



GesMerCa

Gestión de
recepcionamiento de
mercancías con control
de acceso



Proyecto integrado
2015/16

Rubén Arcos Ortega



Estructura del código



Interfaz gráfica (GUI)



Flujo de la aplicación



Utilización de los usuarios

La aplicación

Análisis y diseño

rubenarcos.net78.net



Estructura del código



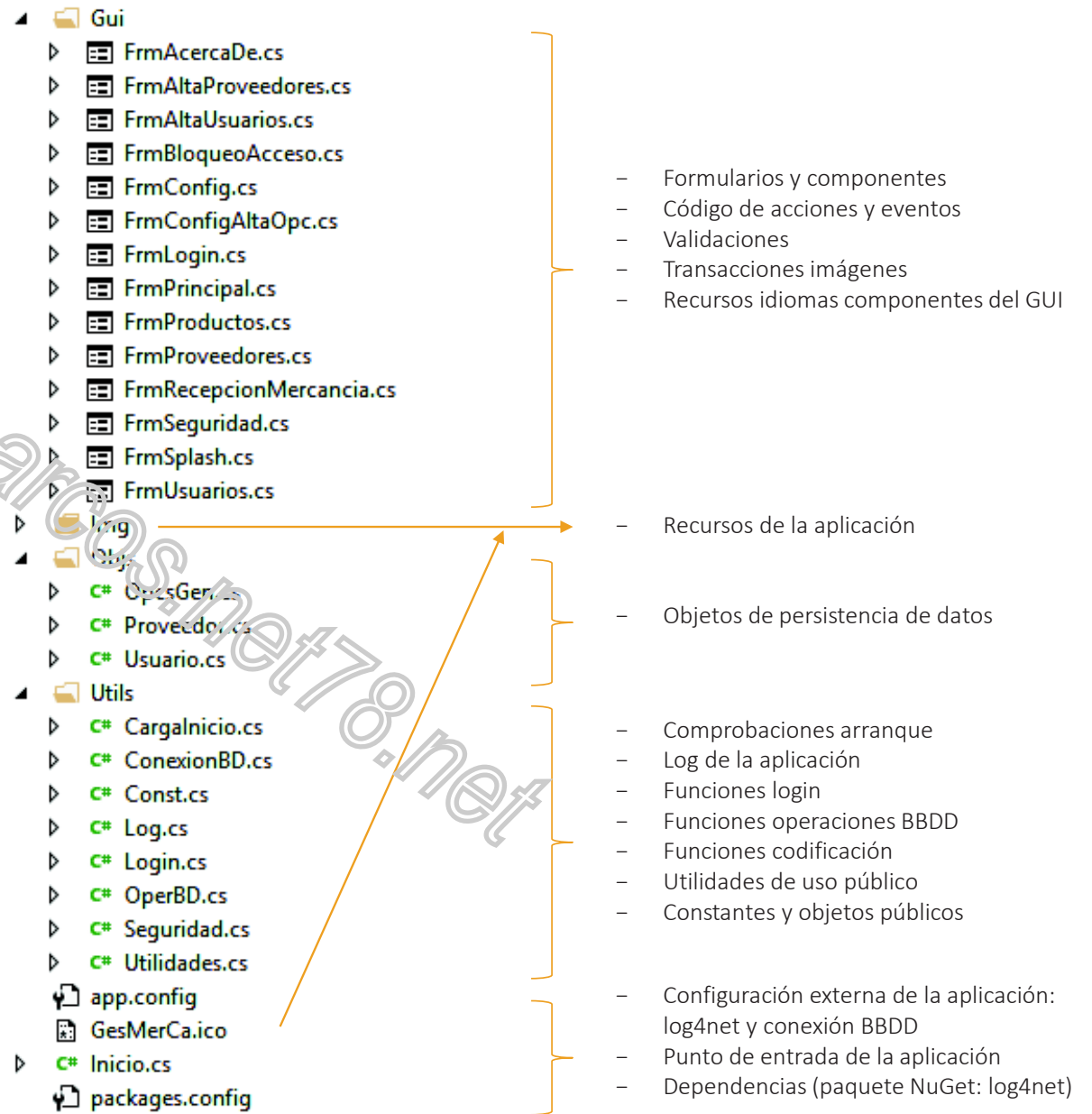
Interfaz gráfica (GUI)



