**Introducción**

El objetivo de este proyecto es desarrollar la programación orientada a objetos con la combinación de la implementación del hardware para que puedan ser ejecutadas las funciones definidas del objeto por medio de un control remoto ya sea cableado o inalámbrico.

El control remoto se implementará por medio de la placa base Arduino para que esta se comunique con el computador y de esta manera finalmente con Python y la aplicación que hemos creado.  
Para lograr esto se requiere investigar sobre conceptos de electrónica, la forma y comando para la programación de la placa Arduino y los módulos necesarios para cumplir que el control remoto se comunique en si con la aplicación de esta manera ampliaremos los conocimientos para la preparación de profesional y lograrse desempeñar en el campo laborar de manera eficiente.

El objetivo de este proyecto es descubrir y desarrollar por medio de la practica la técnica Programación Orientada a Objetos, consiste en que programar, en el lenguaje Python, un juego con fines solamente de diversión que deberá realizar diferentes funciones las cuales deberán ser presentadas por medio de animaciones.

|  |
| --- |
| Clase Robot  Atributos:   * Nombre * Imagen |
| Métodos:   * Left(): El robot gira y camina hacia la izquierda * Right(): El robot gira y camina hacia la izquierda. * Music(): Pone Play/Pause a la música * Presentation(): El robot se presenta. |

Diagrama de Clases:

|  |
| --- |
| Clase GUI  Atributos:   * Ventana * Tamaño * Etiquetas |
| Métodos:   * cargarImagen(): Cargas las imágenes necesarias para el desarrollo de la aplicación |