MONTAJE 14BIS RECONOCIMIENTO DE MATRÍCULAS

Vamos a desarrollar este proyecto de Jorge Lobo @Lobo_tic
https://x.com/lobo_tic/status/1923996982516814064

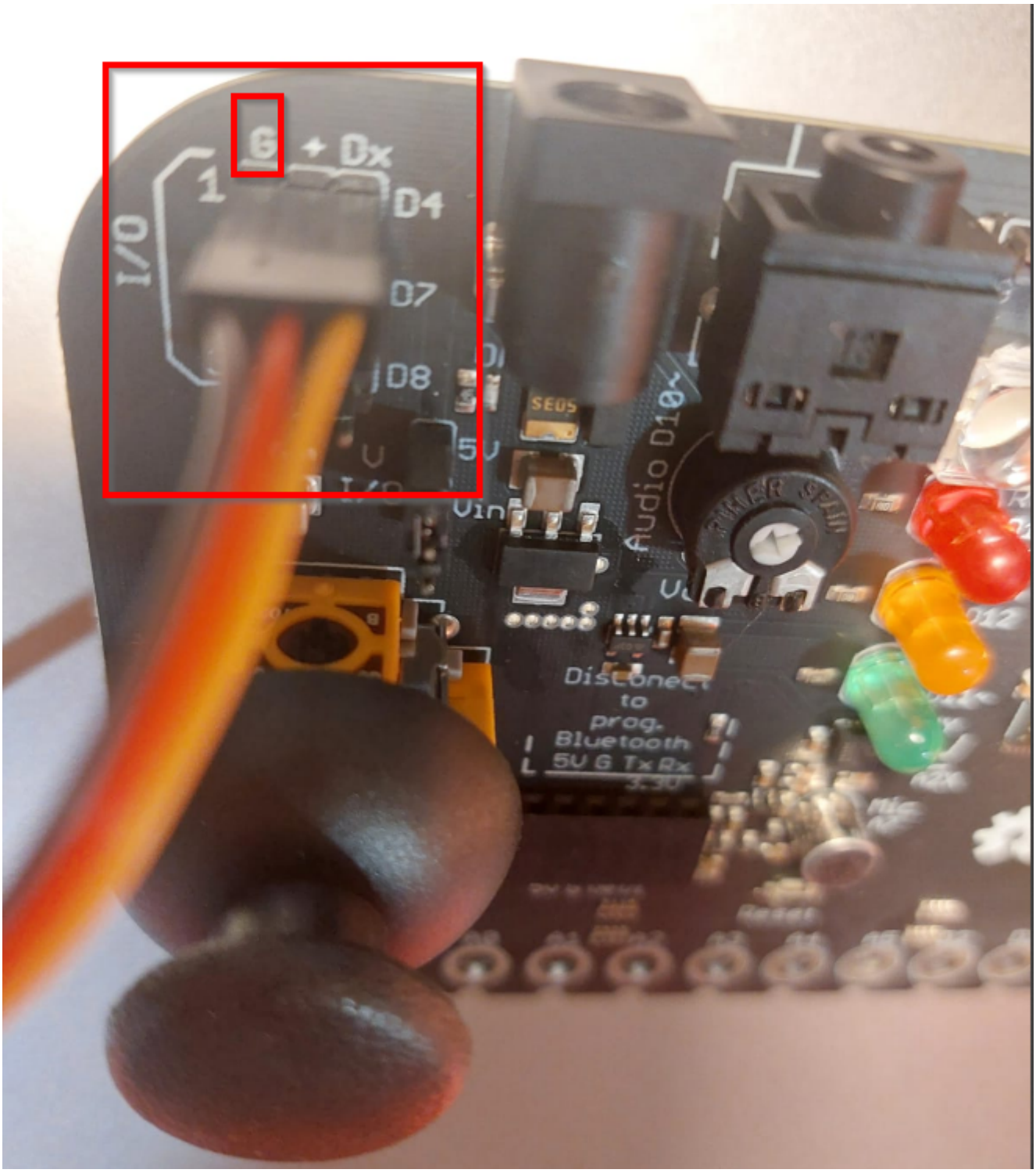
> —Antes, para salir del parking del supermercado, había que escanear el ticket de compra, pero ahora la barrera se abre sola como si supiera que ese coche puede salir.
>
> —¿Queréis saber cómo lo sabe?
>
> Así surge la idea de esta actividad con @EchidnaSTEAM y @_learningml_ □□
> pic.twitter.com/3Ew22WcURj
>
> — Jorge Lobo (@lobo_tic) May 18, 2025