Flujo de la aplicación



Utilización de los usuarios





Estructura del código



Interfaz gráfica (GUI)



Flujo de la aplicación



Utilización de los usuarios

- en
 - cv110.dll
 - cvaux110.dll
 - cvextern.dll
 - cxcore110.dll
 - DATOS_CONEXION_BD.txt
 - Emgu.CV.dll
 - Emgu.CV.GPU.dll
 - Emgu.CV.ML.dll
 - Emgu.CV.UI.dll
 - Emgu.Util.dll
 - GesMerCa.exe
 - GesMerCa.exe.config
 - GesMerCa_Backup.sql
 - harcas_cada_frontalface_default.xml
 - log4net.dll
 - log4net.xml
 - log-file.txt
 - MySQL.Data.dll
 - opencv_calib3d220.dll
 - opencv_contrib220.dll
 - opencv_core220.dll
 - opencv_features2d220.dll
 - opencv_ffmpeg220.dll
 - opencv_flann220.dll
 - opencv_gpu220.dll
 - opencv_highgui220.dll
 - opencv_imgproc220.dll
 - opencv_legacy220.dll
 - opencv_ml220.dll
 - opencv_objdetect220.dll
 - opencv_video220.dll
- Recursos de idiomas y mensajes de la aplicación
 - Librería de dependencia OpenCV nativa (desarrollada en C++)
 - Librería OpenCV de conversión a .NET
 - Configuración externa de la aplicación: LOG y conexión BBDD
 - Backup de la BBDD, creación e importación de la parametrización inicial
 - Patrón rostros: datos necesarios para el algoritmo de detección de facial
 - Configuración y registro de la aplicación: LOG
 - Driver de conexión para .NET de MySQL
 - Dependencias y librerías necesarias para la utilización de la cámara web:
 - Renderización, calibración y decodificación de imágenes
 - Parametrización
 - Algoritmos de detección de objetos
 - Conexión driver cámara
 - Gestor de información superpuesta en pantalla
 - Codificación y decodificación de formato (mpeg)
 - Gestor de la tarjeta gráfica (GPU)



Estructura del código



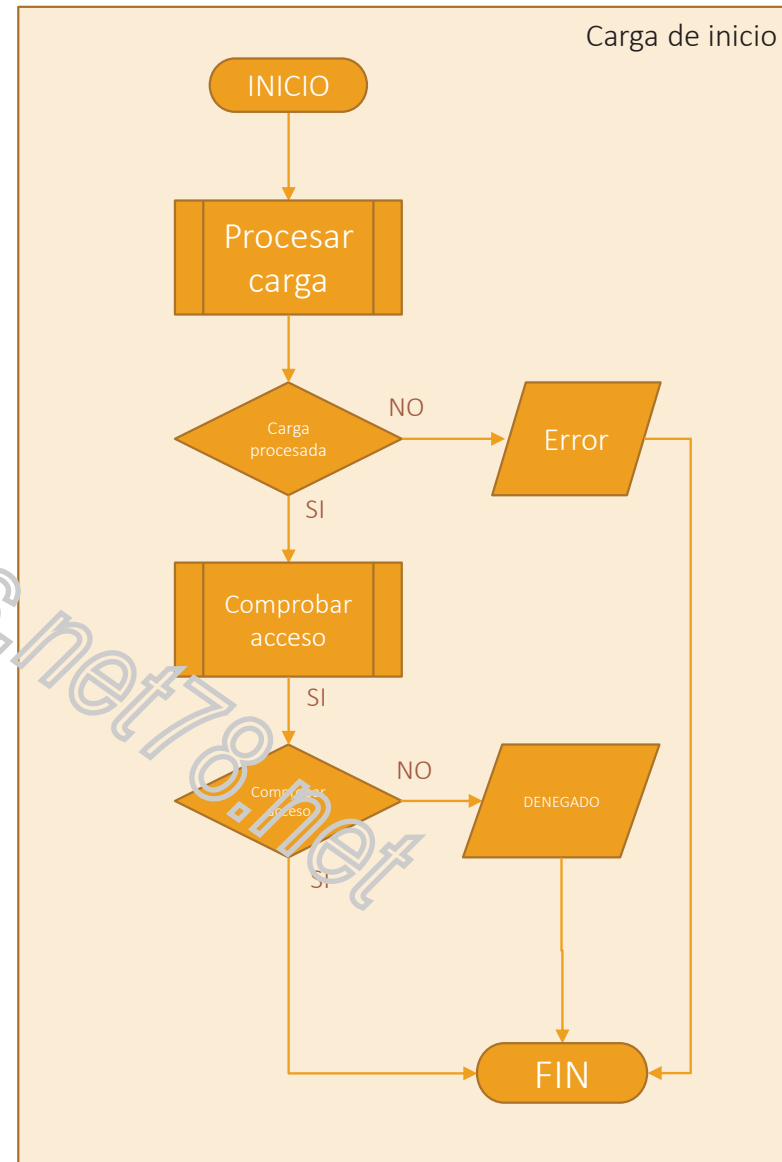
Interfaz gráfica (GUI)



