**Fog Computing en Seguridad.**

**Autores:**

* Atencio, Ezequiel.
* Barrios, Leandro.
* Cruz, Jonathan.
* Niesi, Tomas.
* Soria, Maximiliano.

**Filiación Académica:**

* Institución: Universidad Provincial de Ezeiza.
* Dirección: Alfonsina Storni 41 - CP 1802 - Ezeiza - Buenos Aires, Argentina.
* Teléfono: (+54) 011 4480-0513 // (+54) 011 4480-0428.

**Resumen:**

Por medio del presente trabajo de investigación demostraremos cómo mejoraría la eficiencia en el proceso de captura de un delincuente (o los delincuentes), redactaremos una breve introducción del tema, la metodología que utilizaremos, el desarrollo e implementación de la solución a esta problemática, y una conclusión para finalizar.

Agradecemos a la Universidad Provincial de Ezeiza por darnos la oportunidad de presentar este trabajo de investigación.

**Introducción e Hipótesis:**

Como ya mencionamos anteriormente, lo que haremos es mejorar la calidad en seguridad al momento de una persecución policiaca para la captura del delincuente (o delincuentes).

Todo lo que se dijo nos lleva a la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos aumentar de manera eficiente y rápida la captura de un delincuente en una persecución policial?

La respuesta que encontramos para esta problemática es implementando Fog, conectando los vehículos y semáforos (en tiempo real) con los vehículos policiales para predecir dónde estará el delincuente y así poder capturarlo de manera más rápida y eficiente. Esta solución no fue mencionada antes y podremos acercarnos a un futuro tecnológico para una mayor seguridad hacia todos los habitantes del país.

**Desarrollo:**

Para responder a la pregunta que realizamos en la introducción, representaremos un modelo de objetos a través de la programación (debido a que no contamos con el presupuesto suficiente para poder representarlo en la vida real), compuestos por:

* Un grafo (la ciudad).
* Los vehículos (tanto los policiales, como el de los particulares y el del delincuente).
* Los semáforos.

En base a los objetos mencionados, simularemos una persecución policial para demostrar que a través del Fog y la comunicación (en tiempo real) entre los semáforos y vehículos particulares con el vehículo policial para poder predecir a donde ira el vehículo del delincuente y así poder interceptarlo de manera efectiva y rápida posible.

Para representarlo haremos lo siguiente:

1. Diagrama UML (Diagrama de Clases): Veremos cómo están compuesto los objetos (con sus atributos y métodos) y como se relacionan entre ellos.
2. Seleccionamos el lenguaje de programación para codificar los objetos del Diagramas de Clases.
3. Una vez codificados los objetos, realizaremos las funciones necesarias para poner en practica la hipótesis mencionada.