UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería en Informática

TFG del Grado en Ingeniería Informática

Sistema de reconocimiento automático en arqueobotánica
Documentación Técnica

Presentado por Jaime Sagüillo Revilla
en Universidad de Burgos — 27 de mayo de 2017
Tutor: Álvar Arnaiz González, José Francisco Díez Pastor y Virginia Ahedo García

Índice general

Índice de figuras

Índice de tablas

Apéndice A

Planificación

A.1. Introducción

Para llevar a cabo este proyecto vamos a aplicar una metodología llamada Scrum. Scrum es una metodología de desarrollo software ágil, es decir, durante cada *sprint* [1], generalmente cada semana, se asignarán unas determinadas tareas a cumplimentar, con un producto como consecuencia de estas tareas. Al final de cada *sprint* se realizará una reunión junto a los tutores para validar los avances realizados y determinar las tareas a realizar durante el siguiente *sprint*.

A.2. Planificación temporal

En esta sección podremos ver la planificación del proyecto subdividida en *sprints*, como previamente comentaba. En cada uno de los sprints se detalla las tareas a realizar, algunos detalles descriptivos y un gráfico *burndown*.

Sprint 0

Estas son las tareas a realizar durante este *sprint* 0:

- Probar LaTeX.
- Gestor de tareas/versiones: *Github* y *Zenhub*.
- Instalar *Anaconda* y *Jupyter*.
- Leer los artículos propuestos por los tutores.
- Comenzar a probar algunos algoritmos de binarización.

[1] *Sprint*: es el período en el cual se lleva a cabo el trabajo en sí.[2]

Como se puede ver las tareas a realizar son básicas, puesto que es el *sprint* 0 y es un *sprint* de mera adaptación al entorno de trabajo. La única tarea que supone un esfuerzo de comprensión mayor es la lectura de los artículos propuestos sobre trabajos relacionados o con una problemática similar a la nuestra. A continuación, en la figura A.1, se muestra el diagrama *burndown* de este *sprint*.

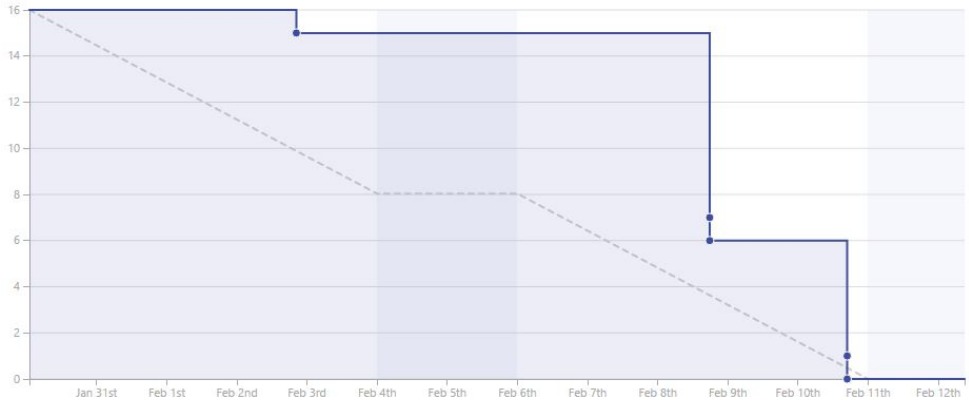

Figura A.1: Burndown del *sprint* 0

Sprint 1

Estas son las tareas a realizar durante esta *sprint* 1:

- Documentar lo realizado durante el *sprint* 0.
- Documentar lo que se irá realizando durante este *sprint* 1.
- Continuar probando con algoritmos de procesamiento de imágenes.
- Probar una aproximación con clasificadores al problema.

Puesto que en el *sprint* anterior no se documentó lo realizado, durante este se pretende documentar todo lo realizado durante el *sprint* anterior y este. Además de continuar probando con algoritmos de procesamiento de imágenes y comenzar a probar con la aproximación al problema mediante clasificadores.

En este *sprint* me vi desbordado de trabajo debido a la subestimación del esfuerzo a empeñar en las distintas tareas. No siendo capaz de comenzar a probar una aproximación con clasificadores. Por ello la tarea «Probar una aproximación con clasificadores al problema» se vio movida al siguiente *sprint*.

A continuación, en la figura A.2, se muestra el diagrama *burndown* de este *sprint*. El cual tiene dicho aspecto debido a que muchas de las tareas se

trabajaron de manera paralela, no siendo acabadas hasta el final del *sprint*. Y, además, algunas de las tareas no fueron cerradas cuando se debió, aspecto que se corregirá en los siguientes *sprints*.

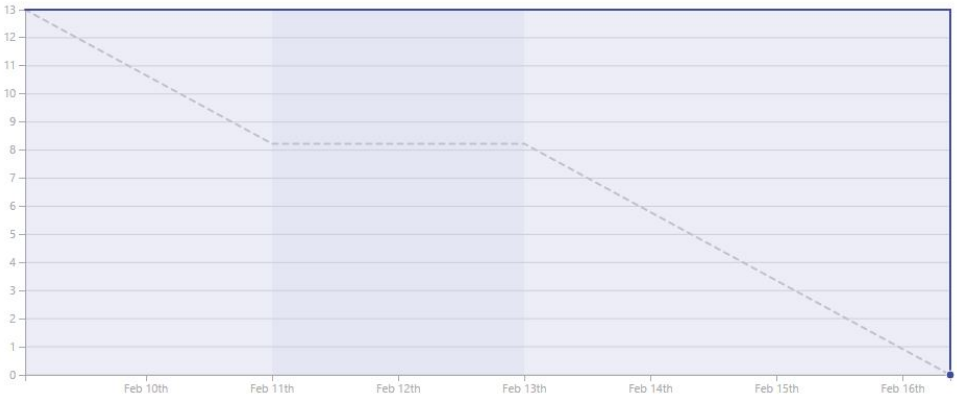

Figura A.2: Burndown del *sprint* 1

Sprint 2

Estas son las tareas a realizar durante este *sprint* 2:

- Probar una aproximación con clasificadores al problema.
- Aplicación del método "Non maximum suppression"sobre el clasificado.

Puesto que la aproximación mediante reconocimiento de imágenes no reflejaba unos resultados muy positivos, durante la reunión mantenida con los tutores se decidió el uso de una técnica distinta. Nos referimos a la utilización de un clasificador, junto a un descriptor visual.

Debido a que todavía no se poseían suficientes imágenes para el estudio del problema mediante esta técnica, lo que se decidió es aplicarla sobre otro problema de características similares, como es el reconocimiento de caras en imágenes. Con unos resultados bastante positivos debido a distintos razonamientos explicados en la Memoria, sección de Aspectos relevantes del proyecto.

