

Tienda Gamer

La mejor tienda gamer realizada con
automatas deterministas

VALENTINA
GALEANO

SANTIAGO
BOLAÑOS

JHONATAN
HERNANDEZ

Contenido

01
Presentación
de la tienda.
Estado del
arte



02
Dibujo del
automata



03
Programación
del automata



04
Repositorio |
Conclusiones



Investigación documental

1

Nuestra tienda gamer funciona realizando el proceso de seleccion de productos respecto a determinado presupuesto.

2

Un antecesor por ejemplo de nuestro automata finito determinista con estas mismas características y funcionalidad es por ejemplo el proyecto de la "Máquinas expendedoras de cervezas" de Rnaces Rodriguez y Jorge Sandoval.

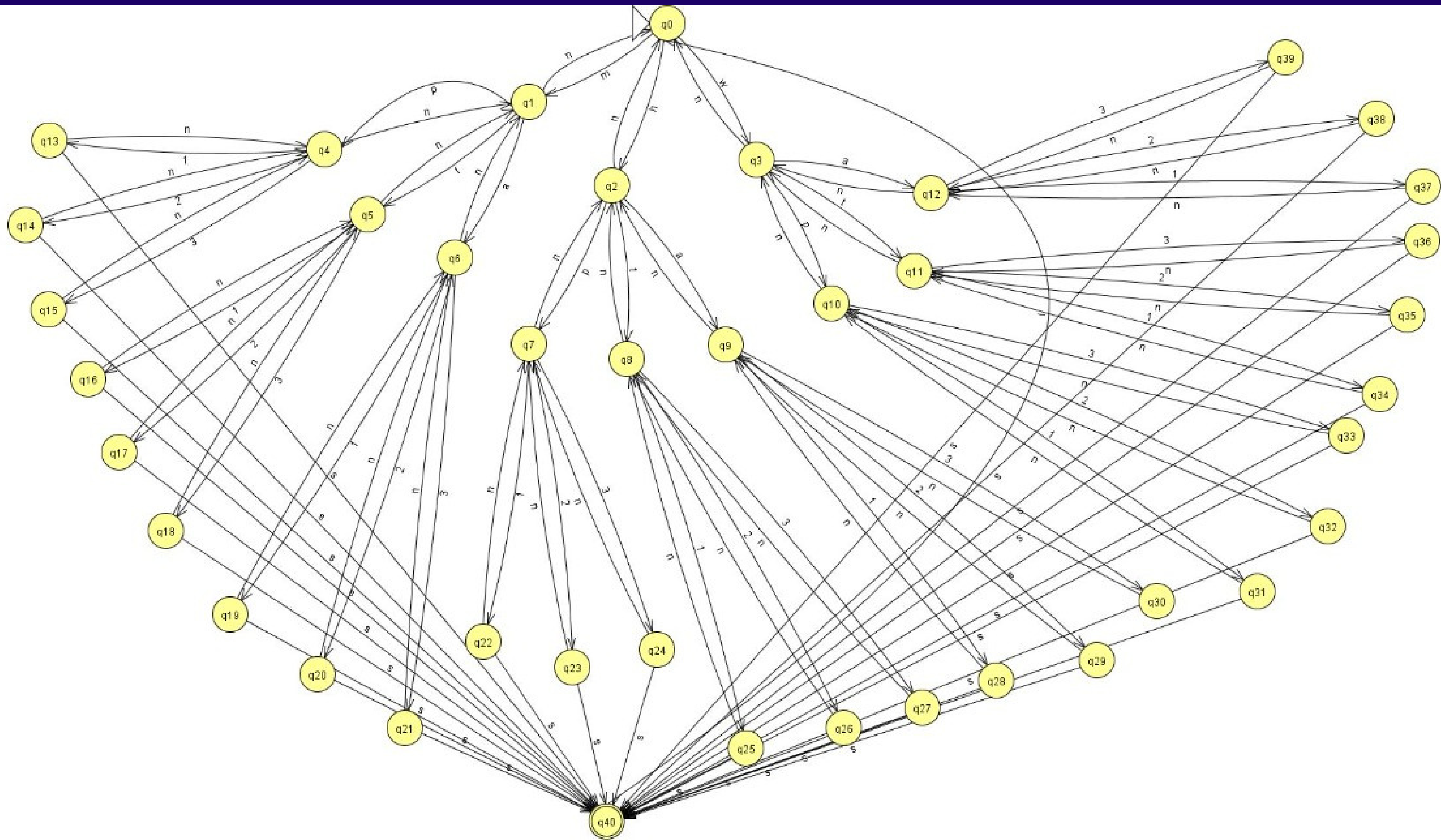
3

*Reporitorio de
Maquina
expendedora de
cerveza*

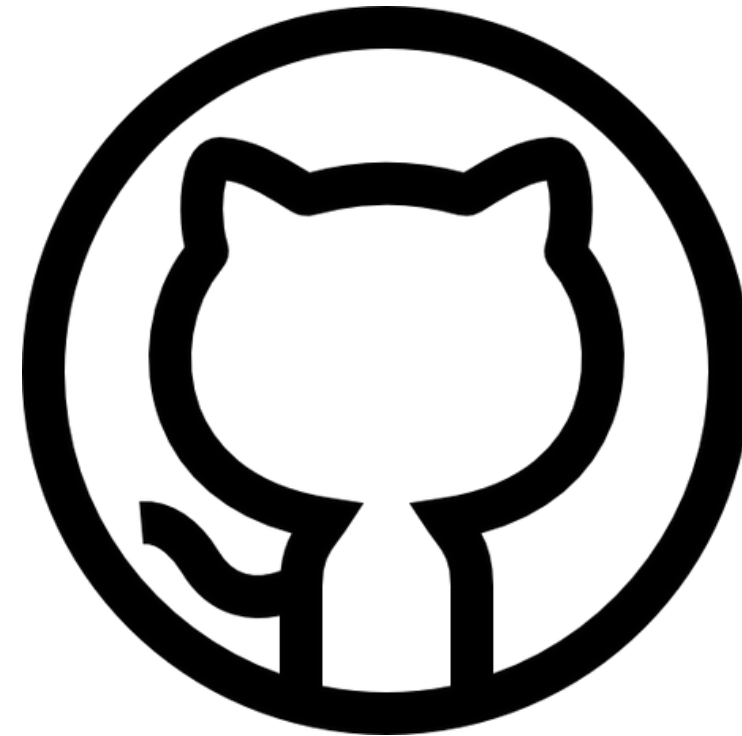


Nuevo conocimiento y comprensión generados por nuestro atomata

Si bien no estamos en el inicio de la historia de la automatización de servicios de compra, el conocimiento recuperado en este proyecto ha trascendido increíblemente en lugares específicos del mundo moderno, Amazon go, Boxy, Smart Shop, tiendas que utilizan IA . Todo con la misma base de ideas que hemos implementado aquí.



Code



Repositorio de
Tienda Gamer

Conclusión

El autómata mostró una excelente funcionalidad al momento de buscar o deseleccionar un producto.

Con el potencial del autómata, se puede aprovechar para expandir la cantidad de productos que maneja la tienda y añadir nuevas funciones



Thank You!