tareas (issues y ramas), las versiones cada vez que hacemos un commit, se actualizan las clases de código mostrando lo que ha cambiado. El software esta escrito en Ruby usando el framework Ruby on Rails.

Podemos Acceder a él a través del siguiente enlace: <https://github.com/>

Ventajas:

- Es de los repositorios mas usados y está basado en Git.
- El código es público y cualquiera que le interese te puede proponer cambios en el mismo, seguirte y ver el proyecto.
- Las distintas versiones del código están en la nube por lo que si se nos borra el contenido del disco duro aun así podremos recuperarlo.

Desventajas:

- También puedes tener proyectos privados solo con el modo de pago pero al no influir sobre este proyecto no pasa nada.

Bitbucket

Este repositorio web también guarda nuestro código y nuestras iteraciones sobre el proyecto para así tener una visión mas completa sobre nuestro trabajo. Este software esta escrito en Python.

Podemos acceder a el a través del siguiente enlace: <https://bitbucket.org/>

Ventajas:

- Es un repositorio muy usado y que esta basado en Git que es casi la referencia en este tipo de proyectos.
- Tiene cuentas gratuitas para proyectos privados y públicos.

Desventajas:

- No se puede incluir mas de 5 personas en los proyectos gratuitos.

Nos hemos decidido por el repositorio GitHub porque es uno de los mas usados y como se basa en Git al igual que muchos de sus competidores, guarda mucha similitud con ellos. Al utilizar dicho repositorio de forma apropiada no deberíamos tener problemas si el día de mañana queremos usar otro.

4.4. Interfaz gráfica de usuario

Tkinter

Es una librería que proporciona el diseño y visualización de interfaces de usuario en Python. Esta a su vez, esta basada en librerías de TK/TCL que están incluidas por en la propia instalación.

Ventajas:

- Es fácil de usar y es recomendable para el aprendizaje del lenguaje.
- Viene preinstalado con la distribución anaconda, por lo que su uso es inmediato
- Al servir para aprendices y venir preinstalado podemos encontrar multitud de tutoriales y de documentación sobre ello.

Desventajas:

- Pocos elementos gráficos.
- Escaso control de las ventanas.
- Bastante lento en ejecución.

WxPython

Es una librería basada en otra importante que veremos mas adelante, también es multiplataforma y esta programada en C/C++, es mas nueva que Tkinter.

Ventajas:

- Es más difícil de usar que Tkinter pero aun así hay mucha documentación sobre ella.
- Dispone de gran cantidad de elementos gráficos por lo que es bastante potente aunque con alguna limitación respecto a otras.
- Permite hacer una barrera o separación entre el código Python y lo que es la interfaz.
- Cuenta con una gran comunidad de gente que lo usa y publica ejemplos y tutoriales.

Desventajas:

- La principal desventaja es que se actualizan las versiones mucho y para mantener una aplicación durante largo tiempo perdemos tiempo de.
- Es más complejo de usar que el anterior.

PyQt

Es más difícil de usar que WxPython y WxWidget pero da más control sobre los elementos gráficos y muchas librerías se basan en ello, por lo que se puede encontrar bastante información sobre esta librería.

Ventajas:

- Al ser tan usada, si instalamos Python desde Anaconda, que es un conjunto de librerías y aplicaciones de Python, ya tendríamos PyQt4 por defecto instalado.
- Podemos usar un IDE con el que estamos muy familiarizados en la carrera y que funciona muy bien (Eclipse) pero tenemos que instalar un plugin para Python (PyDev), ya que es un IDE basado en java también deberíamos instalar Java 8.

Desventajas:

- Es mas difícil de entender y comprender que los anteriores pero quedan mas limpias las interfaces.
- Si somos puristas e instalamos Python solo, sin IDE ni nada no vendría instalado, pero si usamos Anaconda si que vendría instalado.

WxWidgets:

Como hemos mencionado anteriormente, es muy parecido a WxPython por lo que no vamos a entrar en detalle. También está programado en C/C++ y es multiplataforma, por lo que da un aspecto de comportamiento nativo.

4.5. Plantillas

Las plantillas sirven para generar código con la sustitución de los valores dentro de sus variables y así tener siempre un código con los valores en la ejecución.

Nosotros las vamos a usar en combinación con \LaTeX para generar el PDF con el informe de las estadísticas de la ejecución del algoritmo que detecta las líneas.

Como podemos observar hay muchos frameworks para usar las plantillas pero hemos elegido comparar varios usados otros años por compañeros.

Mustache

Pystache es una implementación de Mustache en Python para el diseño de plantillas, está inspirado en Ctemplate [?] y et [?]. En estos tipos de lenguaje no se puede aplicar lógica de aplicación simplemente son para una presentación más fluida.