A continuación, en la figura A.3, se muestra el diagrama *burndown* de este *sprint*.

Sprint 3

Estas son las tareas a realizar durante este *sprint* 3:

- Reorganizar los *Jupyter Notebooks*.

Figura A.3: Burndown del *sprint* 2

- Probar distintos clasificadores y métricas.
- Enviar fotos rotadas al clasificador.

Durante este *sprint*, primero, se reorganizo la estructura del proyecto. Aportando mucho más orden y claridad a nuestro proyecto. Después, se introdujeron múltiples clasificadores y métricas, los cuales introduciré en mayor medida en la memoria, como *Random Forest* o *Gradient tree boosting*. Por último, se enviaron imágenes rotadas al clasificador, con el fin de poder analizar una posible problemática.

A continuación, en la figura A.4, se muestra el diagrama *burndown* de este *sprint*.

Figura A.4: Burndown del *sprint* 3

Sprint 4

Estas son las tareas a realizar durante este *sprint* 4:

- Implementación de *Data Augmentation* en nuestro conjunto de entrenamiento.
- Implementación de controles de usuario.

Durante este *sprint* se aplicó en nuestro conjunto de entrenamiento la técnica *Data augmentation*. Esta técnica nos permitió aumentar el tamaño de nuestro conjunto de entrenamiento enormemente.

Además, se realizó un *notebook*[2], con controles de usuario, los cuales nos permiten escoger entre clasificadores, imágenes y probabilidades. Permitiendo la continua interacción entre el usuario y la clasificación de una imagen, sin la necesidad de modificar el código por parte del usuario del notebook para cambiar entre las distintas opciones.

A continuación, en la figura A.5, se muestra el diagrama *burndown* de este *sprint*.

Figura A.5: Burndown del *sprint* 4

Sprint 5

Estas son las tareas a realizar durante este *sprint* 5:

- Implementar un *file chooser*
- Añadir más clasificadores.

[2]Siempre que nos referimos a un *notebook*, a lo que nos referimos es a un *Jupyter Notebook*

- Correciones en la documentación.
- Estudiar como implementar un etiquetador de imágenes.

Durante este *sprint* se añadieron los clasificadores que deseábamos, es decir, un clasificador bayesiano y un clasificador mediante regresión logística. Además, se añadió un *file chooser* que nos permitiría, desde ese momento, escoger la imagen que deseemos dentro de nuestro sistema operativo. En cuanto a la documentación, se corrigió toda la realizada hasta ese momento. Y, por último, se hizo un estudio básico sobre como implementar un etiquetador de imágenes mediante un *Widget* de *Python*. Aunque, esta última tarea no tuviese ningún producto resultante en este *sprint*.

A continuación, en la figura A.6, se muestra el diagrama *burndown* de este *sprint*.

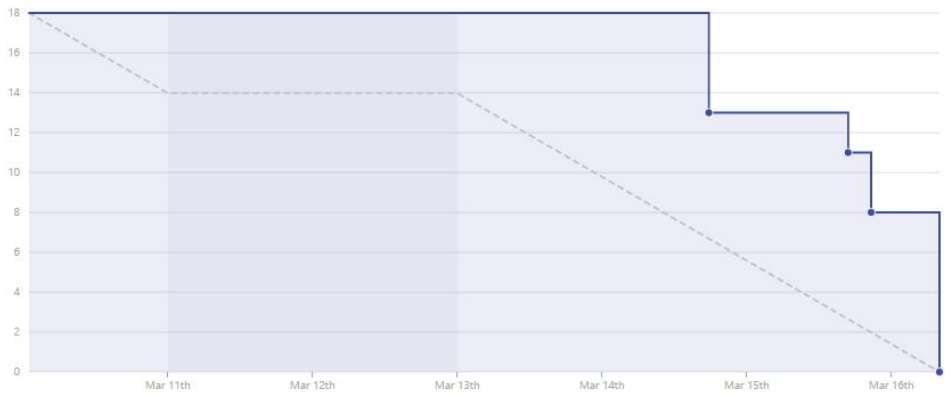

Figura A.6: Burndown del *sprint* 5

Sprint 6

Estas son las tareas a realizar durante este *sprint* 6:

- Estudiar los *Widgets* personalizados de *Jupyter Notebook* e *Ipython*.

Aunque este *sprint* se encuentre compuesto por una única tarea, no era menos complejo por ello. El objetivo de este *sprint* era obtener un *Widget* capaz de etiquetar imágenes. Pero en la realización de este se encontraron multiples problemas. Obteniendo como producto resultante tres posibles alternativas con aspectos a corregir.

Por lo tanto, en la figura A.7 mostramos el diagrama *burndown*, poco esclarecedor, de este *sprint*.

Figura A.7: Burndown del *sprint* 6

Sprint 7

Estas son las tareas a realizar durante este *sprint* 7:

- Estudiar *Bag of Words*.
- Añadir mayor parametrización al *Jupyter Notebook UI*.
- Corregir *bugs* del Widget previamente implementado.

Durante este *sprint* se consiguió, en primer lugar, corregir una de las alternativas del etiquetador de imágenes, o *Widget*, desarrolladas durante el *sprint* anterior. Además, se corrigieron y añadieron múltiples parámetros en el *Jupyter Notebook UI* y en las clases utilizadas por este *Notebook*. Y, por ultimo, se realizo un estudio sobre un modelo ampliamente usado para tareas de clasificación, llamado *Bag of Words*.

A continuación, en la figura A.8, se muestra el diagrama *burndown* de este *sprint*.

Sprint 8

Estas son las tareas a realizar durante este *sprint* 8:

- Implementar la funcionalidad de obtención de imágenes en el etiquetador de imágenes, o *Widget*.
- Mejorar la interfaz del etiquetador de imágenes.
- Crear un primer prototipo de interfaz de usuario.

Figura A.8: Burndown del *sprint* 7

Durante este *sprint* se realizó un primer prototipo de interfaz de usuario. Partiendo de este prototipo, se mejoró la interfaz del etiquetador de imágenes. Consiguiendo, así, una interfaz adecuada para el cliente. Además, se implemento la funcionalidad que nos permitiría obtener una imágen resultante de cada etiqueta realizada en las distintas imágenes.

A continuación, en la figura A.9, se muestra el diagrama *burndown* de este *sprint*.

