

# Tres en raya con *Raspberry Pi*

## Proyecto II

David Álvarez   Guillermo Creus

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Industrial de Barcelona  
Universidad Politécnica de Cataluña

7 de abril de 2019



# Índice

- 1 Introducción
  - Idea inicial
- 2 El proyecto
  - Etapas



Figura: Tres en raya.

# Idea inicial

- Brazo robótico
- 3 en raya

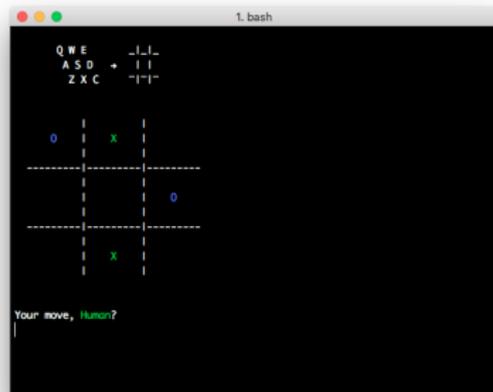


Figura: Interfaz Brazo robótico - Ordenador

# Estructura del proyecto asdf

## Programación

- Programa capaz de realizar movimientos tras la inserción de una jugada
- Conexión Ordenador, Raspberry y brazo robótico

## Mecánica

- Control movimiento del brazo
- Accionamiento pinza

# Futuro

- Detección del movimiento de las piezas usando una cámara.
- ¿Otros juegos...?



Figura: Otros posibles juegos.

Gracias por la atención.