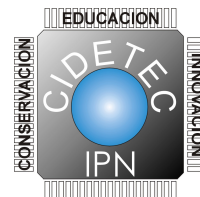




INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
CENTRO DE INOVACIÓN Y DESARROLLO
TECNOLÓGICO EN CÓMPUTO



Generador de Macros Automático

Tesis que para obtener el grado de
Maestro en Tecnología de Cómputo

Presenta

Ricardo González Tello

Directores

Dr. Mauricio Olguin Carbajal
M. en C. Patricia Pérez Romero

México, D.F.

Junio del 2017.

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Estado del arte	1
1.2. Justificación	5
1.3. Planteamiento del problema	5
1.4. Propuesta de trabajo	5
1.5. Objetivo general	5
1.6. Objetivos específicos	6
1.7. Metodología	6
1.8. Cronograma de actividades	6
2. Marco Teórico	7
2.0.1. Arboles	7

Índice de figuras

1.1. Ejemplo de un archivo por lotes para Linux.	2
1.2. Interfaz de usuario de Pullover’s Macro Creator con una macro de ejemplo. .	2
1.3. Ambiente del juego de acción.	3
1.4. Sistema experimental de la soldadora.	3
1.5. Robot humanoide actor en escenario real.	4
1.6. Robot virtual en “sophie’s kitchen”.	4

Índice de cuadros

Introducción

Como nos ha marcado la experiencia la computadora al igual que cualquier otra máquina fue diseñada para facilitar la vida de las personas, ya sea acelerando o automatizando tareas, así mismo se ha llegado a un punto en la operación de la computadora en la que se realizan tareas de forma mecanizada ya se repiten frecuentemente y no hay variantes en estas.

Los desarrolladores de software han contribuido a la automatización de estas tareas, sin embargo, cuando es software no es específico para una persona sino para un grupo de personas, las acciones llegan a ser tan variadas de un usuario a otro que el desarrollador no puede prever el comportamiento de todos los usuarios en el ambiente desarrollado.

En el estado del arte se presentan algunos desarrollos que van enfocados a la automatización de acciones humanas, con las variantes que estas involucran en el mundo real. La mayoría de estos desarrollos van enfocados a la robótica, sin embargo, la solución también puede ser enfocada a un ambiente virtual.

La propuesta aquí presentada va enfocada al apoyo de las personas con acceso a la computadora, por su situación laboral, pero que debido a sus capacidades físicas no puede usar el equipo con la misma agilidad que una persona con todas sus facultades. Estas son las Personas con Movilidad Reducida (PRM), que principalmente, por cuestiones laborales tienen que trabajar con una computadora y que por su discapacidad se les dificulte el uso de la misma.

Por lo tanto en este trabajo de investigación se propone, como un sistema que va a monitorear las acciones que el usuario realiza con los dispositivos de E/S (ratón y teclado) y descubrir las acciones frecuentes para posteriormente reproducirlas de la misma forma que lo haría el usuario.

1.1. Estado del arte

En esta sección se mostraran los trabajos relacionados o similares al proyecto propuesto en este documento y una breve descripción de estos. En la investigación realizada se han encontrado trabajos cuyo objetivo es obtener que un robot mecánico o virtual realice tareas de manera similar a como las haría un humano.

Los archivos por lotes (Batch o Script Shell) [1] son archivos que contienen instrucciones para el sistema operativo en formato ASCII por lo que son dependientes de él, por lo general tienen la extensión .bat o .sh, sin embargo, para el caso de UNIX esto no es obligatorio. En la imagen 1.1 se muestra el código de un archivo por lotes y la ejecución en consola.