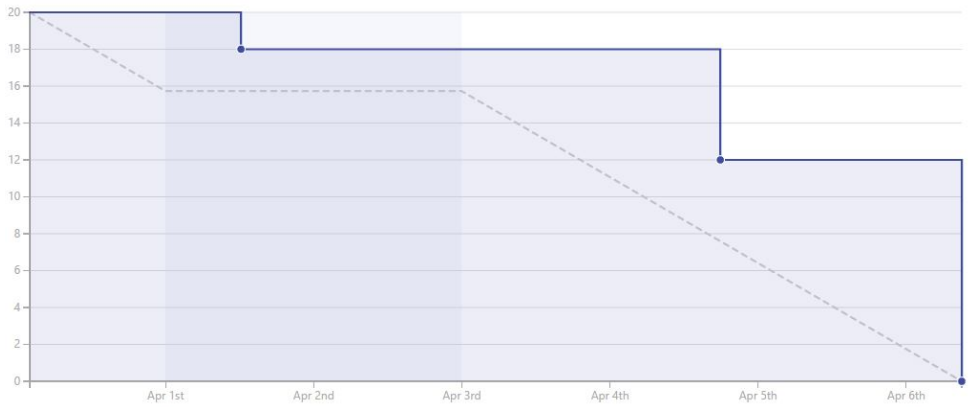

Figura A.9: Burndown del *sprint* 8

Sprint 9

Este *sprint* tendrá una duración de dos semanas. Debido a la carga de trabajo asociada a este *sprint* y al ser días no lectivos por las vacaciones de Semana Santa.

Estas son las tareas a realizar durante este *sprint* 9:

- Añadir un texto a cada etiqueta que realizamos en una imagen.
- Añadir notificaciones al usuario en la carga y guardado de imágenes.
- Guardar las coordenadas de las etiquetas de cada imagen.
- Cargar las etiquetas de una imagen que haya sido previamente etiquetada.
- Controlar que el usuario no cree etiquetas en el SVG pero fuera de la imagen.
- Añadir la posibilidad de eliminar etiquetas previamente realizadas.
- Corregir los notebooks creados para la técnica Bag of Words.

Apéndice B

Especificación de Requisitos

B.1. Introducción

B.2. Objetivos generales

B.3. Catalogo de requisitos

B.4. Especificación de requisitos

Apéndice C

Especificación de diseño

C.1. Introducción

En este anexo se introducirá el diseño de los distintos aspectos de este proyecto a todos los niveles *software*.

C.2. Diseño de datos

En este trabajo se manejan dos tipos de datos principales:

- Imágenes con formato JPG.
- Ficheros JSON que contienen las coordenadas de las etiquetas realizadas con el etiquetador de imágenes.

Tanto las imágenes como las etiquetas de las imágenes se almacenan de manera persistente en el almacenamiento de nuestro disco duro. Para observarlas deberemos seguir dentro del proyecto la siguiente ruta de carpetas: *code*, *rsc*, *img*. Una vez situados en la carpeta *img*, nos encontraremos una serie de carpetas con el nombre de cada tipo de fitolito y una carpeta *Default*[1].

La razón de la existencia de una carpeta por cada tipo de fitolito es el almacenamiento organizado de los recortes generados por cada etiqueta realizada con el etiquetador. Almacenando en cada una de estas carpetas los recortes correspondientes a un tipo de fitolito.

Respecto a la carpeta Default, en ella se almacenan las imágenes completas junto a un fichero *JSON* por imagen. En cada uno de estos ficheros se almacenan las coordenadas realizadas con el etiquetador en dicha imagen. Un ejemplo del contenido de un fichero JSON sería el siguiente:

[1]Siempre y cuando hayamos utilizado el etiquetador anteriormente.

```
{"2017_5_17_17_57Image_7344.jpg":
{"Bilobate": [[865, 1110, 1183, 1402]],
"Spherical": [[1132, 1282, 2207, 2357], [1238, 1414, 368, 533]]}}
```


Siendo el formato: nombre de la imagen y nombre de cada tipo de fitolito, solo apareciendo los existentes en la imagen. Teniendo cada tipo de fitolito una lista de etiquetas, donde cada etiqueta tiene cuatro coordenadas. Las cuatro coordenadas se almacenan con el siguiente orden y significado:

- Desplazamiento en el eje y de la esquina superior izquierda de una etiqueta.
- Desplazamiento en el eje y de la esquina inferior derecha de una etiqueta.
- Desplazamiento en el eje x de la esquina superior izquierda de una etiqueta.
- Desplazamiento en el eje x de la esquina inferior derecha de una etiqueta.

C.3. Diseño procedimental

En este proyecto hay que destacar tres procedimientos principales, los cuales explicaré, brevemente, a continuación.

Procedimiento que realiza el etiquetador de imágenes

El procedimiento muy simplificado del funcionamiento del etiquetador cuando se carga una nueva imagen es el mostrado en el procedimiento 1.

Algorithm 1: Procedimiento de funcionamiento del etiquetador

```
1 if Cambio de imagen then
2     Cargamos imagen.
3     if La imagen se encuentra en el directorio por defecto y tiene un
        fichero JSON correspondiente then
4         Cargamos las etiquetas previamente realizadas.
5         Mostramos las etiquetas junto a la imagen.
6     end
7     Escuchamos los eventos del ratón sobre el SVG.
8 end
```

Una vez cargada la imagen, como indico finalmente, se escuchan los eventos del ratón. En concreto, los *clicks* y movimientos de este sobre el SVG. Ya que la creación de los rectangulos, o etiquetas, sobre la imagen se hacen a partir de

dichos eventos. Para ello, se poseen dos *listeners*, u observadores de eventos, uno para cada evento. Los *clicks* se utilizan para la creación de un nuevo rectángulo o su finalización. Y los movimientos del ratón, una vez hecho un primer click[2], permiten redimensionar el rectángulo de manera totalmente intuitiva.

Nótese que existen más variables a tener en cuenta, como el tipo de fitolito, el cual determina el directorio donde se guardará el recorte obtenido de la etiqueta y como se almacenan las coordenadas en el fichero *JSON*, entre otras. Pero lo que se intenta realizar en este apartado es una explicación simplificada del procedimiento.

Procedimiento en el *notebook* para la detección de caras

El procedimiento simplificado del funcionamiento del *notebook* para el reconocimiento de caras en una imagen es el mostrado en el procedimiento 2.

Algorithm 2: Procedimiento de funcionamiento del etiquetador

1 Realizamos la ventana deslizante sobre la imagen.
2 Obtenemos las características del histograma de los gradientes.
3 Clasificamos la imagen.
4 Eliminamos las ventanas redundantes con non-maximum suppression.
5 Mostramos la imagen con los rectángulos.