Flujo de la aplicación



Utilización de los usuarios





Estructura del código



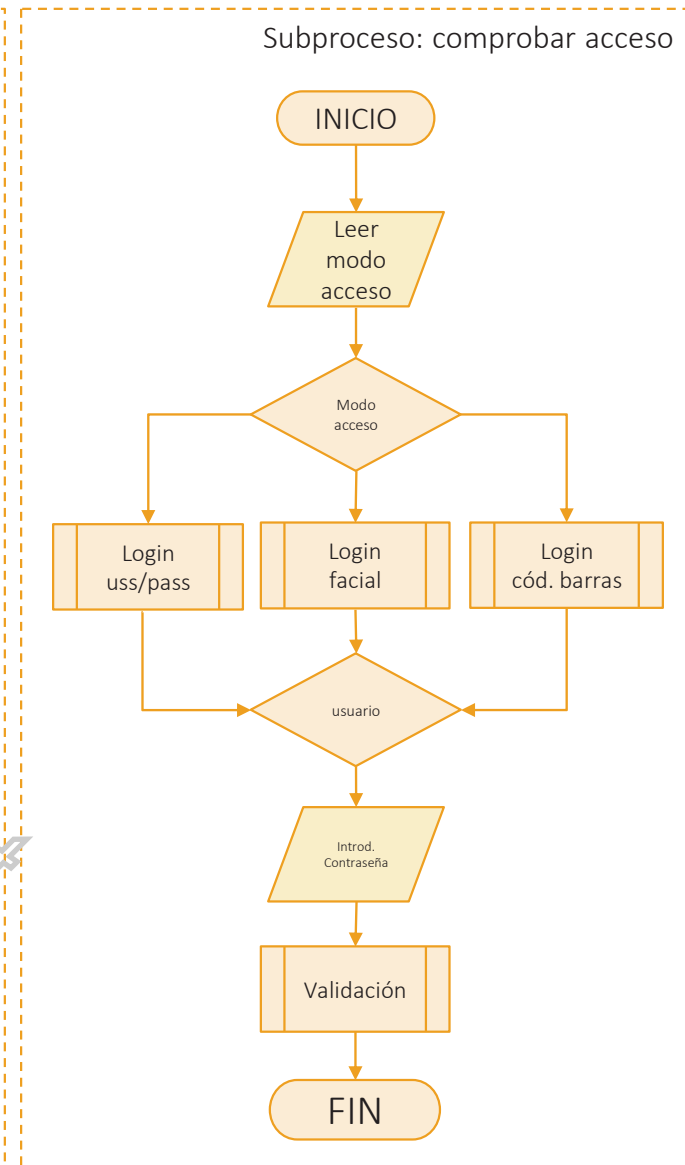
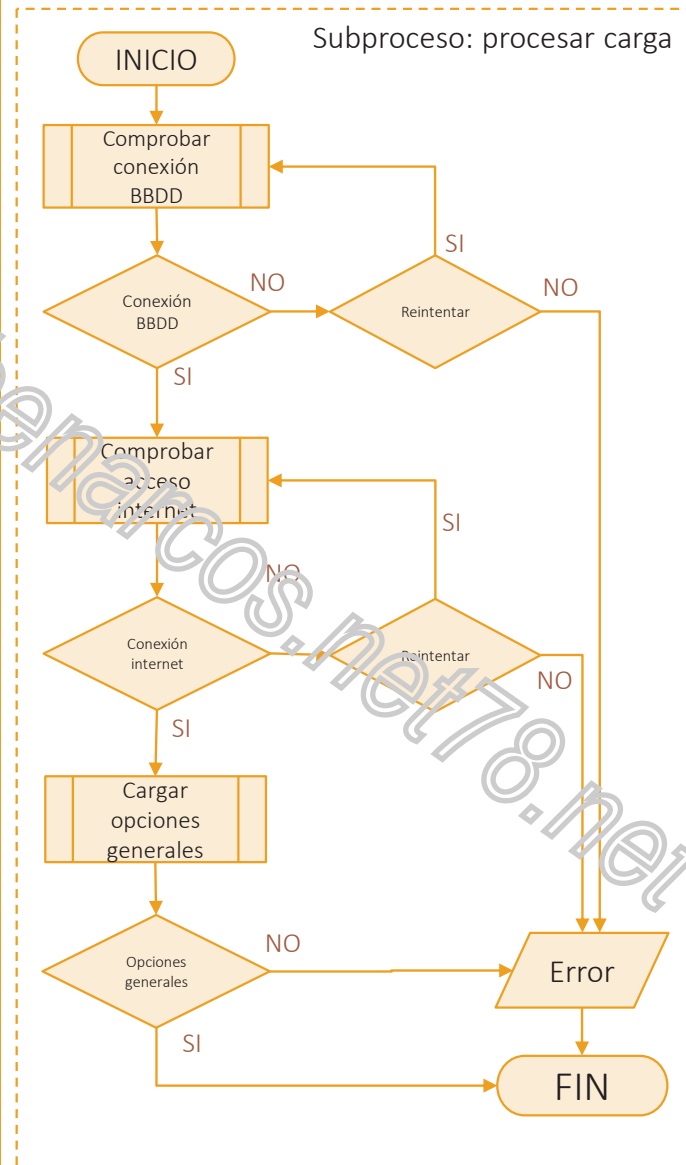
Interfaz gráfica (GUI)



