



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

**Detección de objetos con
láser de Seguridad**



Presentado por Álvaro Ruifernández Palacios
en Universidad de Burgos — 19 de febrero
de 2018

Tutor: Jesús Enrique García Sierra



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



D. Jesús Enrique García Sierra, profesor del departamento de Ingeniería Civil, área de Sistemas de la información.

Expone:

Que el alumno D. Álvaro Ruifernández Palacios, con DNI 71365383V, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado Detección de objetos con láser de Seguridad.

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, 19 de febrero de 2018

Vº. Bº. del Tutor:

Vº. Bº. del co-tutor:

D. nombre tutor

D. nombre co-tutor

Resumen

En este primer apartado se hace una **breve** presentación del tema que se aborda en el proyecto.

Descriptores

Palabras separadas por comas que identifiquen el contenido del proyecto Ej: servidor web, buscador de vuelos, android ...

Abstract

A **brief** presentation of the topic addressed in the project.

Keywords

keywords separated by commas.

Índice general

Índice general	III
Índice de figuras	IV
Índice de tablas	V
Introducción	1
Objetivos del proyecto	3
Conceptos teóricos	5
3.1. Secciones	5
3.2. Referencias	5
3.3. Imágenes	6
3.4. Listas de ítems	6
3.5. Tablas	7
Técnicas y herramientas	9
Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto	13
Trabajos relacionados	15
Conclusiones y Líneas de trabajo futuras	17

Índice de figuras

3.1. Autómata para una expresión vacía	6
--	---

Índice de tablas

3.1. Herramientas y tecnologías utilizadas en cada parte del proyecto	8
---	---

Introducción

En este proyecto se va a desarrollar un programa que permita detectar objetos en el rango de visión de un láser de seguridad. En un principio estas medidas serán tomadas con el Hokuyo Safety Laser Scanner (UAM-05LP-T301). Este aparato es capaz de desarrollar tres áreas de detección dependiendo de la distancia a la que detecte un elemento (puede ser de 20, 10 y 5 metros). Aunque sea este láser con el que se va a realizar el proyecto, el principal objetivo es el de poder hacer que el programa pueda funcionar en diferentes tipos de láser con diferentes formas de obtención de datos. La explicación básica del funcionamiento de este proyecto es la utilización de tres elementos bien diferenciados:

- Láser: esta parte es la que se encarga de obtener los datos de su entorno. Estos datos serán enviados a través de una interfaz (en nuestro caso u cable ethernet) hacia la unidad de tratamiento de datos.
- Unidad de tratamiento: esta es la parte más importante del proyecto, esto es debido a que es la parte que gestiona las inmensas cantidades de datos recibidas del láser, procesarlos y manejarlos. La otra parte por la que esta parte es esencial es la de que también se comunica con la parte encargada de establecer las áreas en las que el programa debe de comprobar si hay un objeto con los datos recibidos del láser en un momento determinado. Esta es la parte con la que va a interactuar el sujeto que utilice la aplicación.
- Gestor de áreas: Es otra de las partes del proyecto con la que le usuario va a actuar sobre el programa ya que es aquella en la que va a definir las áreas donde quiere saber si existe un objeto o no.

Este proyecto se va a desarrollar en Un sistema operativo en base Linux, concretamente en un sistema Ubuntu en su version 16.04. Esto es debido a que ciertos componentes no son compatibles con sistemas Windows.

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 plantea a la hora de llevar a la práctica el proyecto.

Conceptos teóricos

En aquellos proyectos que necesiten para su comprensión y desarrollo de unos conceptos teóricos de una determinada materia o de un determinado dominio de conocimiento, debe existir un apartado que sintetice dichos conceptos.

Algunos conceptos teóricos de L^AT_EX¹.

3.1. Secciones

Las secciones se incluyen con el comando `section`.

Subsecciones

Además de secciones tenemos subsecciones.

Subsubsecciones

Y subsecciones.

3.2. Referencias

Las referencias se incluyen en el texto usando `cite [?]`. Para citar webs, artículos o libros `[?]`.