C.4. Diseño arquitectónico

Este proyecto no contiene un diseño muy elaborado a nivel arquitectónico por dos razones fundamentales. La primera ha sido el esfuerzo requerido en la investigación y el aprendizaje de técnicas muy variadas para afrontar el problema. Hasta llegar con la más adecuada. Por otro lado, la mayoría del código ha sido desarrollado en los *Jupyter Notebooks*. Los cuales nos permiten interaccionar fácilmente con el código y documentarlo a su vez, aportando una fácil introducción a otros usuarios.

Aun así existen dos módulos con código empaquetado: módulo utilizado por el *notebook* para la predicción de caras y módulo utilizado para la gestión de carpetas del etiquetador. Véase el diagrama de paquetes C.1.

Por un lado, tenemos el módulo que se encarga de la gestión de carpetas donde el etiquetador almacena las imágenes. Véase el diagrama de clases C.2.

Y, por otro lado, tenemos las clases encargadas de la predicción de una nueva imagen mediante el *notebook* explicado anteriormente. En este caso

[2]De manera que hayamos creado el rectángulo

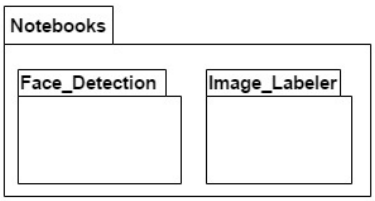

Figura C.1: Diagrama de paquetes

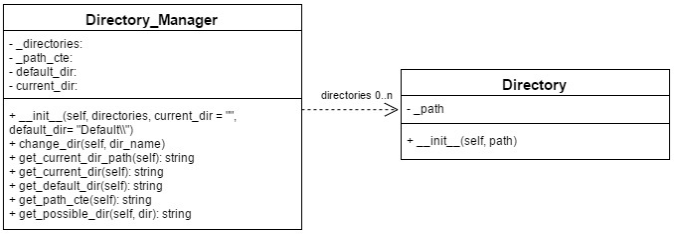

Figura C.2: Diagrama de clases de las clases encargadas de la gestión de carpetas

existen 3 clases, las cuales interaccionan entre sí. La primera es una clase estática con 2 funciones para los cálculos del non-maximum suppression y la ventana deslizante. Véase la figura C.3

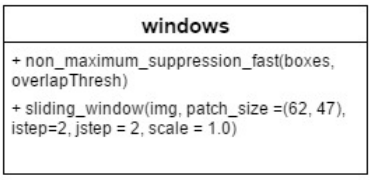

Figura C.3: Clase estática encargada de las tareas de non-maximum suppression y ventana deslizante

Por otro lado, tenemos la clase encargada de envolver al clasificador y realizar las tareas de clasificación de una imagen. Véase la figura C.4.

Y, finalmente, tenemos la clase encargada de guardar la imagen, mostrarla y poder clasificarla con el apoyo del resto de clases. Véase la figura C.5.

Para finalizar esta sección, podemos apreciar en la figura C.6 como interaccionan las tres clases.

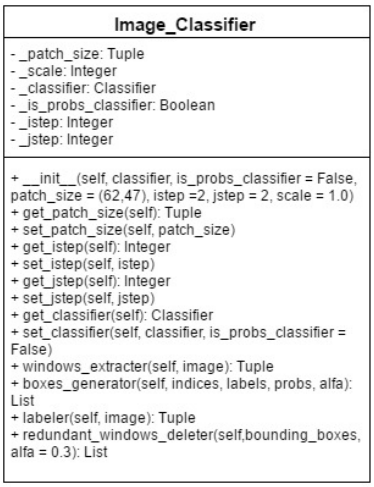

Figura C.4: Clase encargada de las tareas de clasificación de una imagen

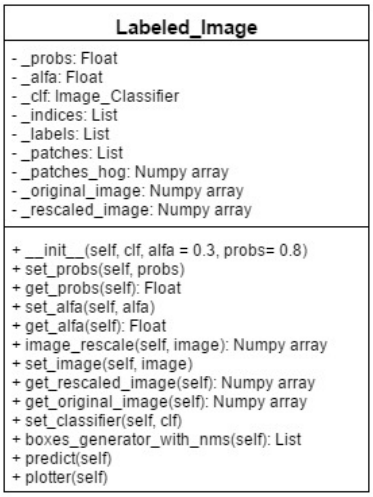

Figura C.5: Clase encargada de de guardar la imagen, mostrarla y poder clasificarla.

C.5. Diseño de las interfaces

En esta sección se explicarán las diferentes interfaces de los productos realizados en este trabajo fin de grado.

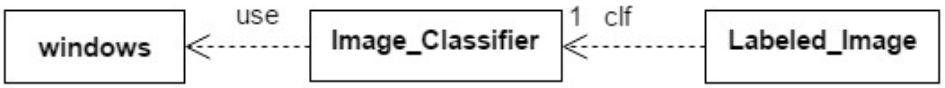

Figura C.6: Diagrama de clases del *Jupyter Notebook* para la detección de caras

Jupyter Notebook para la detección de caras

Durante el primer mes se trabajo en un *Jupyter Notebook* que trataba de reconocer caras mediante un clasificador junto a un extractor de características, como ya hemos explicado en secciones anteriores. Con este *Jupyter Notebook* se trataba de facilitar la evaluación del rendimiento de los clasificadores y el cambio de las distintas variables de manera interactiva.

Por lo tanto, la interfaz de este *Jupyter Notebook* no ha sido trabajada para su uso por parte del usuario. Sino que fue creada para un uso más de experimentación. Es por ello que la interfaz no tiene un buen grado de usabilidad como podemos observar en la figura C.7.

Etiquetador de imágenes

La interfaz del etiquetador de imágenes ha sido desarrollada partiendo del prototipo mostrado en la ilustración C.8. Tratando de crear una interfaz lo más simple e intuitiva para el usuario.

El resultado tras la implementación de este producto es el mostrado en la C.9. Obteniendo una interfaz muy similar a la prototipada en un principio. Pero añadiendo algún elemento más, para facilitar su uso por parte del usuario.