Ventajas:

- Tiene documentación online.
- Está disponible para una gran variedad de lenguajes de programación.
- Si necesitásemos hacer documentos XML seria la herramienta perfecta.

Desventajas:

- Carece de ejemplos o tutoriales de cómo usarlo con \LaTeX en su versión de Python.

Cuadro 4.1: Tabla comparativa de herramientas

| Biblioteca | Lenguaje | Licencia | Variables | Funciones | Include | Inclusiones condicionales | Bucles | Evaluacion | Asignaciones | Errores y excepciones | Plantillas naturales | Herencia |
|------------|----------|----------|-----------|-----------|---------|---------------------------|--------|------------|--------------|-----------------------|----------------------|----------|
| Jinja2 | Python | BSD | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI | SI |
| Mustache | +30 | MIT | SI | SI | SI | SI | SI | NO | NO | SI | SI | NO |

Jinja2

El nombre de la librería viene del templo Japonés Jinja.

Es una librería para escribir plantillas, para Python, funciona con las últimas versiones de Python, también es una de las más usadas librerías está inspirada en Django.

Ventajas:

- Viene preinstalado con Anaconda ya que es uno de los más utilizados.
- Fácil de usar y de pasar los parámetros.
- Fue creada para Python2 pero también funciona en Python3.

Desventajas:

- No esta implementado más que para Python.

Comparación de las herramientas

Esta comparación son dos filas, como se observa en la Tabla 4.1 sacada de la tabla comparativa de herramientas obtenida en Wikipedia [?].

4.6. IDE

Un IDE es una aplicación para poder desarrollar código y ejecutarlo, facilita la navegabilidad por los paquetes y puedes hacer ejecuciones controladas del código con puntos de rotura, donde mostrar los valores temporales de las variables. En el argot de la informática estas herramientas son conocidas como «debuggers», dan mas eficiencia porque es mas sencillo corregir fallos que sin ellas.

Es una herramienta que facilita mucho el trabajo, para el desarrollo de software, un IDE se compone normalmente de un editor de código fuente, un depurador, la mayoría de ellos tienen también autocompletado, compilador, indentador de código e intérprete.

Ventajas:

- Maximizar la productividad.
- Unificar todo el ciclo de desarrollo en una herramienta.
- Algunos soportan múltiples lenguajes.
- Sin ello es difícil leer código y editarlo.

Eclipse:

Es una aplicación software con muchos plugins y herramientas para el desarrollo de software, esta basado en Java, para su ejecución e instalación es necesario tener Java instalado.

Fue desarrollado por IBM en un principio, pero ahora esta desarrollado por la Fundación Eclipse, una fundación independiente y sin animo de lucro.

Podemos acceder a la pagina atraves del siguiente enlace <https://eclipse.org/home/index.php>

Ventajas:

- Lo hemos usado en múltiples asignaturas durante la carrera.
- Es gratuito por lo que podemos descargarlo sin problemas.
- Es un programa muy completo y que es sencillo.

PyDev:

Es un plugin para poder usar el IDE de Eclipse para programar en Python, Jython e IronPython. Se instala desde eclipse desde: Help, Install New Software.

Podemos encontrarlo a atraves del siguiente enlace <http://www.pydev.org/>

4.7. Modelado

El modelado es la creación de diagramas que nos explican que apariencia y comunicación van a tener los objetos entre ellos dentro de nuestra aplicación.

Es necesaria una herramienta especializada para ello, hay muchas en el mercado, pero en las asignaturas de la carrera hemos usado una con la que ya estamos familiarizados.

Aun así vamos a analizar todas las disponible y comparar algunas de ellas.

Astah

Es una herramienta de modelado UML para creación de diagramas orientados a objetos. Podríamos hacerlos dibujando pero es mas preciso y mas profesional usar una herramienta que esta pensado para ello. Podemos encontrar la herramienta a través del siguiente enlace <http://astah.net/>.

4.8. XML

Para guardar los nombres de los ficheros que se generan al guardar un proyecto, vamos a usar un archivo XML [?], que contenga los nombres de los ficheros que se generan.

XML significa Extensible Marking Language, también otra de sus propiedades es que es un lenguaje sencillo que estructura el contenido por medio de:

- Cuerpo: Es obligatorio en su sintaxis, normalmente contiene un elemento raíz del que cuelgan todos los demás.
- Elementos: Pueden tener mas elementos, cadenas de caracteres o nada.
- Atributos: Los contienen los elementos y son sus características o propiedades.
- Secciones CDATA: Para especificar caracteres especiales sin que rompan la estructura XML.

En nuestro caso lo vamos a usar como un fichero donde se guardan todo lo que contendría un proyecto.

Conclusión

Después de analizar dos opciones de herramientas y viendo que todas ellas tienen gran similitud, vamos a usar la que ya conocemos como funciona, que nos va a servir para todos los diagramas.