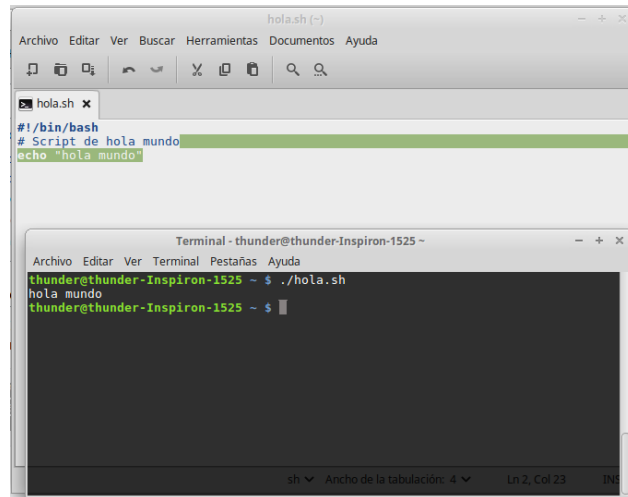


Figura 1.1: Ejemplo de un archivo por lotes para Linux.

Pulover's Macro Creator[2], desarrollado y mantenido principalmente por Rodolfo U. Batista, es una herramienta de automatización y creación de scripts basada en el lenguaje ".AutoHotKey". Este creador de macros facilita la tarea de la creación del script por medio de su interfaz grafica o con la grabadora de macros que proporciona. Entre sus características, este el proporcionar control de ventanas en segundo plano y sentencias de control(ciclos y condicionales). En la imagen 1.2 se puede observar la interfaz de usuario del software.

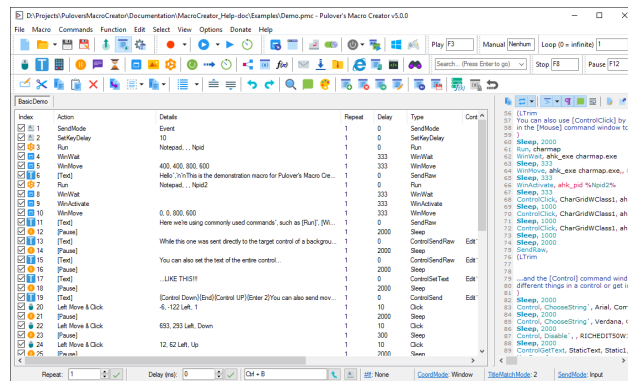


Figura 1.2: Interfaz de usuario de Pulover's Macro Creator con una macro de ejemplo.

Un trabajo desarrollado por la Universidad de Tsukuba en Japón[3], tiene por objetivo el crear un oponente virtual al nivel de un oponente humano que represente un reto para el jugador. Para lograr esto se crearon perfiles con las estrategias de los jugadores y posteriormente se reproducen en otra partida, en la imagen 1.3 se muestra el entorno del juego.

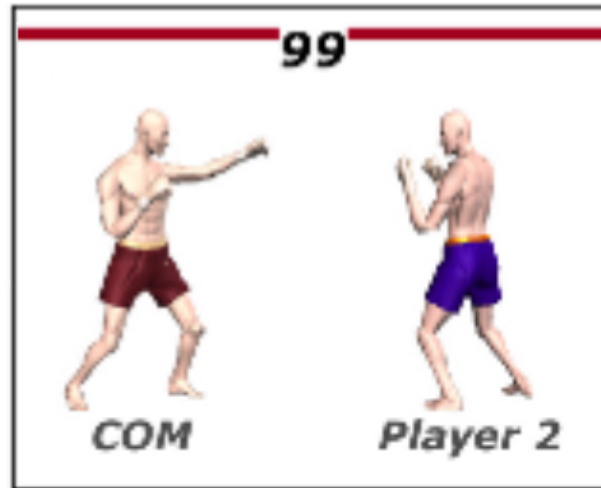


Figura 1.3: Ambiente del juego de acción.

En el trabajo desarrollado en la Universidad Tecnológica de Lanzhou en China [4], hacen un análisis del comportamiento del soldador experto humano utilizando un sistema de inferencia neurodifuso adaptativo (ANFIS, por sus siglas en inglés) para su automatización, considerando las variables de los materiales usados y caracterizando la tarea del soldador humano. En la imagen 1.4 se puede apreciar el sistema experimental resultante del proyecto mencionado.