¹Créditos a los proyectos de Álvaro López Cantero: Configurador de Presupuestos y Roberto Izquierdo Amo: PLQuiz

3.3. Imágenes

Se pueden incluir imágenes con los comandos standard de \LaTeX , pero esta plantilla dispone de comandos propios como por ejemplo el siguiente:



Figura 3.1: Autómata para una expresión vacía

3.4. Listas de items

Existen tres posibilidades:

- primer item.
- segundo item.

1. primer item.
2. segundo item.

Primer item más información sobre el primer item.

Segundo item más información sobre el segundo item.

▪

3.5. Tablas

Igualmente se pueden usar los comandos específicos de \LaTeX o bien usar alguno de los comandos de la plantilla.

Herramientas	App	AngularJS	API REST	BD	Memoria
HTML5		X			
CSS3		X			
BOOTSTRAP		X			
JavaScript		X			
AngularJS		X			
Bower		X			
PHP			X		
Karma + Jasmine		X			
Slim framework			X		
Idiorm			X		
Composer			X		
JSON		X	X		
PhpStorm		X	X		
MySQL				X	
PhpMyAdmin				X	
Git + BitBucket		X	X	X	X
MikTeX					X
TeXMaker					X
Astah					X
Balsamiq Mockups		X			
VersionOne		X	X	X	X

Tabla 3.1: Herramientas y tecnologías utilizadas en cada parte del proyecto

Técnicas y herramientas

Esta parte de la memoria tiene como objetivo presentar las técnicas metodológicas y las herramientas de desarrollo que se han utilizado para llevar a cabo el proyecto. Si se han estudiado diferentes alternativas de metodologías, herramientas, bibliotecas se puede hacer un resumen de los aspectos más destacados de cada alternativa, incluyendo comparativas entre las distintas opciones y una justificación de las elecciones realizadas. No se pretende que este apartado se convierta en un capítulo de un libro dedicado a cada una de las alternativas, sino comentar los aspectos más destacados de cada opción, con un repaso somero a los fundamentos esenciales y referencias bibliográficas para que el lector pueda ampliar su conocimiento sobre el tema.

Desarrollo de la memoria

En este aspecto se ha querido emplear LaTeX en contraposición a otros programas de propósito similar como pueden ser Microsoft Word o Open Office Writer ya que esta aplicación nos permite una mayor cantidad de posibles acciones a realizar en el documento a realizar.

Por ejemplo, la presentación del documento puede quedar más limpia con esta aplicación ya que el usuario puede manejar el espacio de cada hoja a su antojo y poder disponer de todo él ya que se puede variar los márgenes de las páginas de una forma sencilla (introducción de un comando), lo que en los otros programas antes mencionados resultaría demasiado complicado además de ser potencialmente peligroso debido a que, gracias a las acciones automáticas que poseen, podrían desajustar todo el contenido de la hoja en sí haciendo que el usuario tenga que ajustar cada uno de los elementos que

antes poseía. LaTeX permite saltarse los márgenes establecidos, por ejemplo, para insertar una imagen. en cuanto a los encabezados, pies de página y numeración de página también se puede realizar con un simple comando.

Con todo esto y con la característica de que permite guardar el archivo directamente en PDF sin realizar ninguna conversión (aunque para ello necesite crear algún archivo debido a la compilación) es por la que se ha escogido para este

Desarrollo del código

Debido a que es un programa familiar debido a su utilización en diferentes asignaturas a lo largo del grado, se ha escogido Eclipse para el desarrollo de esta parte del proyecto. Para poder emplearlo de forma dirigida a este proyecto se ha necesitado integrar este programa con el entorno de desarrollo conocido como MTX-GTW.

Este entorno es el que permitirá la extracción de medidas necesarias para saber la distancia a la que se encuentra un objeto del láser si es que se detecta un objeto. Otra característica de este entorno es la compatibilidad con el sistema operativo, ya que solo es compatible con sistemas Ubuntu y demás distribuciones de Linux.