4.9. OCR

Para entrar en materia adecuadamente para explicar la librería usada mas adelante vamos a introducir lo que es un OCR [?] y en que consiste.

Un OCR es un proceso dirigido a buscar de forma óptica un reconocimiento de caracteres en imágenes, es decir hacer una extracción de características de la imagen en cuestión, devolviendo el texto que contiene la imagen.

Ventajas:

- Poder pasar documentos manuscritos a archivos de texto a ordenador.
- Facilitar trabajo que antes hacían humanos de forma mas rápida al realizarlo un ordenador.
- Poder automatizar muchos sistemas.

Desventajas:

- Depende de que dispositivo tome la imagen puede meter ruido en ella complicando o inutilizando el posterior reconocimiento.
- La distinta distancia entre caracteres puede variar en el reconocimiento produciendo errores.
- En un escenario idílico funcionaria perfectamente pero ya sabemos que dichas situaciones nunca ocurren.

Pasos del algoritmo:

- Binarizar la imagen.
- Fragmentación y/o segmentación.
- Skeletonizar los componentes.
- Clasificar lo detectado.

Tesseract

Como podemos ver Tesseract [?] es un OCR de software libre.

Originalmente estaba hecho en C pero se migró a C++ en 1998, mas tarde fue concebido como Open Source en el 2005 al retomar el proyecto la universidad de Nevada (Las Vegas) en EEUU. Finalmente en 2006 fue retomado por Google.

Lo potente de esta librería es que si tus necesidades fuesen otras, podrías reentrenar la red para que reconozca nuevos idiomas o nuevos estilos de letras.

4.10. Logger

Es una herramienta que crea un fichero de registro, el cual almacena los mensajes de error que aparecen en la aplicación, facilitando el mantenimiento de esta.

Es una herramienta muy útil, ya que controlar todas las posibles excepciones es muy complicado, porque no sabemos por donde podría romper el código, de esta forma sabemos dónde ha roto o que lo ha causado.

Logging

Es la implementación de un logger para Python [?] en este logger como en casi todos, podemos clasificar los mensajes de error en función de su gravedad en distintos niveles.

- Info: Para mensajes importante de información.
- Warning: Para niveles que son avisos de que no se ha hecho lo que se quería pero no son graves.
- Error: Para errores que han provocado un mal funcionamiento del programa.
- Critical: Para mensajes que son críticos en nuestro programa.

4.11. Ejecutable

Para distribuir el software, deberíamos poder ser capaces de crear un .exe, pero no lo hemos sido. Después de probar todas las herramientas que hemos encontrado para hacer dicha función. Por incompatibilidades de versiones, que han salido hace escaso tiempo, las únicas que había disponibles quedan muy des-actualizadas, hemos tenido que resolver el problema de otra forma.

Py2exe

Esta herramienta [?], es una extensión que se encarga de empaquetar un script de Python en un ejecutable .exe, para poder distribuir la aplicación de forma que solo necesitemos el .exe para ejecutar todo, sin necesidad de tener Python instalado.

No la hemos podido usar ya que su última actualización es para Python 2.7.

Py2app

Esta herramienta es casi idéntica a la anterior pero solo esta disponible para MAC OS.

No la hemos podido usar ya que el cliente no va a usar MAC OS.

Pyinstaller

Esta herramienta [?], si que hemos podido ser capaces de usarla, pero su última version esta disponible para Python 3.4.

Indican que para Python 3.5 podría funcionar pero no es así. Al ejecutarlo salían errores pero buscándolos uno a uno, en su repositorio de GitHub, los podíamos corregir, después de sucesivos errores terminamos en un bucle, corregíamos uno y salía el anterior y así sucesivamente de forma recursiva. Finalmente algunos de los que salían, no se pudieron corregir: no la hemos usado y no hemos sido capaces de solucionarlos.

Porque según lo investigado y visto en todo tipo de foros, llegamos a la conclusión que con 3.5 no le funciona a nadie. No obstante en su siguiente actualización puede que lo corrijan y funcione para 3.5.

cxFreeze

Esta herramienta, es muy parecida a la de Py2exe, pero su última versión sigue estando únicamente estable para Python 3.4. Si buscamos mas en su repositorio vemos que menciona una version 3.5, pero no funciona ya que directamente no lo instala, y no solo a mi, encontré mas gente en la misma situación.

Conclusión

El problema anteriormente mencionado se podría haber corregido si hubiésemos hecho la aplicación en Python 2.7, pero cabe suponer que en el futuro las librerías no estén soportadas para esta versión, por dicha razón no lo hemos realizado en Python 2.7. Hacerlo en Python 3.5, supone que no todas las herramientas son completamente compatibles para la generación del ejecutable.

4.12. Jupyter Notebook

Esta herramienta simula un editor y sin necesidad de programar interfaces, podemos ver gráficas e imágenes con los resultados obtenidos, por esto nos ha resultado mu útil.