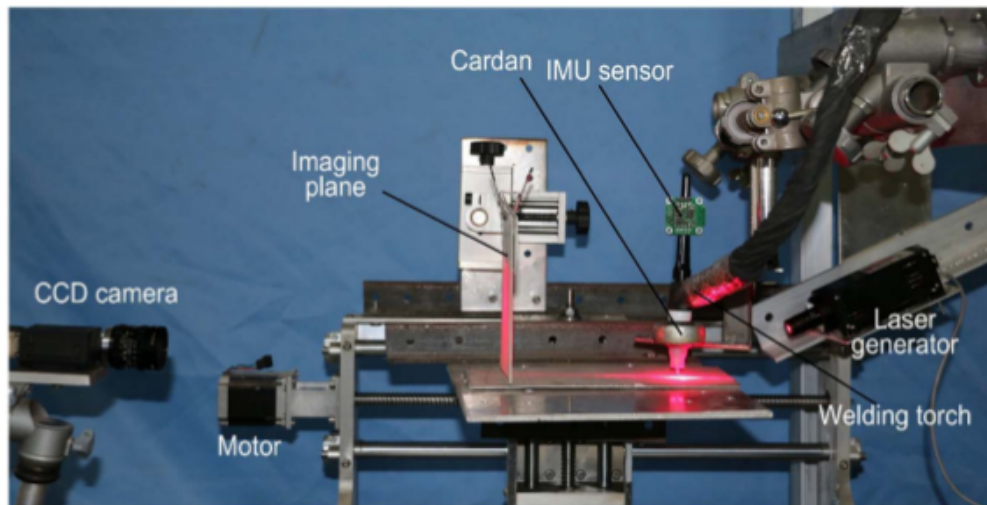


Figura 1.4: Sistema experimental de la soldadora.

En el ambiente artístico [5], el trabajo desarrollado en Japón por la Universidad de artes de Tokyo y la Universidad de Osaka, cuyo objetivo era brindar un comportamiento natural humano a un Robot Humanoide. Para cumplir esto utilizaron el conocimiento del director de escena Hirata, que dada la precisión en sus instrucciones a los actores, facilita la traducción de esas órdenes a las reglas para el robot humanoide, además, desarrollaron una interfaz de usuario para que el manejo del robot sea más sencillo, ayudando a los principiantes, ya que proporcionan menos datos se puede obtener buenos resultados. Como se puede observar en

la imagen reffig:theatricalrob el robot llego a desempeñar un amigo del personaje principal en la obra "Night on the milky way train."^{en} un escenario real.



Figura 1.5: Robot humanoide actor en escenario real.

El trabajo desarrollado por la Universidad de Plymouth, Universidad de Lincoln ambas en el Reino Unido y la Universidad de Gante en Bélgica[6], realiza la comparativa de su método SPARC (Supervised Progressively Autonomous Robot Competencies) con el IRL (Interactive Reinforcement Learning), estos dos métodos se basan en el aprendizaje automático de un robot, haciendo que un humano con conocimiento del tema de la aprobación de la actividad que está realizando o que va a realizar el robot. Ambos sistemas fueron probados en un ambiente virtual nombrado “sophie’s kitchen”, el cual se puede apreciar en la imagen 1.6, con objetivo es hornear un pastel.



Figura 1.6: Robot virtual en “sophie’s kitchen”.

El trabajo realizado en la Universidad Nacional Chiao Tung y el Instituto Politécnico Kaohsiung ambos en Taiwán[7], propone un algoritmo que imite el comportamiento del aprendizaje humano como una solución al aprendizaje automático en ambientes imperfectos, por ejemplo, cuando la información esta incompleta. Este algoritmo demuestra en los experimentos realizados ser superior al algoritmo ID3 y PRISM.

