

Isaac Campos Mesén 2014004626

Bitácora

Fecha	Decisión tomada	Comentario
1/08/2018	Realizar investigación acerca de bibliotecas de reconocimiento de voz en Unity	
1/08/2018	Hacer pruebas con las el sistema de reconocimiento de vos	
4/08/2018	Toma de decisiones sobre las tecnologías a usar	Se comparan sistemas de reconocimiento y se opta por trabajar con Python
8/08/2018	Se hacen pruebas sobre la cuadrícula generada	
11/08/2018	Se prueba el algoritmo de rutas óptimas	
17/08/2018	Se procede a validar comandos del reconocimiento de voz	
20/08/2018	Se crean inputs de la interfaz	
22/08/2018	Se prueba la carga de Assets para las imágenes de los tiles en la interfaz	
24/08/2018	Se integra la interfaz con la parte funcional.	
28/08/2018	Se mejoran elementos estéticos de la interfaz gráfica usando pygame	

Lecciones aprendidas

Gracias a la constante comunicación con el grupo, fue sencillo coordinar los roles y tareas de este proyecto.

La decisión tomada sobre las tecnologías a usar fue fundamental debido a que todos contábamos con experiencia en Python, por lo tanto, no perdimos tiempo en el proceso de aprendizaje del lenguaje y las tecnologías usadas.

Se investigó varias herramientas de reconocimiento de voz, algunas eran muy sencillas de utilizar pero al tratarse de implementar en entornos como *Unity* pensamos que podría dificultar el proceso de desarrollo debido a la curva de aprendizaje de la tecnología, por lo tanto optamos por usar SpeechRecognition porque este ofrecía una manera sencilla de capturar el audio del usuario que debe ser capturado en tiempo real. SpeechRecognition por su facilidad de uso y curva de aprendizaje corta la cual ayudó al equipo.

Algo que no fue tomado en cuenta a la hora de desarrollar (debido a que pensamos que la portabilidad de Python no generaría problemas) fue los sistemas operativos usados, y los usuarios de Windows tuvimos que instalar algunas bibliotecas adicionales, que generaban ciertos conflictos, pero que se pudo resolver de forma sencilla.

Por una cuestión de facilidad se optó por montar los assets gráficos en una interfaz de Pygame, sin embargo, como anteriormente se había desarrollado una interfaz con TK esto nos dificultó un poco hacer la “conexión” o pasar la parte lógica de una interfaz a otra.

En general, fue un proyecto interesante, ya que nunca había trabajado con sistemas de reconocimiento de voz, lo cual fue provechoso ya que pude conocer nuevas herramientas y tecnologías con las cuales poder trabajar en próximos proyectos.