Viene por defecto instalado en la distribución de anaconda y para ejecutarlo simplemente debemos escribir en una terminal, Jupyter Notebook, y nos lanzara una ventana en el explorador, donde cargar el fichero ipnb que contendrá el código del notebook guardando los datos de ejecuciones pasadas.

Para mas información podemos acceder a la pagina desde este enlace <http://jupyter.org/>

4.13. SonarQube

Esta herramienta, conocida antes como Sonar la podemos encontrar a traves de este enlace <https://www.sonarqube.org/>, esta destinada a evaluar

código fuente, escrito en mas de 20 lenguajes, gracias a ella podemos obtener métricas que evalúan la calidad y ayudan a mejorarla.

Aspectos que evalúa SonarQube:

- Complejidad: La complejidad es evaluada por esta herramienta midiendo los cambios de flujo que sufre el código, es decir cuando entran en condiciones de salto if, while, for, cases, catch, throw y return. Todo método como mínimo va a tener una complejidad de 1 ya que la propia llamada también aumenta en 1.
- Líneas de código: Es otro estadístico que nos muestra cuantas líneas hemos escrito en cada fichero de nuestra aplicación.
- Estructura: En este apartado nos muestra la estructura del programa como numero de clases, directorios, ficheros, funciones, líneas y declaraciones de código.
- Technical Debt: Esta sección quizá es la mas importante de la herramienta ya que te indica aspectos o métricas que no habíamos tenido en cuenta desde el principio y otros que muestran la claridad del código. En lo referente a este apartado comentar que lo hemos encontrado de gran utilidad: Ya que te indica donde has cometido la falta de estilo o donde has añadido demasiado complejidad o si has roto algún estándar de los aplicables a tu lenguaje.
- Otros: En esta herramienta podemos añadir Plugins o componentes extra para customizar o evaluar otros aspectos mas del código.

Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

5.1. Entorno de desarrollo

Como entorno de desarrollo de los prototipos hemos utilizado Jupyter, ya que en sus notebooks interactivos puedes ejecutar directamente código Python como si fuese un intérprete. Y Eclipse mas PyDev, como IDE, para programar en clases y paquetes de forma mas cómoda.

Ventajas

- He podido añadir widgets para calibrar en buen grado las funciones que hemos utilizado. Gracias a estos widgets podemos dar valores e ir viendo como cambia la salida de la función de forma interactiva. Como podemos observar en la imagen 5.9.



Figura 5.9: Ejemplo de un widget sobre la función de Hough

- Su rápida visualización sin tener grandes conocimientos de interfaz gráfica ha sido un gran apoyo para poder visualizar desde el principio las imágenes procesadas y como quedaban. Como podemos observar en la imagen 5.10.
- Desde el propio entorno puedes ejecutar, no solo código estructurado en script, sino también código estructurado en clases y llamadas a métodos

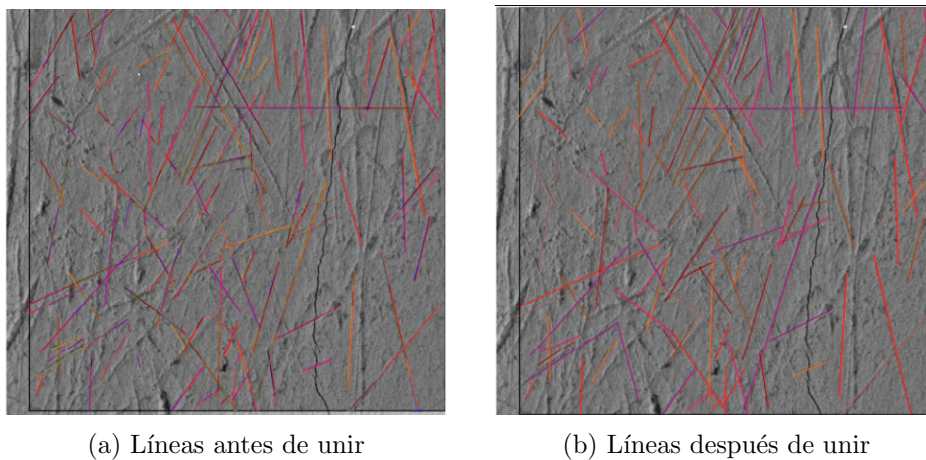


Figura 5.10: Ejemplo de una visualización del resultado intermedio de las funciones.

es como un IDE pero con limitaciones. Como podemos observar en la imagen 5.11.

```
In [32]: img=leerImagen()
         distance_red=distanciaAlRojo(img)
         imgBin=binarizar(distance_red)
         imgBinCrop,imgCrop=cropImg(imgBin,img)
         sinRuido=reducirGrosor(imgBinCrop)
         lines=proHough(10,5,11,sinRuido)
         G=nx.Graph()
         G=combina(8,4,lines,G)
         k_components = apxa.k_components(G)
         segmentosDeVerdad=segmentosVerdad(k_components,lines)
         segmentosDeVerdad

Out[32]: [(434, 12), (310, 323)),
          ((485, 467), (434, 643)),
          ((469, 251), (337, 15)),
          ((531, 293), (513, 79)),
          ((722, 182), (337, 184)),
          ((463, 340), (294, 19)),
```

Figura 5.11: Ejemplo de una ejecución.

