

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias y Sistemas
Inteligencia Artificial I
Proyecto 1



GRUPO #20



Carnet	Nombre
201602942	Mario Yonathan Tun Quino
201800987	Luis Diego de Leon Sanchez

Guatemala 28 de diciembre de 2023

¿Que es MascotaMatch?

Es una implementación de una aplicación web simple para realizar inferencias de imágenes en tiempo real para determinar si la imagen capturada es más probable que sea un gato o un perro.

¿Qué tecnologías utiliza?

HTML (Hypertext Markup Language):

El código HTML proporciona la estructura básica de la página web.

Define elementos como encabezados, botones, y canvas para mostrar la interfaz y los resultados.

Bootstrap:

Se utiliza la biblioteca Bootstrap para mejorar la apariencia y la experiencia del usuario. Proporciona estilos predefinidos y componentes que facilitan la creación de una interfaz atractiva y receptiva.

JavaScript:

Se utiliza JavaScript para la lógica del lado del cliente.

Captura video desde la cámara web del usuario.

Utiliza TensorFlow.js para cargar un modelo preentrenado que puede predecir si una imagen es más probable que contenga un gato o un perro.

Actualiza continuamente el canvas con la imagen de la cámara y realiza inferencias sobre esa imagen.

TensorFlow.js:

TensorFlow.js es una biblioteca de código abierto desarrollada por Google para ejecutar modelos de aprendizaje automático en el navegador o en Node.js.

Permite cargar modelos de aprendizaje automático preentrenados y realizar inferencias en tiempo real directamente en el navegador del usuario, sin necesidad de comunicación con un servidor.

Anexos

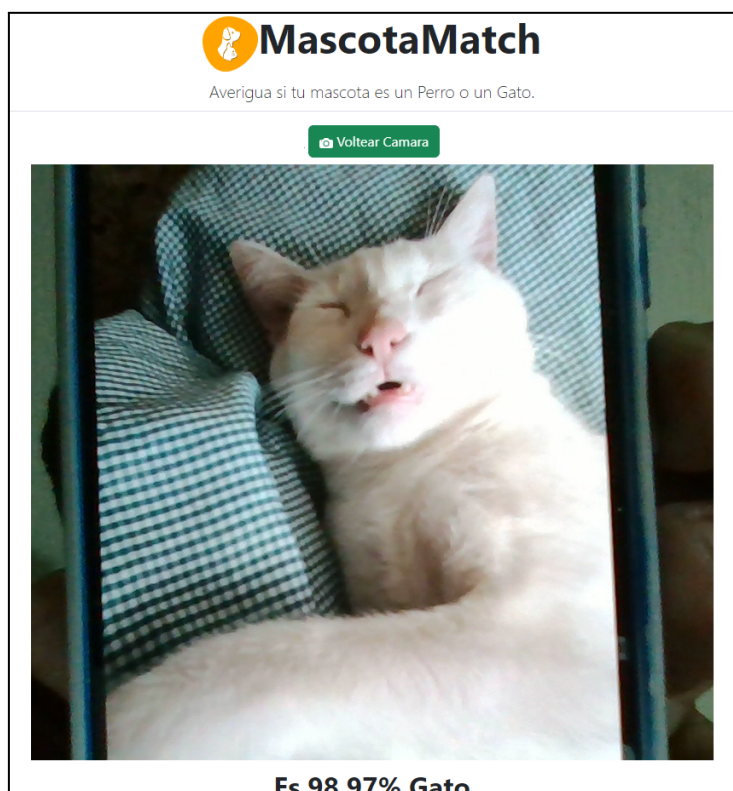


Imagen 1: Comprobando si la mascota es un gato.

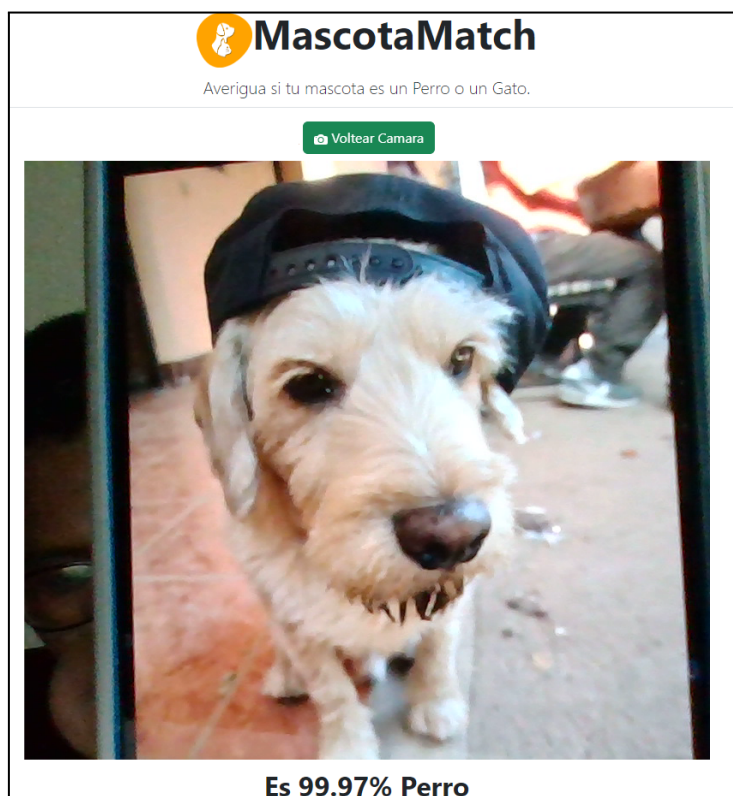


Imagen 2: Comprobando si la mascota es un perro.