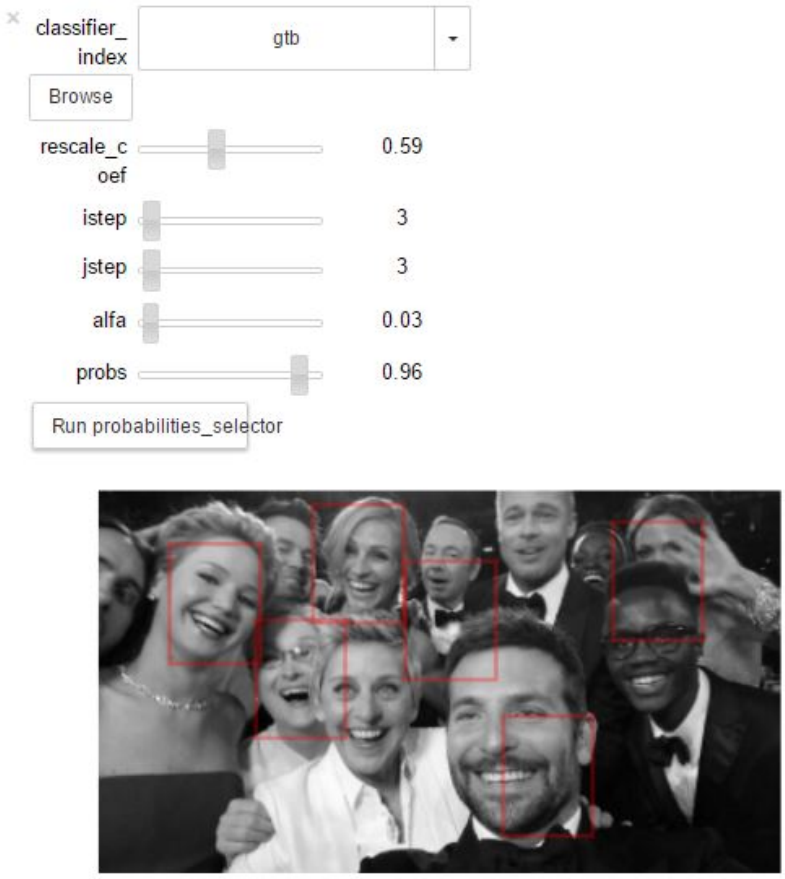

Figura C.7: *Jupyter Notebook* para el reconomiento de caras

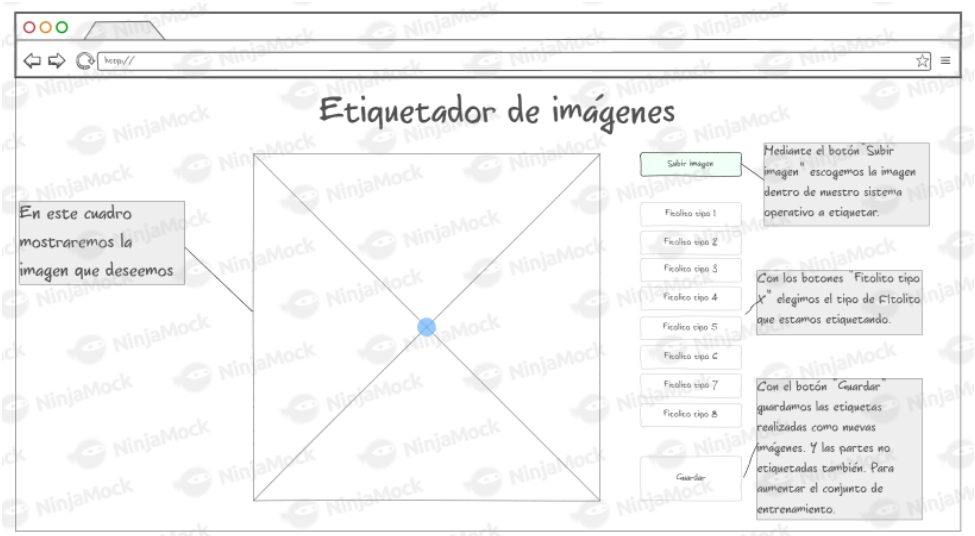

Figura C.8: Prototipo del etiquetador de imágenes

Figura C.9: Etiquetador de imágenes

Apéndice D

Documentación técnica de programación

D.1. Introducción

En este anexo se introducirá la información necesaria para las personas que deseen continuar o trabajar en el proyecto.

D.2. Estructura de directorios

La estructura de directorios del proyecto, en estructura de árbol, es la siguiente:

- /, es decir, el directorio raíz. En el se encuentra el fichero de la licencia, el *README*, el *.gitignore* y las siguientes carpetas:
  - ***code***: contiene toda la lógica de la aplicación.
    - ***imgaug***: repositorio para realizar *Data Augmentation* con *Python 2*.
    - ***notebooks***: contiene todos los notebooks creados para este proyecto.
    - ***rsc***: contiene los recursos necesarios por las distintas aplicaciones.
    - ***src***: contiene el notebook principal para tareas de reconocimiento. Esta carpeta aun se encuentra en desarrollo.
  - ***doc***: contiene la documentación del proyecto.
    - ***img***: contiene todas las imágenes de la memoria y anexos del proyecto.

- ***tex***: contiene los ficheros correspondientes a cada uno de los anexos.

D.3. Manual del programador

Manual del programador: etiquetador de imágenes

En esta sección explicare más en detalle como funciona internamente el etiquetador.

Base del etiquetador: *Widgets* de *Python*

El etiquetador está creado mediante los *Widgets* de *Python*. Un *Widget* es un objeto de Python con representación en navegadores. Este nos permite la comunicación entre *JavaScript* y *Python*. Facilitando, así, crear interfaces *Web* interactivas, como es nuestro caso[1].

El etiquetador de imágenes es un *Widget* personalizado, el cual ha sido creado por nosotros. Pero, además, este utiliza otros *Widgets* prefedefinidos por *Python* para los botones.

Javascript

La parte de código *JavaScript* se ocupa de representar todos los elementos visuales y capturar los eventos.

En cuanto a elementos visuales, nos referimos al SVG, la imagen, rectangulos o etiquetas y textos. Los cuales son elementos *HTML*. Y, en cuanto a eventos, nos referimos a los clicks o movimientos del ratón sobre nuestros elementos *HTML*.

Python

La parte de *Python* controla toda la lógica de la aplicación. Desde que imagen se muestra, hasta las conversiones de las coordenadas de la imagen entre la vista y la imagen real.

Además, para los botones, los cuales son *Widgets* de *Python*, se controlan tambien sus eventos desde el propio *Python*.

D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto

Compilación, instalación y ejecución del etiquetador de imágenes

El etiquetador no requiere de ninguna compilación. Simplemente es necesario llevar a cabo los pasos indicados en el *Manual del usuario etiquetador de imágenes* para su instalación y ejecución. Y, en ese momento, estaremos listos para modificar o mejorar el código todo lo que deseemos.