- Multitud de librerías y funciones que en entornos parecidos como Matlab serian de pago y aquí al ser software libre el ejemplo anterior lo resume en una librería Numpy [?].

5.2. Procesado imagen

Para llegar a conseguir calcular las líneas que había pintadas en las imágenes, tube que realizar una serie de pasos que vamos a resumir en tres etapas.

Binarización

Partiendo de una imagen que solo tenía líneas, en cualquier color, pintadas encima de las estrías producidas por el desgaste y lo demás de la imagen en escala de grises. Lo primero fue leer la imagen a través de las funciones ya programadas en la librería de Scikit-Image (skimage) [?]. Una vez que tenemos la imagen guardada en el espacio de color RGB podemos empezar el procesamiento, transformando la imagen al espacio de color CIELAB, partiendo de este espacio calcularemos la distancia de los píxeles al color seleccionado por el usuario.

Calculamos la distancia de cada píxel de la imagen al color deseado, pasamos la imagen de distancias a blanco y negro y así tendremos un valor entre 0 y 256 en cada píxel correspondiente a la distancia al color. Cuanto mas alejado mas negro y los que sean del color, en blanco.

Para que la diferencia sea blanco o negro binarizamos, la imagen con un valor umbral así los valores de la distancia que sean mayores que el umbral pasaran a valer máximo y los que no consigan pasar el umbral serán los bordes blancos, como podemos observar en la figura 5.12.

Obtener segmentos

Partimos de la imagen binarizada y lo primero es reducir el grosor de las líneas detectadas a un píxel, eso lo conseguimos llamando a la función `skeletonize` que nos devuelve la imagen con las líneas de un píxel (así no acumulamos errores y es mas rápida la búsqueda de rectas).

Seguidamente llamamos a la función «probabilistic hough line» que nos va a encontrar segmentos que formaran las líneas el funcionamiento ha sido explicado en el apartado (conceptos teóricos). Como podemos observar en la figura 5.13.

Procesado de segmentos

Llegados a este punto, lo que tenemos son:

- Muchos segmentos que forman las líneas reales y tenemos que unirlos. Para ello vamos a usar la teoría de grafos añadiendo los segmentos a un grafo.
- Para unir dos segmentos tiene que cumplirse que la distancia mínima entre sus extremos sea menor que un umbral y si pasa este punto comprobaremos que el ángulo que forman entre ellas sea menor a otro umbral.
- Si cumplen las dos condiciones añadiremos un camino al grafo desde la recta uno a la recta dos, como se ve en la figura 5.14.