Como ya se ha dicho en la introducción, para el desarrollo del código se necesita tener la máquina virtual del sistema operativo Ubuntu 16.04. LTS. Este sistema se ha escogido, al igual que Eclipse, debido a que se han empleado en otras asignaturas del grado con lo que resulta familiar para poder trabajar de manera más cómoda y eficiente que si se debiera aprender su modo de empleo. A demás de estas características, se ha escogido por el tema de la compatibilidad explicado anteriormente.

Planteamiento de las tareas

Para organizar las actividades a realizar se ha escogido la aplicación Trello. Esta aplicación se ha escogido debido a su facilidad de uso (debido a que su interfaz de usuario es muy intuitiva), a demás de otros muchos aspectos como el hecho de que a un tablero (unidades organizativas en las que se gestionan las tareas de los diferentes proyectos que se puede gestionar desde una misma cuenta de usuario) se puede acceder más de un usuario. Esta característica permite que tanto el alumno como el profesor pueden acceder al mismo tablero para gestionar las tareas a realizar.

Metodología de gestión y herramientas asociadas

Para este proyecto se ha decidido utilizar la metodología de SCRUM. Esta metodología esta basada en entregas incrementales pero funcionales. Para la realización de esta metodología, perteneciente a las denominadas metodologías ágiles, se va a utilizar la aplicación ZenHub. Esta aplicación se puede emplear para presentar los sprints y se puede planificar la fecha de comienzo y final cada una de las tareas.

Patrones de diseño empleados

Los patrones de diseño son herramientas reutilizables empleadas para resolver problemas que resultan comunes a la hora tanto de desarrollar el software como el diseño de las interacciones e interfaces empleadas para que el usuario pueda emplear el sistema.

En el desarrollo de el sistema en el que se basa el proyecto se han utilizado los siguientes patrones:

- Plantilla: para la realización de las clases *Láser* e *Interfaz* ya que aunque cada interfaz y cada láser tienen ciertas funciones específicas hay una parte de estas que son comunes por lo que, para evitar tener que duplicar código y mejorar la eficiencia de estas partes del sistema.
- Singleton: en este proyecto se va a crear la clase *Procesador* como un Singleton ya que solo se debería de crear una instancia de este tipo ya solo es necesario esta instancia para el funcionamiento del sistema. Con la utilización de este patrón nos aseguramos de solo tener una instancia de la clase antes mencionada lo que mejora el control del flujo de datos a demás de la eficiencia del sistema.

Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

Este apartado pretende recoger los aspectos más interesantes del desarrollo del proyecto, comentados por los autores del mismo. Debe incluir desde la exposición del ciclo de vida utilizado, hasta los detalles de mayor relevancia de las fases de análisis, diseño e implementación. Se busca que no sea una mera operación de copiar y pegar diagramas y extractos del código fuente, sino que realmente se justifiquen los caminos de solución que se han tomado, especialmente aquellos que no sean triviales. Puede ser el lugar más adecuado para documentar los aspectos más interesantes del diseño y de la implementación, con un mayor hincapié en aspectos tales como el tipo de arquitectura elegido, los índices de las tablas de la base de datos, normalización y desnormalización, distribución en ficheros³, reglas de negocio dentro de las bases de datos (EDVHV GH GDWRV DFWLYDV), aspectos de desarrollo relacionados con el WWW... Este apartado, debe convertirse en el resumen de la experiencia práctica del proyecto, y por sí mismo justifica que la memoria se convierta en un documento útil, fuente de referencia para los autores, los tutores y futuros alumnos.

Trabajos relacionados

Este apartado sería parecido a un estado del arte de una tesis o tesina. En un trabajo final grado no parece obligada su presencia, aunque se puede dejar a juicio del tutor el incluir un pequeño resumen comentado de los trabajos y proyectos ya realizados en el campo del proyecto en curso.

Conclusiones y Líneas de trabajo futuras

Todo proyecto debe incluir las conclusiones que se derivan de su desarrollo. Éstas pueden ser de diferente índole, dependiendo de la tipología del proyecto, pero normalmente van a estar presentes un conjunto de conclusiones relacionadas con los resultados del proyecto y un conjunto de conclusiones técnicas. Además, resulta muy útil realizar un informe crítico indicando cómo se puede mejorar el proyecto, o cómo se puede continuar trabajando en la línea del proyecto realizado.