Procedimiento de entrenamiento de *YOLO*

Para realizar el entrenamiento de *YOLO*, *darkflow* nos provee de un *script* que nos facilita dicha tarea, llamado *flow*. Además, existen dos posibilidades principalmente para realizar el entrenamiento sobre nuestro *dataset*:

- Utilizar unos pesos[1] entrenados para nuestro modelo.
- Crear un modelo que se ajuste a nuestras necesidades.

La ventaja de utilizar unos pesos pre-entrenados reside en que la red neuronal ya habrá aprendido ciertas características, como bordes o formas. Por lo tanto, el tiempo de entrenamiento será mucho menor. Pero puede que la reutilización de dicho modelo no se adecue a nuestras necesidades ya sea porque tengamos un número distinto de clases al modelo inicial o porque el contexto sea totalmente distinto.

Por otro lado, se encuentra el entrenamiento desde cero de un nuevo modelo que se adecue a nuestras necesidades. El cual suple las desventajas presentadas por la anterior opción, pero introduce una mayor complejidad a la hora del entrenamiento.

En cualquier caso, los dos siguientes ejemplos, correspondientes a las opciones planteadas, nos permitirían entrenar el modelo:

```
flow --train --model cfg/yolo-tiny.cfg
 --load bin/yolo-tiny.weights
 --dataset "Fitolitos" --annotation "Fitolitos"

or

flow --model cfg/yolo-new.cfg --train
 --dataset "Fitolitos" --annotation "Fitolitos"
```

[1] Pesos: son cada uno de los valores asignados a una neurona en una red neuronal.

Donde la opción *–train* indica que se desea entrenar un modelo, la opción *–load* indica donde se encuentran los pesos pre-entrenados, la opción *–dataset* indica la ruta de la carpeta donde se encuentran las imagenes de los fitolitos y la opción *–annotation* indica donde se encuentran los ficheros con las coordenadas[2].

[2]La modificaciones realizadas sobre *darkflow* para permitir la lectura y conversión de mis coordenadas están pensados para que el valor de las opciones *dataset* y *annotation* sean el mismo. De otra manera el modelo fallará en el entrenamiento.

Apéndice E

Documentación de usuario

E.1. Introducción

En este anexo se indicarán los distintos requisitos necesarios para ejecutar las diversas aplicaciones desarrolladas durante el proyecto. Así como, toda la información necesaria para la correcta utilización de la herramienta. Y la solución ante posibles problemas en su utilización.

E.2. Requisitos de usuarios e instalación

Los requisitos *software* necesarios para poder ejecutar las aplicaciones son:

- Anaconda. Descargando e instalando la versión para Python 3.6[1].
- IPython File Upload. Siguiendo los pasos de instalación en `https://github.com/peteut/ipython-file-upload`.
- *Jupyter Dashboards*. Siguiendo los pasos de instalación en `https://github.com/jupyter/dashboards`.
- Este proyecto se puede descargar o clonar desde el siguiente enlace al repositorio: `https://github.com/jasag/Phytoliths-recognition-system`. Entrando, preferiblemente, en la pestaña de *Releases* y descargando el zip *v0.1.0*. Véase la figura E.1.

[1]Es altamente recomendable utilizar *Anaconda* para la instalación de *Python* junto a algunos paquetes necesarios. Puesto que la instalación aislada de *Python* llevaría al usuario a tener que instalar manualmente múltiples paquetes que ya vienen preinstálados con *Anaconda*.

Figura E.1: Primera versión del etiquetador

E.3. Manual del usuario

En esta sección se explicarán los distintos aspectos a tener en cuenta en el uso de los distintos productos.

Manual del usuario: etiquetador de imágenes

Una vez completados satisfactoriamente los pasos anteriores, ejecutamos *Jupyter Notebook* desde *Anaconda*[2]. Y desde esta aplicación, abrimos el *notebook Image_Labeler.ipynb*, en la carpeta *code/notebooks* dentro de este proyecto previamente descargado.

Con *Image_Labeler.ipynb* ya abierto, tendremos que navegar por la barra de navegación del *notebook* para llevar a cabo los dos siguientes pasos:

1. Ejecutar todas las celdas del *notebook*. Para ello, navegamos por *Cell* y clicamos en *Run All*. Como se puede observar en la figura E.2.

2. Activar *Dashboard Preview*. Para ello, navegamos por *View* y clicamos en *Dashboard Preview* E.3.

Una vez realizados los pasos anteriores, tendremos como resultado la pantalla inicial del etiquetador, tal y como se observa en la figura E.4.

[2] Si es la primera vez que utilizas Anaconda es recomendable utilizar Anaconda Navigator. Ya que este nos facilitará ejecutar *Jupyter Notebook*, sin el uso de la linea comandos.

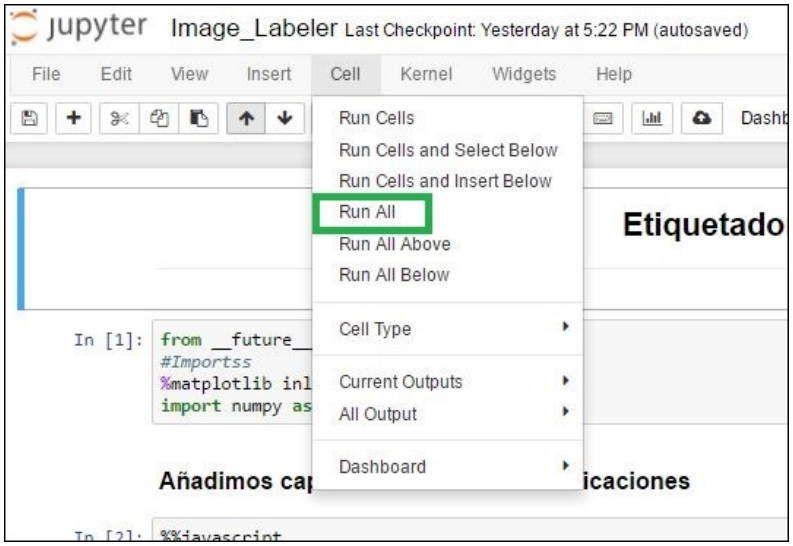

Figura E.2: Ejecución de todos los pasos del *notebook*

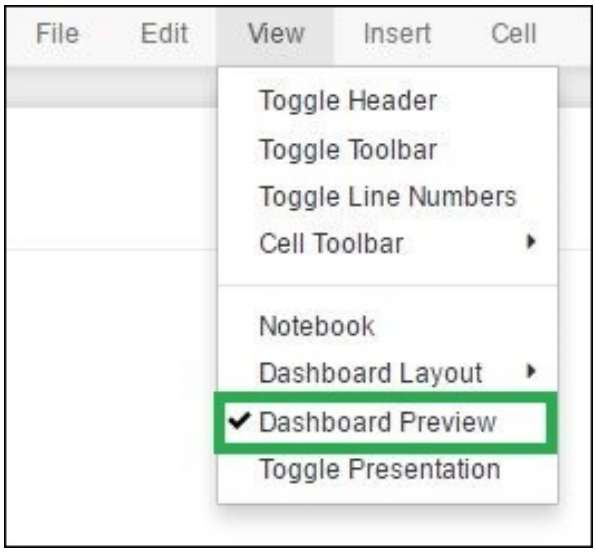

Figura E.3: Selección de la vista del *notebook*

Uso del etiquetador

Como resultado de los pasos previos, el etiquetador de imágenes estará listo para su funcionamiento.