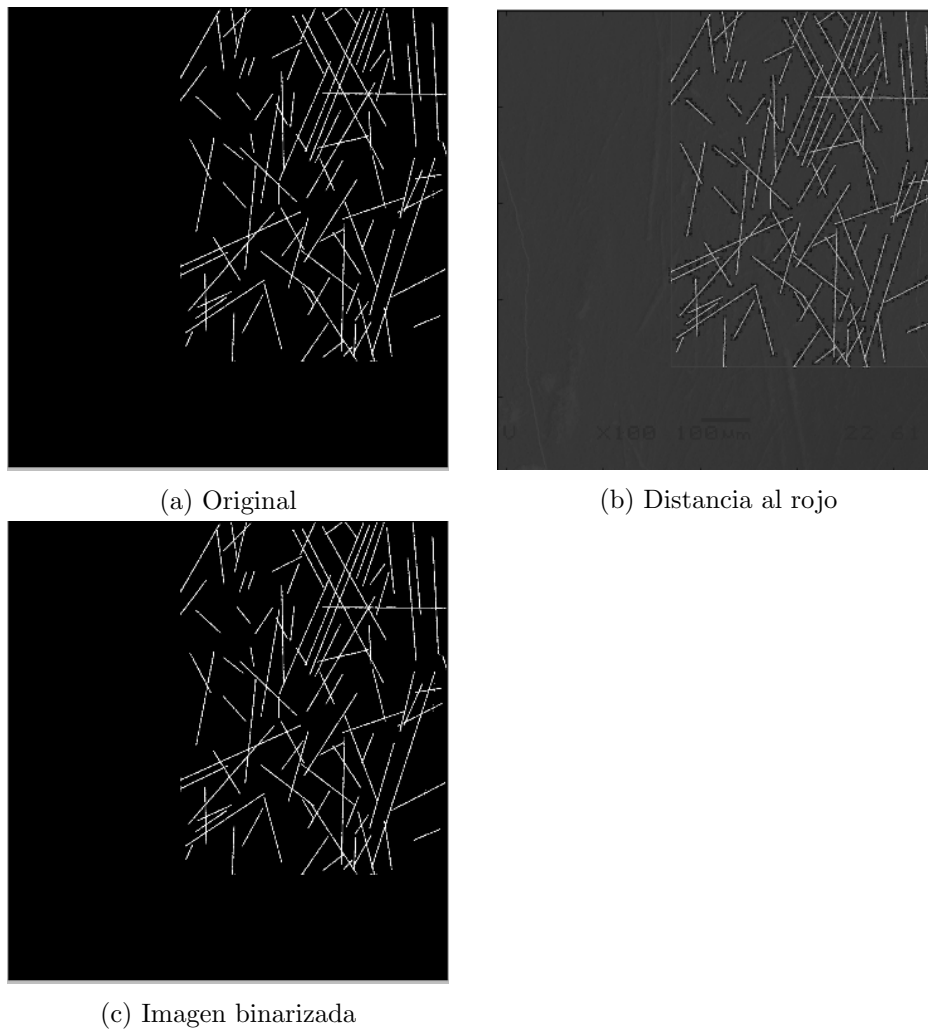
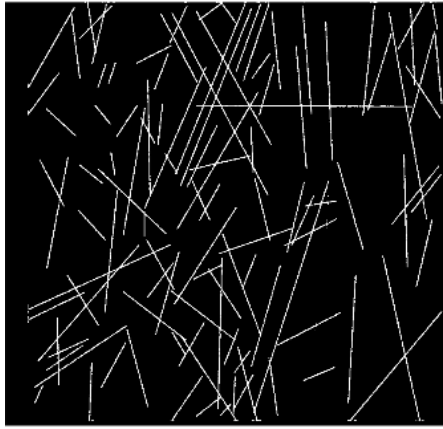


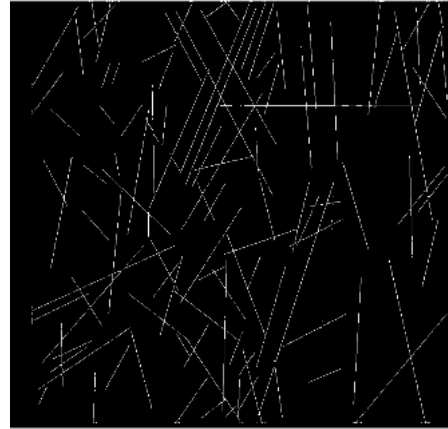
Figura 5.12: Resumen visual binarización.

Recuperación de líneas

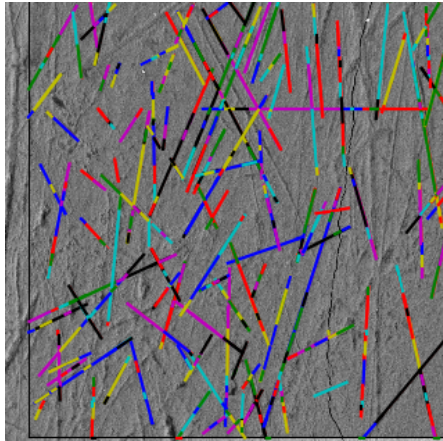
Ahora lo que tenemos es un grafo con clusters, ya que cada cluster se identifica con únicamente una recta y tendremos tantos como rectas. Un problema de grafos es el problema de las k -componentes pero a nosotros solo nos interesan las 1-componentes del grafo ya que cada grupo de estos segmentos cercanos se corresponde con una recta real. Devolvemos la combinación de los segmentos mas relevantes de cada cluster y estos se convierten en nuestra buscada línea real, como podemos observar en la figura 5.15.



(a) Binarizada

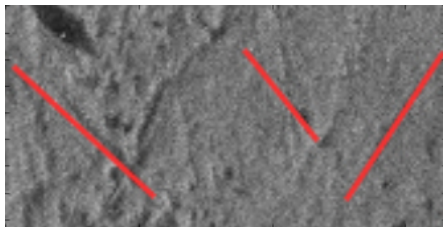


(b) líneas a 1 pixel

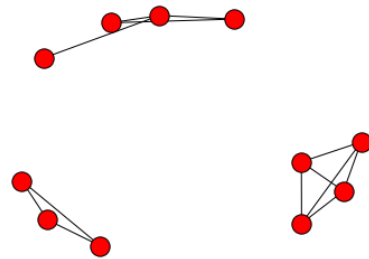


(c) Imagen original con segmentos

Figura 5.13: Resumen visual Obtener Segmentos.