1.2. Justificación

A nivel mundial, la discapacidad va en aumento dado que la población está envejeciendo y son pocos los programas privados y gubernamentales que apoyan a este grupo de personas[8]. Con referencia a los datos obtenidos del Censo de Población y Vivienda de 2010 era poco más del 5 % de la Población de México la que presentaba algún tipo de discapacidad, pero se puede apreciar que esta cifra va en aumento ya que en la Encuesta Nacional de Ingresos y Gasto de los Hogares (ENIGH) de 2012 fue el 6.6 % el porcentaje de la población la que tenía alguna discapacidad[9].

La Organización Mundial de la Salud (OMS) y el Banco Mundial [8] proponen una estrategia de colaboración entre el sector privado y gubernamental para rehabilitar e incorporar a la sociedad a las personas discapacitadas y así poder aprovechar el potencial de toda esta gente. Algunas de estas propuestas tienen por objetivo proporcionar accesibilidad en los servicios convencionales , por ejemplo transporte y educación, así como adiestrar a los servidores públicos, para que las personas sean tratadas con los cuidados necesarios.

1.3. Planteamiento del problema

Con base en lo mencionado previamente, se puede apreciar que la población de Personas con Movilidad Reducida (PRM) va en aumento en México y con el uso de la computadora como algo imprescindible en la actualidad sobre todo en el sector laboral 2, la discapacidad de estas personas puede representar un obstáculo en su desarrollo laboral.

1.4. Propuesta de trabajo

Como un apoyo a las personas cuya discapacidad representa un obstáculo para interactuar de manera ágil y precisa con las computadoras de escritorio, se plantea desarrollar un sistema de reconocimiento de patrones con la capacidad reproducir las acciones que tengan mayor incidencia de uso.

Para lo que se plantea utilizar una estructura de datos en árbol, en la cual se van a almacenar los movimientos del teclado y ratón que el usuario realice, para posteriormente cuantificar las incidencias de cada rama, esto entregara las secuencias útiles. Una vez detectada se le solicitara al usuario un nombre para esta secuencia por el cual pueda ser invocada posteriormente.

1.5. Objetivo general

Diseñar y desarrollar un software que defina a partir de un periodo de tiempo determinado el conjunto de acciones con mayor incidencia de uso por un usuario realizadas en una

computadora por un usuario, para su uso posterior.

1.6. Objetivos específicos

- Desarrollar del sistema para la captura de acciones, tanto del ratón como del teclado.
- Obtener una muestra de las acciones realizadas con el teclado y el ratón por un usuario en una computadora.
- Diseñar y desarrollar el algoritmo para la determinación de tareas repetitivas.

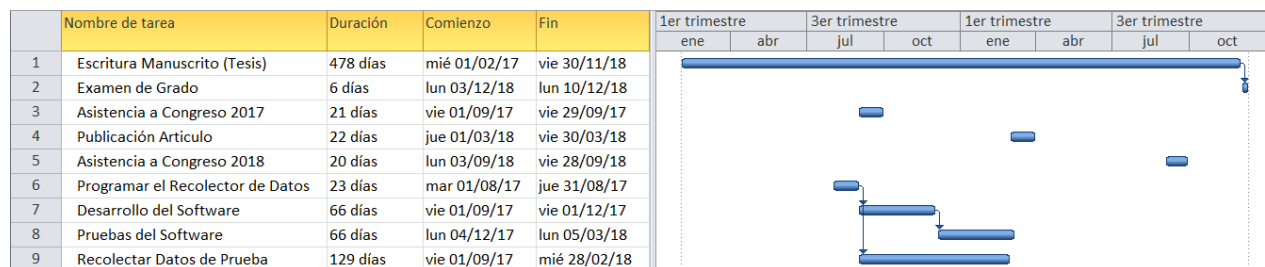
1.7. Metodología

Con el propósito de desarrollar y lograr los objetivos propuestos en el presente trabajo de investigación, se plantearon siguientes metas:

Metas

- I Investigación de sistemas similares.
- II Recopilación de resultados de sistemas similares.
- III Desarrollo del sistema de captura de datos.
- IV Obtención de los datos de ejemplo.
- V Desarrollo del Sistema de procesamiento de datos.
- VI Realizar pruebas del sistema.
- VII Realizar comparativa de los resultados.

