



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

Visor 3D v2.0



Presentado por Jose Manuel Moral Garrido
en Universidad de Burgos — 8 de diciembre
de 2017

Tutor: José Francisco Díez Pastor, Álvar
Arnaiz González



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



D. Álgvar Arnaiz González y D. José Francisco Díez Pastor profesores del departamento de Ingeniería Civil, área de Lenguajes y Sistemas Informáticos.

Expone:

Que el alumno D. Jose Manuel Moral Garrido, con DNI 71301434-P, ha realizado el Trabajo final de Grado en Ingeniería Informática titulado Visor 3D v2.0.

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, 8 de diciembre de 2017

Vº. Bº. del Tutor:

Vº. Bº. del co-tutor:

D. Álgvar Arnaiz González

D. José Francisco Díez Pastor

Resumen

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

Descriptores

Visor 3D, *STL*, *PLY*, osteología, *e-learning*, docencia virtual

Abstract

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

Keywords

3D Viewer, *STL*, *PLY*, osteology, *e-learning*

Índice general

Índice general	III
Índice de figuras	V
Índice de tablas	VI
Introducción	1
Objetivos del proyecto	3
Conceptos teóricos	5
3.1. API Rest	5
3.2. Web Server Gateway Interface (WSGI)	6
Técnicas y herramientas	7
4.1. Moodle	7
4.2. Sublime Text	8
4.3. T _E XStudio	8
4.4. JSONMate	8
4.5. PuTTY	8
4.6. Servidor arquimedes	9
4.7. Comparativa servidores para desplegar Flask	9
4.8. «Librería» Pyntcloud	11
Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto	13
5.1. Tratamiento de los roles de los usuarios	13
5.2. Obtención de los Modelos	13
5.3. Instalación y configuración de Moodle como API Rest	14

5.4. Encriptado y desencriptado de los modelos	14
Trabajos relacionados	15
Conclusiones y Líneas de trabajo futuras	17
Bibliografía	19

Índice de figuras

3.1. Url de ejemplo de llamada a la API Rest correspondiente [?]. . .	5
4.2. DataFrame que contiene los vértices y colores.	11
4.3. DataFrame que contiene únicamente los vértices.	12

Índice de tablas

4.1. Tabla comparativa servidores	10
---	----

Introducción

Introducción de Alberto.

Siendo una de la grandes dificultades la de impartir de manera *online* el material docente impartido en clases de prácticas, partiremos de un proyecto que busca enriquecer las herramientas disponibles para dicho fin en el Grado en Historia y Patrimonio.

Nuestro objetivo principal será seguir la estela de dicho proyecto y aumentar las funcionalidades de esta herramienta, así como pulir las partes actualmente funcionales. Un punto importante será el poder obtener acceso desde cualquier ordenador a nuestra herramienta. Para ello, trataremos de ejecutar la aplicación en un servidor accesible para todos los alumnos de la Universidad de Burgos que se encuentren cursando el Grado en Historia y Patrimonio. A su vez, como objetivo clave se tiene el proporcionar seguridad en los modelos 3D de los huesos debido a su unicidad y privacidad, por lo que se adoptarán las medidas necesarias para dicho fin.

Por otro lado, cabe mencionar la importancia de los docentes en nuestra aplicación, por lo que se les tratará de facilitar el uso de la misma enfocándonos en el ámbito de la corrección de ejercicios.

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

3.1. API Rest

Para comprender como funciona nuestra *API* primero debemos comprender en que consiste una *API Rest*. Una *API Rest* es una arquitectura de desarrollo web basada en el protocolo *HTTP* [4], el cual es un protocolo de acceso sin estado en el que cada mensaje intercambiado tiene la información necesaria para su comprensión sin necesidad de mantener el estado de las comunicaciones¹.

Se compone de un conjunto de operaciones *CRUD* (create, read, update, delete) con sus métodos *POST*, *GET*, *PUT*, *DELETE*, *PATCH* correspondientes, de los cuales se obtendrá información en un determinado formato (en nuestro caso *JSON*).