(a) Imagen con segmentos en rojo.



(b) Grafo de clusters de segmentos.

Figura 5.14: Resumen visual procesado de Segmentos.

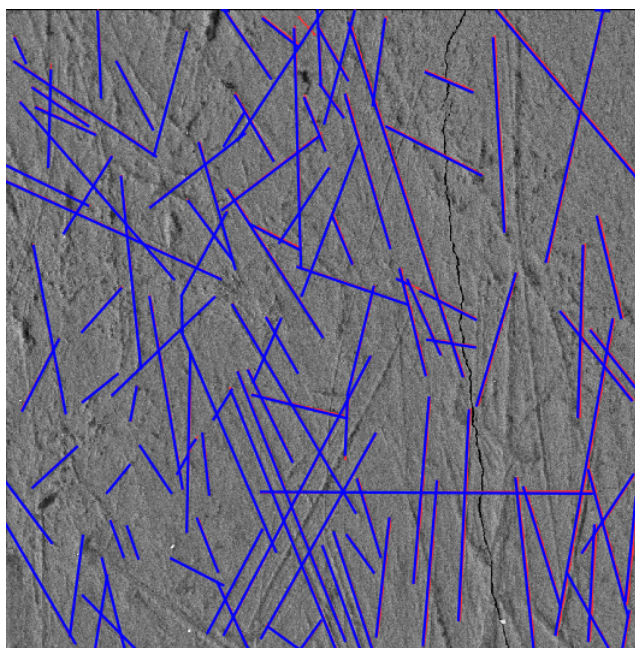


Figura 5.15: Líneas obtenidas después de procesar el grafo

Resumen pasos

- Binarizar la imagen para solo quedarnos con los objetos de interés
- Obtener segmentos que forman trozos de las líneas.
- Añadir caminos entre las líneas cercanas en un grafo.
- Obtener los grupos de líneas próximas y devolver la recta que las una.

5.3. Interfaz

La programación de interfaces en Python ha sido bastante sencillo, y muy intuitivo, por lo que lo recomendamos para futuras ocasiones.

En grandes rasgos estoy bastante contento con PyQt5 me ha resultado muy útil y la librería de Matplotlib también ya que con ellas he conseguido resolver todos los problemas planteados.

5.4. Internacionalización

En nuestra aplicación, hemos implementado una funcionalidad para traducirla a los dos idiomas, que hemos considerado mas apropiados para el usuario, ya que los usuarios publicaran los artículos en Ingles.

La forma de implementarlo ha sido mediante una clase, donde se guardan los string correspondientes a los textos en inglés y otra en español. Mediante un fichero de configuración, se guarda el idioma usado, en el fichero y así una vez cambiado quedara como configuración. Para futuras ejecuciones sin necesidad de cambiar cada vez el idioma, si lo queremos volver a cambiar este fichero quedara también cambiado.

5.5. Publicaciones

Partiendo de este proyecto, se va a realizar una articulo para una revista científica. Pese a que no está decidido todavía la revista, si que se desea publicar a la comunidad científica la herramienta fruto de este proyecto de fin de grado.

Trabajos relacionados

En esta sección, vamos a hablar de otros trabajos que están relacionados, tanto en la resolución del problema nuestro en particular, como resolver el problema de las detecciones de otro tipo de estrías o información.

6.1. Artículo de Alejandro Pérez Pérez

El artículo [?], es en que se basan en todos los artículos que hay hasta el momento, para resolver el problema de deducir la dieta a partir de las marcas dentales, lo mencionamos por su importancia.

En este artículo se habla de como a partir de las micro estrías bucales, observadas al microscopio. Podemos ver los distintos patrones que estas crean, dependiendo de la dieta que se llevara. Una vez analizadas, medidas y clasificadas mediante las formulas que proponen podemos obtener un resultado que las caracteriza y encuadra en un plano donde figuran las distintas áreas que cada uno de las clasificaciones genera.

6.2. Artículo de Rebeca García González

El artículo [?] de nuestro cliente en el que analiza un ejemplo para datar la dieta correspondiente. La muestra que se evaluó en este artículo es la de «El Mirón», después de los análisis que proponen, Lalueza y Alejandro Pérez Pérez, no se corresponde con ninguna elipse de probabilidad del modelo propuesto. Pero si que se clasifica por el segundo método que proponen en carnívoros.

6.3. Trabajo fin de grado: Sergio Chico Carrancio

Podemos acceder al proyecto de Sergio en : <https://github.com/Serux/perikymata>. En este proyecto se centraron en detectar estrías, pero no eran

las mismas que nosotros queremos detectar, sino unas estrías llamadas perykimas, estas muestran el crecimiento del diente. Pero muchas de las funcionalidades y partes del programa, son parecidas a las nuestras, aunque solucionado de formas distintas.