PRIMER PASO : MONTAJE

Ponemos un servo en D4

> FÍJATE QUE EL **MARRÓN** A MASA GND SIMBOLO G TAL COMO LA FOTO Y EL AMARILLO EN DATO Dx

Copyright 2026



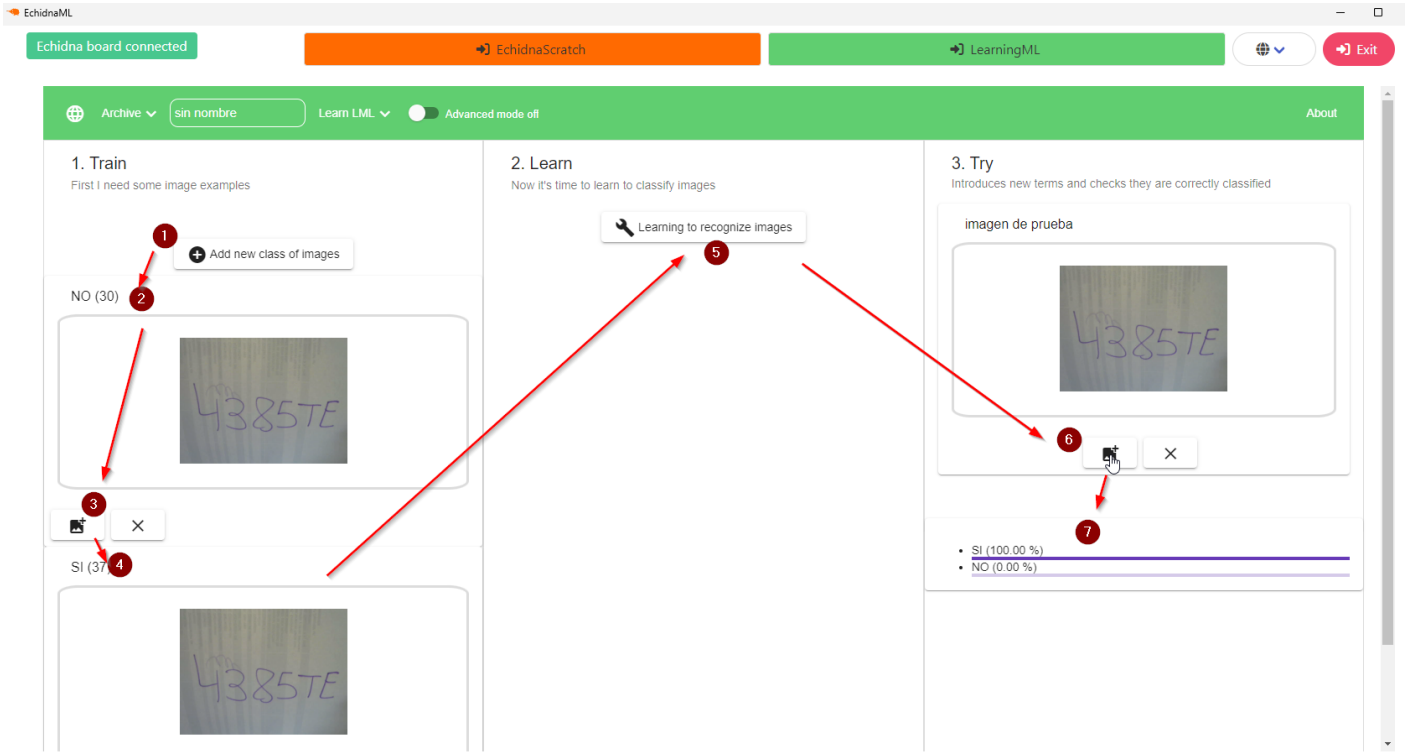
SEGUNDO PASO : CREAR MÁQUINA IA DE RECONOCIMIENTO DE MATRICULAS

1. Entramos en crear máquina de reconocer imágenes
2. Creamos una clase que se llame **NO**
3. Añadimos imágenes desde nuestra webcam