1.8. Cronograma de actividades



Marco Teórico

2.0.1. Árboles

Los arboles son muy usados en la actualidad ya que permiten darle sentido a la información contenida, gracias a la asociatividad, parentización y prioridad que este permite de manera implícita. Entre sus usos múltiples en el área de la informática se pueden destacar los siguientes; relaciones entre módulos de programación, arboles de decisión en inteligencia artificial y representaciones gramáticas[10].

Una forma de ver a un árbol puede ser como un solo nodo, esté recibe el nombre de nodo raíz, al cual se le puede enraizar un sinfín de arboles lo que da origen a un árbol con otras características, dependiendo del resultado se le puede clasificar en alguno de los modelos existentes, por ejemplo; árbol general o árbol binario[10].

El árbol general es un modelo con una cantidad indeterminada de nodos hijos, mientras que el árbol binario es un caso particular del árbol general ya que este tiene la característica de tener siempre en cada nodo 2 nodos hijos como máximo, cabe mencionar que este es uno de los modelos a mas usados, así como el ultimo caso mencionado, hay arboles que tienen una cantidad fija de nodos hijos, de manera general estos son llamados arboles n-arios[10].

Bibliografía

- [1] A. Silberschatz, *Sistemas operativos*, quinta edi ed., P. E. R. Vázquez, Ed. Mexico: Addison Wesley Longman de México, S.A. de C.V., 1999.
- [2] R. U. Batista, “Pullover’s Macro Creator – The Complete Automation Tool.” [Online]. Available: <http://www.macrocreator.com/>
- [3] a. Nakano, A. Tanaka, and J. Hoshino, “Imitating the behavior of human players in action games,” *Entertainment Computing-ICEC 2006*, pp. 1–4, 2006. [Online]. Available: <http://www.springerlink.com/index/g271642r6722687m.pdf>
- [4] G. Zhang, Y. Shi, Y. F. Gu, and D. Fan, “Welding torch attitude-based study of human welder interactive behavior with weld pool in GTAW,” *Robotics and Computer-Integrated Manufacturing*, vol. 48, no. August 2016, pp. 145–156, 2017. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1016/j.rcim.2017.03.009>
- [5] S. Nishiguchi, K. Ogawa, Y. Yoshikawa, T. Chikaraishi, O. Hirata, and H. Ishiguro, “Theatrical approach: Designing human-like behaviour in humanoid robots,” *Robotics and Autonomous Systems*, vol. 89, pp. 158–166, 2017. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1016/j.robot.2016.11.017>
- [6] E. Senft, P. Baxter, J. Kennedy, S. Lemaignan, and T. Belpaeme, “Supervised autonomy for online learning in human-robot interaction,” *Pattern Recognition Letters*, vol. 0, pp. 1–10, 2016.
- [7] K. C. Chang, T. P. Hong, and S. S. Tseng, “Machine learning by imitating human learning,” *Minds and Machines*, vol. 6, no. 2, pp. 203–228, 1996.
- [8] Organización Mundial de la Salud, “Informe mundial sobre la discapacidad,” Tech. Rep., 2011. [Online]. Available: <http://who.int/disabilities/world{ }report/2011/summary{ }es.pdf>
- [9] V. Milosavljevic and D. Alméras, “INFORME REGIONAL SOBRE LA MEDICIÓN DE LA DISCAPACIDAD,” Organización de las Naciones Unidas, Santiago, Tech. Rep., 2014. [Online]. Available: <http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/36906/1/S1420251{ }es.pdf>
- [10] X. Gutiérrez, *Estructuras de datos: especificación, diseño e implementación*, ser. Politecnos: Computación y control. Universitat Politècnica de Catalunya, 1999. [Online]. Available: <https://books.google.com.mx/books?id=ySST2zEUbD4C>