Flujo de la aplicación



Utilización de los usuarios





Estructura del código



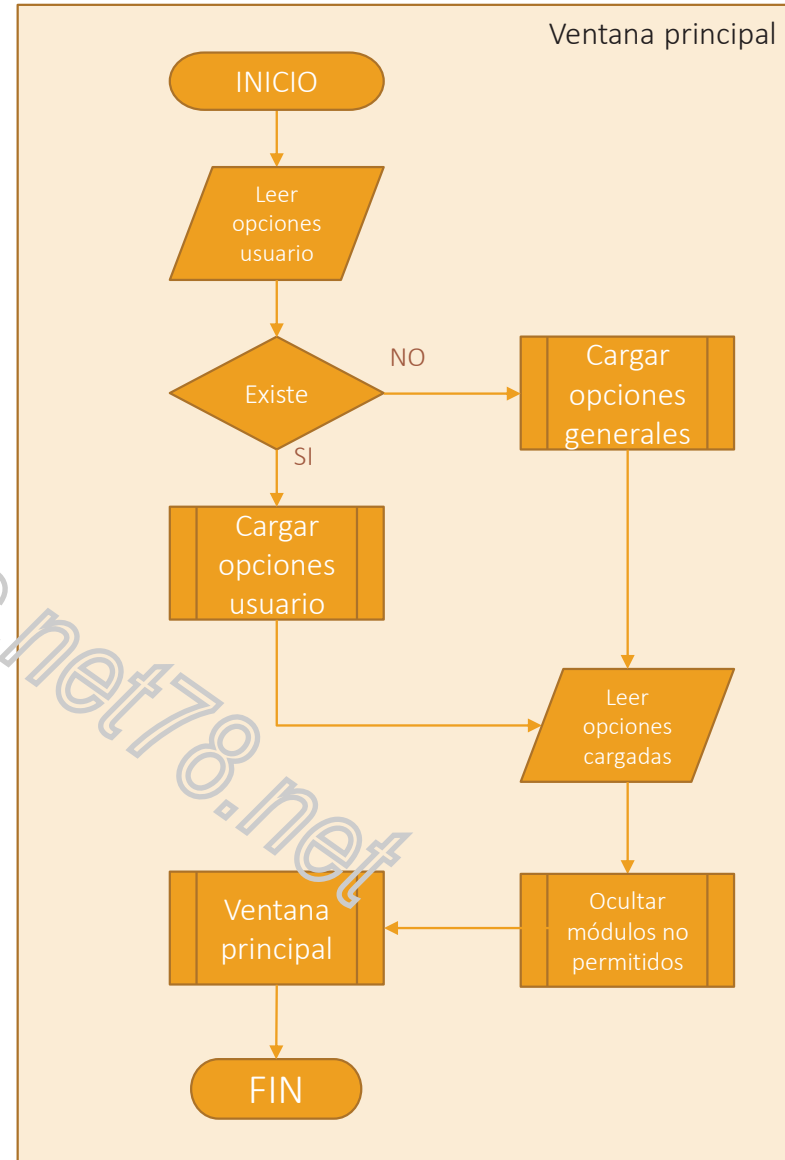
Interfaz gráfica (GUI)