Copyright 2026

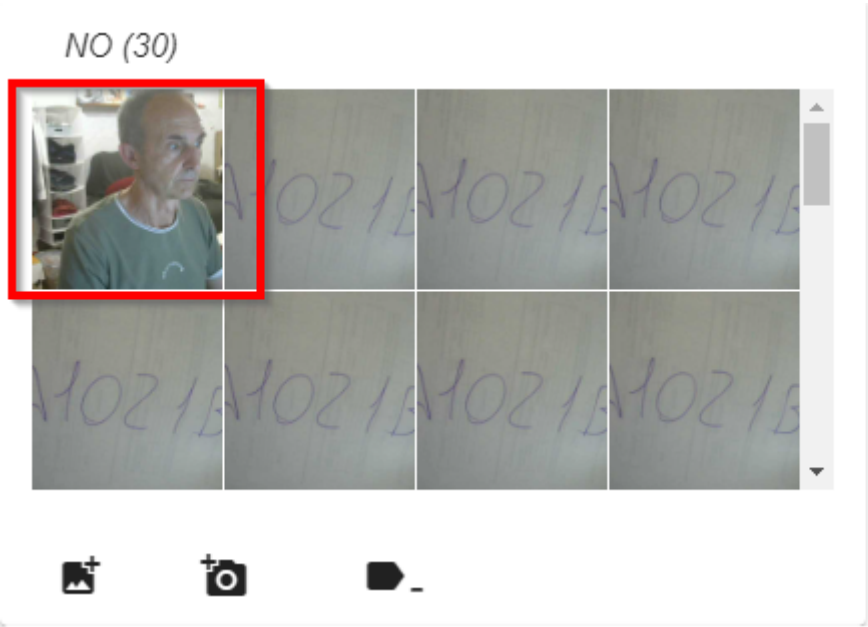
1. Vamos enseñando matrículas que **no queremos que se abra el parking** de cada matrícula pulsamos una docena en diferentes posiciones (ligeros cambios)
2. También añadimos varias imágenes que existe cuando no hay ninguna matrícula, pues queremos que cuando no hay coche que no se abra el parking.

4. Añadimos la clase **SI**
   1. Repetimos el paso 3.1 con las matrículas que **queremos que se abra el parking**
5. Le damos a aprender
6. Probamos
7. Nos fijamos que funciona perfectamente



