**Antecedentes del proyecto**

La idea de éste proyecto la teníamos desde el semestre pasado, pero aplicarlo era un poco complicado. Pero para éste semestre si lo vimos viable, el antecedente que se tiene de éste proyecto es un programa de un algoritmo de búsqueda de rutas, donde tú metes en el programa la matriz de adyacencia del grafo (que es la ciudad) y metes una posición inicial y una posición final y te arroja una lista de instrucciones, con el tiempo que tienes que avanzar y con la dirección que debes de tomar.

*Descripción general del proyecto*

El proyecto parte de la premisa de solucionar el problema de la vialidad usando la herramienta del internet de las cosas.

El proyecto solucionaría algunos problemas de vialidad, principalmente la pérdida de tiempos, es decir. ¿Qué pasaría si los carros se manejaran desde un servidor? ¿Qué pasaría si los automóviles fueran controlados por una computadora?, se pueden sacar muchísimas respuestas a éstas dos preguntas pero todas giran en torno a lo siguiente: se eliminaría el error humano.

*Materiales*

1 arduino

2 tarjetas freescale

3 bases para carritos de control con sus llantas y motores de corriente directa

3 servomotores de 360°

Diseño de una maqueta de ciudad, se va a poner con cinta sobre el piso.

3 módulos WiFi (1 para cada tarjeta)

1 computadora que nos va a servir de servidor para de ahí mandar las instrucciones a los carritos