Flujo de la aplicación



Utilización de los usuarios



rubenarcos.net78.net



Estructura del código



Interfaz gráfica (GUI)



Flujo de la aplicación



Utilización de los usuarios

El diseño de interfaces de los formularios

Se ha basado en la **clasificación según la funcionalidad** final hacia el usuario.

- **Colores.** Para cada módulo y funcionalidad se ha establecido un color determinado.
- **Posición.** En la barra de tareas se ha agrupado las funcionalidades más habituales según roles y asiduidad.
- **Iconos.** Se han utilizado iconos de identificación en base a la funcionalidad y teniendo en cuenta tanto el color principal como el de fondo.

Diseño flat o diseño plano

Consiste en eliminar o reducir todo tipo de decoración en un diseño de interfaz para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad.

Se eliminan texturas, degradados, biselados, sombreados... en definitiva, todo lo que no aporte valor al mensaje o información que se quiere transmitir al usuario que interactúa con la interfaz.

- **Colores:** se suelen utilizar colores vivos en paletas pastel con pocas variaciones de cada color.
- **Tipografía:** se suelen utilizar grandes tamaños, al mismo tiempo que se reducen las longitudes de los títulos y subtítulos.
- **Mensaje:** el mensaje suele ir reforzado con códigos de color para dar jerarquía o importancia a la información.



Estructura del código



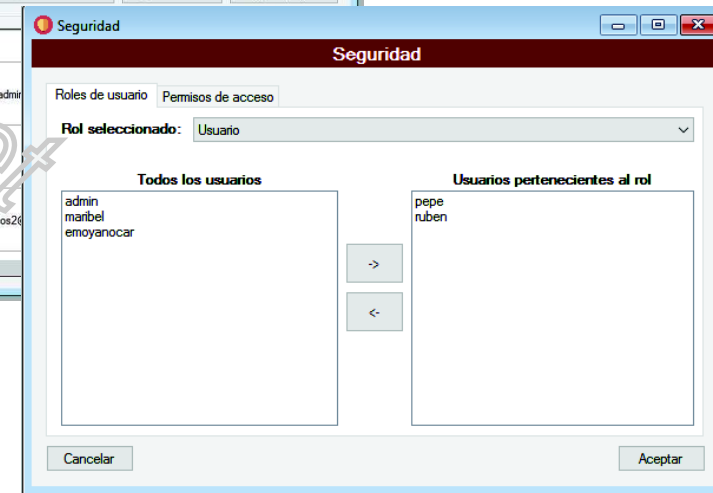
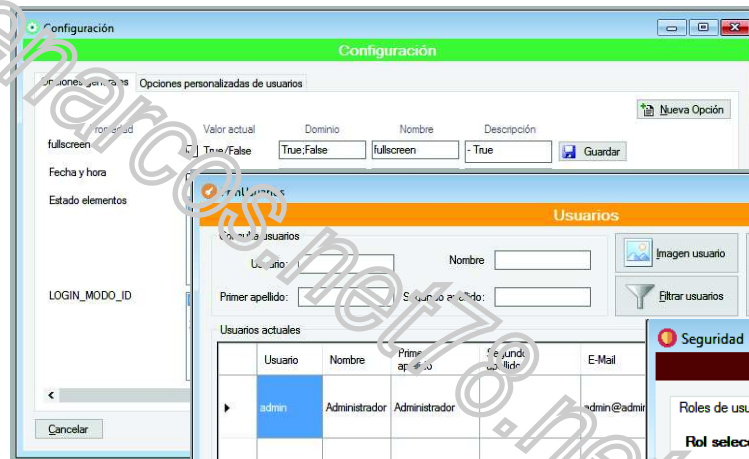
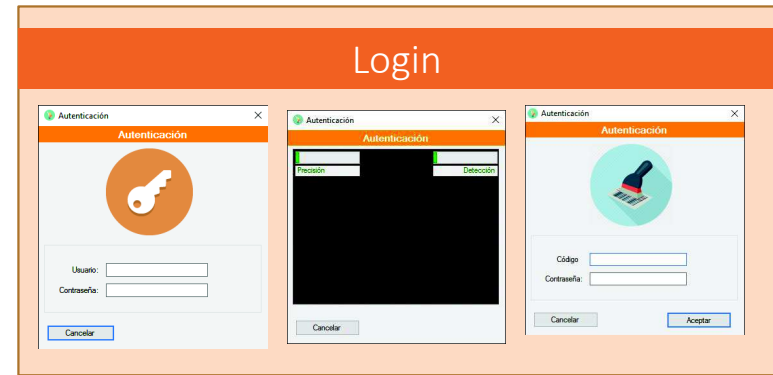
Interfaz gráfica (GUI)