Detalle del paso 3.2

Copyright 2026

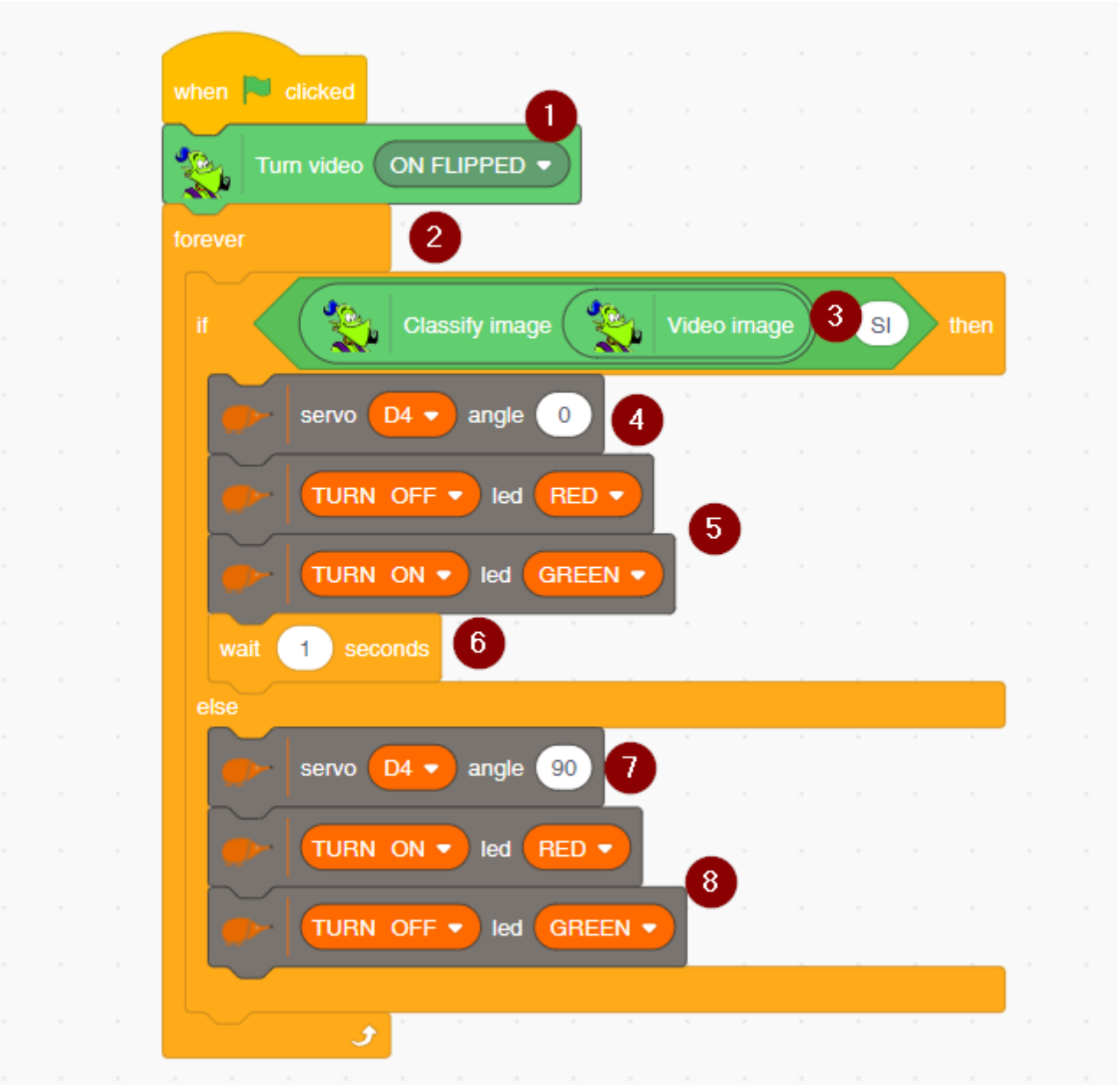


TERCER PASO : PROGRAMAR

Ahora entramos en la ventana de programación usando el modelo:

1. En **learningml** arrastramos la instrucción de **encender cámara**
    1. curiosamente lo voltea, por lo tanto le decimos ON FLIPPED de lo contrario lee al revés las matrículas (curiosamente lo hace bien aunque a veces falla)
2. Ponemos un bucle infinito para que siempre lea los sensores y funcionen los actuadores (típico en programas de robótica)
3. Un condicional dentro del bucle si --- sino y en la condición que sea si LA MATRICULA ES DE LA CLASE **SI** pues que abra sino que la cierre
    1. Tiene dos instrucciones dentro de learningml uno que es que clasifique la imagen y otro que sea la imagen de la captura del vídeo
4. Si es SI pues que abra con el servo
5. También que encienda la luz verde y apaque el rojo
6. Esta espera es para que el coche pase tranquilamente además que nos permite que no haga contínuos aperturas y cierres de la barrera
7. SINO pues que cierre la barrera
8. Encienda rojo y apague verde

Copyright 2026



CUARTO PASO : JUGAR

https://www.youtube.com/embed/Bkvj0yK6t3A

Revision #1
Created 2026-10-08 11:24:07 CEST by Javier Quintana
Updated 2026-10-08 11:24:07 CEST by Javier Quintana

Copyright 2026