Conclusiones y Líneas de trabajo futuras

En este apartado, vamos a mencionar algunas conclusiones a las que hemos llegado, después de realizar el proyecto, y algunas partes sobre las que deberían recalcar mas adelante, direcciones a tomar para futuros desarrolladores que continuasen el proyecto.

7.1. Conclusiones

Para desarrollar este apartado vamos a ir separando por puntos las conclusiones, dependiendo de la temática y de los campos a los que se refieran. Pero van a ir mencionando todas las conclusiones a las que hemos llegado, cubriendo todos los puntos mas relevantes que hemos realizado.

- **Dinámica del proyecto:** Para concluir con el proyecto, estoy muy satisfecho con la dinámica del proyecto, y con todos los aspectos que hemos tocado dentro del mismo. Algunos aspectos de investigación han sido difíciles, no hay demasiada información respecto al tema, y somos los primeros en hacer una aplicación para resolver estos problemas, por ello nos hemos encontrado con impedimentos que hemos solucionado invirtiendo mas tiempo.
- **Transparencia al usuario:** El reto mas grande ha sido conseguir realizar todas las funciones con la mas sencilla transparencia para el usuario. Ante todo hemos invertido parte del tiempo, no solo en resolver sino en pensar cual sería la forma mas sencilla, para que un usuario use el programa intuitivamente.
- **Procesado y extracción de características:** Los algoritmos para el procesado y la reconstrucción de las características que necesitábamos obte-

ner, no eran directos. Como la variabilidad de tantos parámetros afectaba enormemente al resultado final, hemos tenido que ir testando muchos valores, para al final generalizarlos y conseguir un resultado bueno.

- Uso del conocimiento adquirido durante la carrera: Durante el proceso de desarrollo hemos echo uso de muchos conceptos disjuntos que hemos dado durante la carrera y juntándolos para conseguir nuestras necesidades.
- Lenguaje de desarrollo: El lenguaje de desarrollo, Python, es un plus para el proyecto ya que al investigar sobre este, hemos visto que últimamente en investigación y procedimientos matemáticos esta al alza, dispone de una gran cantidad de librerías con funciones muy actuales y de fácil aplicación. La programación es mas eficiente que en otros lenguajes.
- Agilidad: Para completar este punto yo he tenido una curva de desarrollo muy estable y muy alta, ya que me he centrado exclusivamente a este proyecto. Por otra parte como agilidad en lo referido a metodología de desarrollo Scrum [?], ha sido muy útil, porque en cada Sprint teníamos, una version con algunas capacidades añadidas, pero usable desde el primer momento.
- Valor adquirido para mí: El principal motivo para la elección de este proyecto fue, el tema del mismo, es algo que si no se hace en colaboración con una universidad no es muy probable que surja. Otro de los motivos fue el propio campo de la antropología, es algo que siempre me ha gustado y nunca tuve la oportunidad de conocer mas a fondo. También como lenguajes de desarrollo elegí Python, porque en este lenguaje no sabía como hacer interfaces gráficas y como lo hemos dado en varias asignaturas quería terminarlo de completar sabiendo usar las interfaces ya que en contraposición en Java si que he visto y tocado en varias ocasiones el desarrollo de interfaces.
- Los patrones de diseño: Después de hacer este proyecto y las dificultades que han surgido, me he dado cuenta que las asignaturas de diseño debería de haberlas cursado, porque me han resuelto muchos problemas y me han ahorrado mucho tiempo. Pero no viene de mal mencionar que al final las he usado y las he aprendido porque he querido completar mi formación.

7.2. Líneas de trabajo futuras

Como partes de mejora futuras podríamos enumerar varios aspectos del proyecto.

- Detección automática de bordes: Podríamos proponer a incluir, un algoritmo mas especializado en la detección de bordes, ya que las limitaciones que nos hemos encontrado hacen que este sea el puto mas flojo del proyecto, como propuesta, podría ser la creación desde cero de un algoritmo que detectase los bordes de una manera mas precisa.
- Unión de segmentos: La transformada de Hough para la detección de las líneas ha dado muy buenos resultados, pero creo que se podría mejorar con este algoritmo:
 - Binarizar como hasta ahora.
 - Esqueletonizar la imagen como hasta ahora
 - Detectar las líneas mas grandes en la imagen y borrarlas de la mascara.
 - Detectas las líneas bastante mas pequeñas pero aun no la mas cortas del todo y borrarlas de la máscara.
 - Detectar las líneas cortas en la imagen y borrarlas de la máscara
 - Filtrar las líneas que en la mascara no contengan mas de un 70 % de blanco. (Así quitamos falsos positivos).
- Añadir mas tipos de estrías que podríamos detectar como modos auxiliares para determinar que características queremos extraer de la imagen. Es decir acoplar en la aplicación la resolución de un nuevo problema de detección.