Flujo de la aplicación



Utilización de los usuarios





Estructura del código



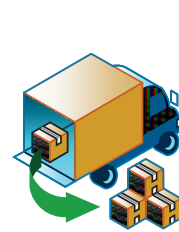
Interfaz gráfica (GUI)



Flujo de la aplicación



Utilización de los usuarios



Recepción mercancía



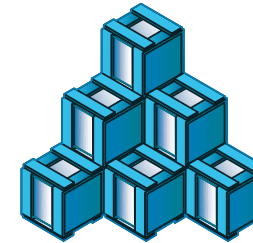
Desempaquetado y comprobación



Introducción en la aplicación

- Num. documento
- Detalle Productos
- Empleado
- Fecha
- Hora
- Aceptación

Almacenamiento mercancía



Procesado y almacenamiento de la información

Consulta información



rubenarcos.net78.net



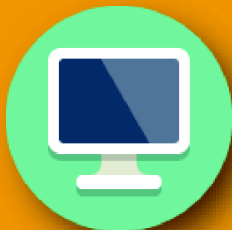
Estructura del código



Interfaz gráfica (GUI)



Flujo de la aplicación



Utilización de los usuarios

Text To Speech (TTS)

La síntesis de voz **es la producción artificial del habla humana**. Se han diseñado diferentes sistemas para este propósito llamados sintetizadores de voz y pueden ser implementados tanto en hardware como en software.

Un sistema *TTS* (*text to speech*) o sintetizador de voz **convierte el lenguaje escrito en habla**.

El habla sintetizada se genera concatenando **segmentos de grabaciones** que se encuentran **almacenados en una base de datos**.

Los sistemas *text to speech* difieren en diversos aspectos, uno de ellos es el tamaño de las unidades de habla almacenados. Los sistemas que almacenen fonemas y di fonemas proveen el rango de salida más amplio, sin embargo es posible que su calidad sea baja.

Para una salida de alta calidad, se utiliza la técnica de dominios específicos; en esta técnica el almacenamiento de palabras u oraciones pre-grabadas enteras permiten una salida de alta calidad.

Un sistema *TTS* puede lograr que **personas con discapacidad visual**, de lectura o en actividades en las cuales ojos y manos están ocupadas **puedan escuchar** instrucciones, textos leídos, entre otros textos.

Muchos sistemas operativos han incluido sintetizadores de voz desde principios de la década de los ochenta y su calidad ha variado mucho de modelo en modelo, incluso actualmente hay *TTS* de muy variados tipos y calidades.



Demostración

Usuarios y permisos

rubenarco.com.net78.net



GesMerCa

Gestión de
recepcionamiento de
mercancías con control
de acceso





rubenarcos.net78.net

Preguntas

Quedo a su disposición