Una manera rápida de comprender como se realizan las peticiones a la *API* de UBUVirtual es comprobar la llamada con el formato que se ve en la figura 3.1.

¹<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eABpzyTcJNIC&oi=fnd&pg=PR3&dq=API+REST&ots=vzPw65ecGD&sig=BMINNHBFRQAzWYcRsrG-r2CXmYw#v=onepage&q=API%20REST&f=false>

```
"https://your.site.com/moodle/webservice/rest/server.php?wstoken=...&wsfunction=...&moodlewsrestformat=json"
```

Figura 3.1: Url de ejemplo de llamada a la API Rest correspondiente [?].

3.2. Web Server Gateway Interface (WSGI)

Se trata de una especificación para una interfaz simple y universal entre servidores web y aplicaciones (o *frameworks*) para aplicaciones programadas en Python. De esta manera se tienen dos partes:

- El lado del servidor
- El lado de la aplicación

Para procesar la petición *WSGI* [7], el lado del servidor recibe una petición del cliente y la pasa al *middleware*. Después de ser procesada, esta petición pasa a la parte de la aplicación. La respuesta proporcionada del lado de la aplicación es transmitida al *middleware*, que posteriormente reenvía dicha respuesta al lado del servidor y finalmente es reenviada al cliente.

Esta capa de *middleware* puede tener las siguientes funcionalidades:

- Relanzar la petición a múltiples objetos de tipo aplicación basados en *URL*.
- Permitir a múltiples aplicaciones ejecutarse de manera concurrente
- Mantener un equilibrio de carga

Técnicas y herramientas

4.1. Moodle

Aunque nuestra aplicación esté orientada a impartir una docencia online desde la *API* de UBUVirtual, cabe mencionar *Moodle* como una herramienta. Esto es debido a que ha sido instalada de manera local con el fin no tener que depender un super usuario que nos proporcione los recursos necesarios para las pruebas pertinentes (asignaturas, cursos, etc) que necesitamos en cada caso.

Se trata de una herramienta de uso educativo virtual, teniendo las capacidades de gestionar cursos, asignaturas y demás funcionalidades que proporciona ayuda a los profesores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Se trata de una herramienta escalable, personalizable, económica y segura a la par que flexible. Dentro del gran número de funcionalidades podemos destacar las siguientes:

- Facilidad de uso
- Gestión de perfiles de usuario
- Facilidad de acceso
- Administración sencilla
- Realización de exámenes en línea
- Gestión de tareas
- Implementación de aulas virtuales

Moodle ofrece ciertas características de administración, dentro de las cuales entran los roles de usuario, que tienen un papel importante en nuestra *API* (sección 5.1). Los privilegios de cada uno de los roles son diferentes y cada uno tiene una funcionalidad diferente y es por esto que necesitábamos una instalación local, para poder probar cada uno de los roles [2].

Learning Managment Systems

4.2. Sublime Text

Para la edición del los diferentes *scripts* utilizaremos este editor de texto ya que, además de ser gratuito (aunque un tanto cargante con solicitar la compra de la versión de pago), es intuitivo y nos proporciona una interfaz cómoda para trabajar, además de una función de auto completar altamente útil.

4.3. T_EXStudio

T_EXstudio es un editor de L^AT_EX de código abierto y multiplataforma con una interfaz similar a T_EXmaker. Esta herramienta es un IDE de L^AT_EX que proporciona soporte de escritura incluyendo la corrección ortográfica, plegado de código y resaltado de sintaxis [6].

4.4. JSONMate

Hemos utilizado esta herramienta, la cual en realidad es una página web que nos ayuda a interpretar la información obtenida en formato *JSON* y simplificar su vista [1].

