1. Introducción
2. Estado del arte
3. Ground truth, MySQL, Pygame, Tkinter…
4. Algoritmos probados
   1. Filtrado frecuencial
   2. Extracción de características
   3. Blobs ->no sirve -> componentes conexas caseras
   4. Color
   5. Transformada de Hough
   6. Bordes (Canny edge detector)
5. Extracción de características
   1. SIFT
      1. Descripción
      2. Implementación
      3. Resultados
   2. SURF
      1. Ídem
   3. ORB
      1. Ídem
   4. Conclusión