El etiquetador está compuesto por dos partes principales:

- Parte izquierda: imagen donde etiquetar los fitolitos.

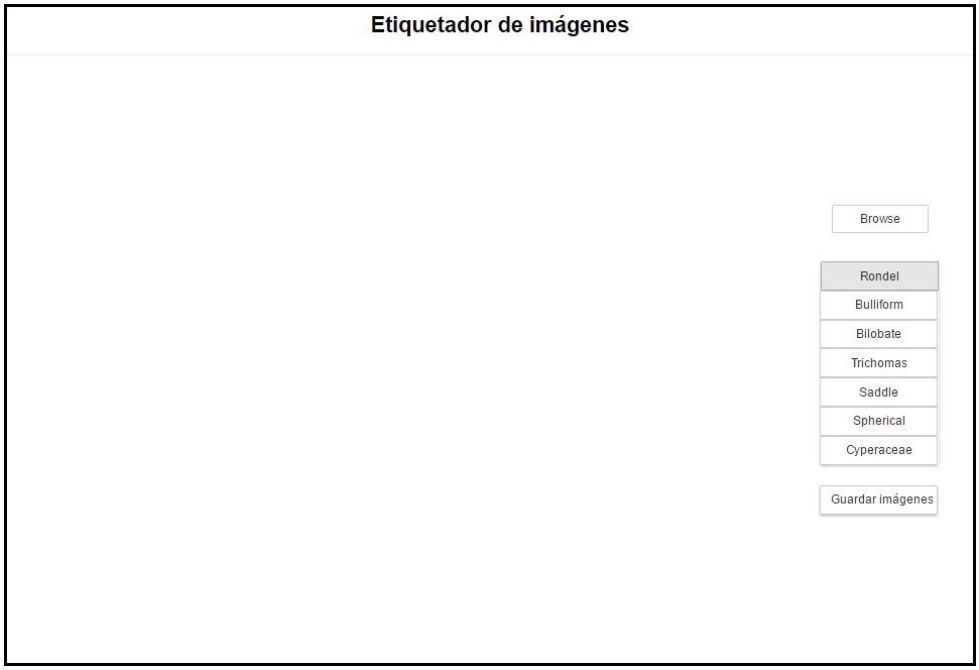

Figura E.4: Etiquetador de imágenes

- Parte derecha: «botones».

La parte izquierda mostrará la imagen a ser etiquetada. Y la parte derecha mostrará los botones que nos permitirán seleccionar los distintos tipos de fitolitos presentes en la imagen. Como podemos ver en la figura E.4.

Parte derecha del etiquetador: botonera

La parte derecha del etiquetador esta compuesta por tres grupos de botones. El botón para la carga de una imagen, los botones de selección de fitolito y el botón de guardado. Como podemos obsevar en la figura E.5. En las secciones siguientes explicaré sus funciones.

Cargar imagen

Para etiquetar una imagen, el primer paso será escoger una imagen en nuestro ordenador mediante el botón *Browse*, situado en la esquina superior derecha del etiquetador. Como se puede ver en la figura E.4.

Una vez pulsado, se mostrará una ventana, véase figura E.6, en la que escogeremos la imagen que deseemos.

Tras escoger la imagen, esta se cargará en la parte izquierda del etiquetador, dando lugar a algo similar a lo mostrado en la figura E.7.

Figura E.5: Parte derecha del etiquetador

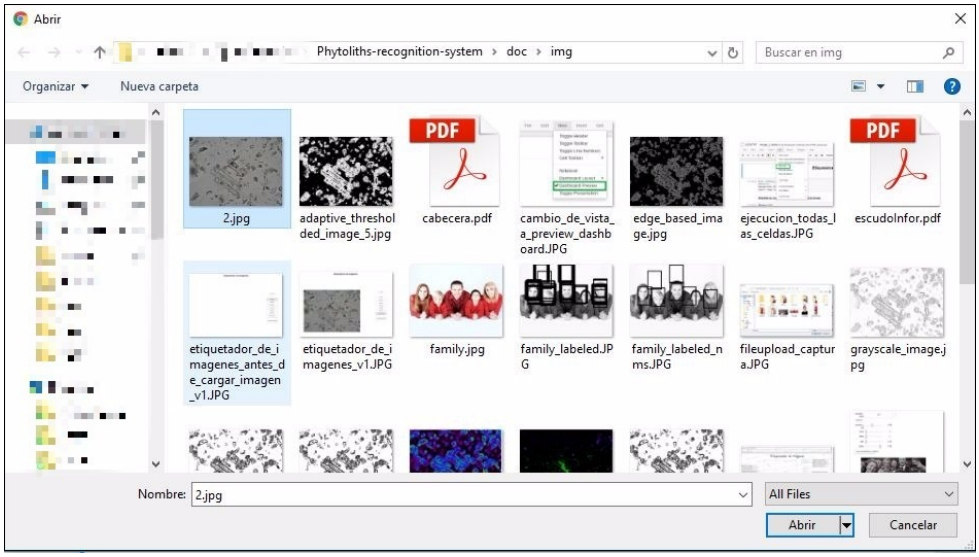

Figura E.6: Ventana de subida de ficheros

Etiquetar distintos tipos de fitolitos

Antes de explicar como se crean las etiquetas, debemos de tener en cuenta los botones para la selección de tipos de fitolito.

Cada vez que se quiera etiquetar un tipo de fitolito distinto tendremos que pulsar en el botón correspondiente al tipo de fitolito objetivo.