4.5. PuTTY

PuTTY es un cliente *SSH*, *Telnet*, *rlogin*, y *TCP raw* con licencia libre disponible para *Windows* y en varias plataformas de *Unix* (Versión *Mac OS*). Hemos utilizado esta herramienta para acceder al servidor *arquimedes* (sección 4.6) desde nuestra máquina con *Windows*, ya que desde *Linux* realizamos las llamadas mediante el comando *ssh* [5].

4.6. Servidor arquimedes

Se trata de un servidor proporcionado por la Universidad de Burgos para poder desplegar nuestra aplicación. Este servidor contiene una máquina con un sistema operativo *Ubuntu* 16.04².

4.7. Comparativa servidores para desplegar Flask

Dado que la Universidad de Burgos nos ha dotado con un servidor (ver sección 4.6) tenemos que elegir la manera de desplegar nuestra *API Flask*, para lo cual hemos realizado una comparativa con diversas herramientas para desplegarla con el fin de encontrar la mejor manera de hacerlo.

A continuación, mostraremos una tabla con las diferentes herramientas seleccionadas con el fin de elegir la que mejor se amolde a nuestro caso:

²<https://arquimedes.ubu.es/>

Tabla 4.1: Tabla comparativa servidores

Apache	uWSGI	Stand-Alone (Gunicorn)	Stand-Alone (Twisted Web)
<p>¿Por qué utilizarlo?</p> <p>En el caso de tener experiencia utilizando Apache, así como que se tenga una dependencia del mismo, esto significará estabilidad en el entorno de producción de la aplicación, teniendo gran variedad de módulos estables completos. A su vez, es un software muy probado y fiable, teniendo gran variedad de información en la web.</p>	<p>Soporta aplicaciones Python por completo corriendo en WSGI, pudiendo sus componentes realizar muchas más funciones que correr la aplicación, con la correspondiente bajón en el uso de la memoria. Como desventaja hemos considerado que, como está actualmente en desarrollo, podría conllevar a un fallo que aún no se halla contemplado, teniendo a su vez una convención de nombres confusa.</p>	<p>Gunicorn: Si se desea extender de <i>Apache</i> utilizando Python(siempre y cuando sea necesario) y programarlo para alguna tarea en concreto. Además, tiene la ventaja de ser sencillo de ejecutar si no se necesita extender de <i>Apache</i></p>	<p>Twisted Web: Si se desea extender de <i>Apache</i> utilizando Python(siempre y cuando sea necesario) siendo simple, estable y maduro. A su vez, puede soportar clientes virtuales.</p>

	x	y	z	red	green	blue
0	-34.811508	-117.870407	63.747543	61	43	55
1	-35.032043	-117.150902	64.284180	43	30	37
2	-34.425644	-117.567711	64.177994	64	48	59
3	-34.103275	-118.130844	63.940544	55	43	55
4	-34.569893	-116.868202	64.410629	58	39	43

Figura 4.2: DataFrame que contiene los vértices y colores.

4.8. «Librería» Pyntcloud

La palabra librería se encuentra entrecomillada ya que no es una librería en sí misma, sino una serie de recursos que en nuestro caso han sido utilizados para la lectura de os archivos *PLY*, tanto formato *ASCII* como *Binario* (ver sección *FORMATO PLY*)³.

De esta manera, los modelos se leerán tanto en formato *ASCII* como en *Binario* almacenando los vértices y las caras por separado en dos *DataFrames* diferentes. A su vez, diferencia entre los modelos con color a los modelos en escala de grises utilizando estructuras como las que se aprecia en las figuras 4.2 y 4.3:

³<https://github.com/daavoo/pyntcloud/blob/master/pyntcloud/io/ply.py>

	x	y	z
0	-329.420929	600.480591	122.643959
1	-332.396393	603.327759	118.564522
2	-335.312347	608.740234	114.125450
3	-340.071198	611.782471	117.577751
4	-341.737579	613.653564	124.656273

Figura 4.3: DataFrame que contiene únicamente los vértices.

Aspectos relevantes del desarrollo del proyecto

5.1. Tratamiento de los roles de los usuarios

Durante el progreso en la aplicación de partida, nos dimos cuenta de que el tratamiento de los roles podía también ser realizado mediante la cotejación del mismo contra la *API* de UBUVirtual en lugar de tener los roles almacenados en la base de datos junto con los usuarios autorizados. Por otro lado, cabe mencionar que en la aplicación de partida no se estableció ningún tratamiento de roles de usuario, aunque se mencionó.

Inicialmente se decidió llevar a cabo el objetivo inicial de tratamiento de roles, es decir, mediante la definición de los mismos en la base de datos con su posterior consulta a la hora de definir el usuario. Pero posteriormente, nos dimos cuenta de que la *API* de UBUVirtual podría proporcionarnos estos roles, los cuales vienen dados a cada usuario en la asignatura correspondiente.

5.2. Obtención de los Modelos

La idea inicial de la aplicación era que los modelos proporcionados para su posterior visualización se administraran de manera local, es decir, en una carpeta con todos los modelos. Llegados al punto de pensar cómo podíamos proporcionar al usuario los modelos 3D privados, decidimos que la mejor manera de hacerlo era mediante la administración de dichos modelos como recursos en la *API* de UBUVirtual. De esta manera, estos recursos serían invisibles para el alumno y a los que solo el profesor tuviera acceso para modificar.

Pero finalmente, decidimos que los modelos se albergaría en el servidor «Arquímedes» (ver sección 4.6) de manera que solo se pudiera acceder a ellos a través de la aplicación.

5.3. Instalación y configuración de Moodle como API Rest

Para poder realizar las pruebas pertinentes en cada parte del proyecto, hemos decidido que lo ideal es tener instalado *Moodle*, de manera local para realizar las llamadas, así como la subida de recursos, asignación de roles, etc, sin tener que depender de un tutor (el cual puede crear una asignatura ficticia y realizar las pruebas ahí). Por ello, hemos realizado la instalación de *Moodle* con un paquete instalador (sección 4.1) para *Windows* en el cual viene incluido *XAMPP* [8] así como *MySQL* [3].

Una vez instalado *Moodle* y creado un curso y un alumno para poder realizar las pruebas, nos hemos encontrado con el problema de que la *API* no era una *API Rest* 3.1 ya que a la hora de realizar las peticiones necesarias para la obtención de información del usuario se nos denegaba el acceso. Para poder solucionar este problema hemos tenido que configurar nuestra *API* cambiando los parámetros correspondientes (véase Anexo del *Manual del Programador*).

5.4. Encriptado y desencriptado de los modelos

Con la finalidad de obtener seguridad en nuestra *API* en lo relacionado a los modelos decidimos realizar una operación de encriptado y desencriptado de los mismos para que alguien ajeno a la *API* no sea capaz de obtener los modelos o modificarlos. Esto se debe a la unicidad y privacidad de estos modelos 3D ya que son significativamente caros de conseguir y no deberían ser públicos para usuarios ajenos.

Para realizar el encriptado realizamos la lectura del modelo y modificamos ciertos valores con el fin de que a la hora de cargar dicho modelo, el cargador de modelos sea capaz de desencriptar el modelo en cuestión y así visualizarlo. Sin embargo, nos hemos encontrado con ciertos problemas a la hora de encriptar y desencriptar los modelos (véase Anexo del *Manual del Programador*).

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.

Bibliografía

- [1] Json mate.
- [2] Wikipedia. Moodle – wikipedia, la enciclopedia libre.
- [3] Wikipedia. Mysql – wikipedia, la enciclopedia libre.
- [4] Wikipedia. Protocolo de transferencia de hipertexto – wikipedia, la enciclopedia libre.
- [5] Wikipedia. Putty – wikipedia, la enciclopedia libre.
- [6] Wikipedia. Textstudio – wikipedia, la enciclopedia libre.
- [7] Wikipedia. Web server gateway interface – wikipedia, la enciclopedia libre.
- [8] Wikipedia. Xampp – wikipedia, la enciclopedia libre.