A su vez, y para facilitarnos distinguir a que tipo de fitolito pertenece cada etiqueta, se escribe encima de cada etiqueta el tipo de fitolito que ha

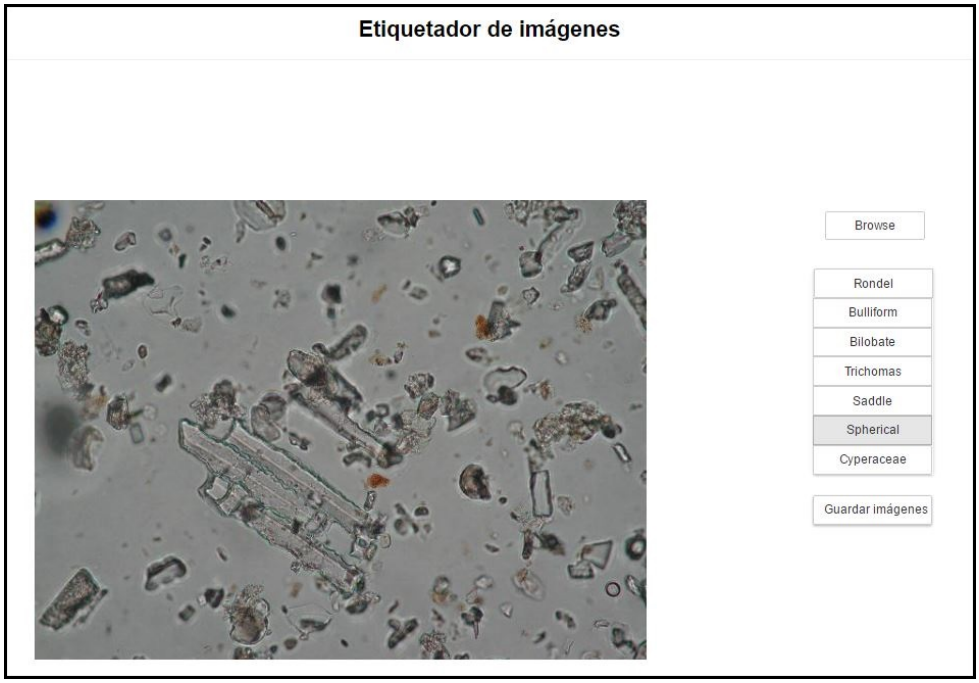

Figura E.7: Etiquetador de imágenes con una imagen cargada

sido etiquetado, véase figura E.8.

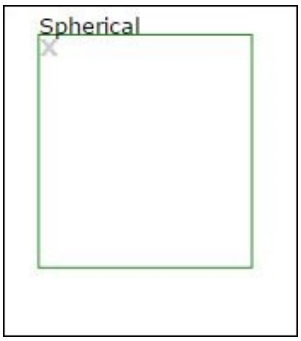

Figura E.8: Ejemplo de etiqueta

Realizar etiquetas

Una vez cargada la imagen en el etiquetador, y comprendido el uso de los botones de selección de tipo de fitolito, podemos comenzar a etiquetar fitolitos. Para etiquetar, basta con clicar en la imagen, definiendo una esquina del rectangulo, mover el ratón hacía donde deseemos y volver a clicar, definiendo la otra esquina de este. Para, así, definir una etiqueta como la que se puede

ver en la figura E.8.

Eliminar etiquetas

Como es normal, un usuario puede equivocarse dibujando una etiqueta que no deseaba. Por ello, en la esquina superior izquierda de cada etiqueta, disponemos de una «X», como se observa en la figura E.8, que nos permitirá eliminar etiquetas previamente realizadas. Posibilitando así revertir un error del usuario.

Guardar etiquetas

Después de realizar todas las etiquetas, tan solo queda guardarlas. Para ello basta con clicar el botón «Guardar imágenes» en la esquina inferior derecha del etiquetador, véase la figura E.4.

Es **importante** destacar que no sirve de nada etiquetar una imagen, si no pulsamos más tarde en el botón guardar. Debido a que las etiquetas realizadas no habrán sido guardadas. Y, por lo tanto, todas las etiquetas realizadas sobre una imagen se perderán.

Etiquetas realizadas fuera de la imagen

En la versión actual del etiquetador, este te permite realizar etiquetas fuera de la imagen. Pero estas etiquetas no serán guardadas.

Por lo tanto, debemos de tener en cuenta que las etiquetas que no tengan todas sus aristas dentro de la imagen no se guardan.

Aun así, en la siguiente sección explicaré como comprobar que las etiquetas previamente realizadas han sido guardadas.

Carga de etiquetas previamente realizadas

Las imágenes etiquetadas se guardan en la carpeta */code/rsc/img* dentro de la carpeta contenedora del proyecto. Al cargar imágenes que se encuentren dentro de esta carpeta, las etiquetas previamente realizadas sobre estas imágenes se cargarán con ellas[3]. Esto nos permitirá poder añadir nuevas etiquetas a imágenes ya procesadas, modificarlas o eliminarlas.

[3]Nótese que los nombres de las imágenes no son los cargados originalmente, ya que todas las imágenes etiquetadas son renombradas para no sobrescribir imágenes previamente etiquetadas con nombres iguales.

Notificaciones

Se han incluido en el etiquetador una serie de notificaciones, las cuales nos permitirán cercionarnos de distintos eventos. Las notificaciones que se muestran son las siguientes:

1. Notificación en la carga de una imagen. Véase la figura E.9.
2. Notificación en la carga incorrecta de un fichero que no sea una imagen. Véase la figura E.10.
3. Notificación en el guardado de etiquetas. Véase la figura E.11.

Gracias a estas notificaciones podremos saber si la imagen que hemos seleccionado era correcta, o no, y si las etiquetas ya han sido guardadas.

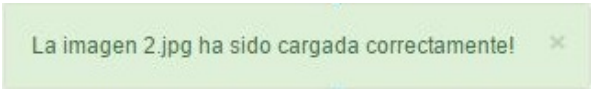

Figura E.9: Notificación en la carga de una imagen

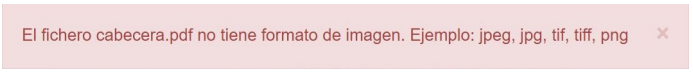

Figura E.10: Notificación en la carga incorrecta de un fichero que no sea una imagen

Figura E.11: Notificación en el guardado de etiquetas

Bloqueo del etiquetador

En algunas ocasiones, y por razones que desconozco hasta el momento, el etiquetador puede bloquearse al cargar imágenes previamente etiquetadas. Para solucionar este problema, basta con recargar el etiquetador, yendo a la barra de navegación, navegando por *Cell* y finalmente clicando en *Run All*. Como hicimos en la puesta en marcha del etiquetador.

Bibliografía

[1] Jupyter Team. Ipywidgets and jupyter-js-widgets, 2017. [Online; accedido 30-Abril-2017].

[2] Wikipedia. Scrum — Wikipedia, the free encyclopedia, 2017. [Online; accedido 12-Marzo-2017].