Proposta de aplicativo para controle de fluxo de trânsito usando Arduino e câmera com OPENCV

Márcio Takano[1]; Luiz Fernando Braga Lopes[2]

Departamento de Pós-graduação - Faculdade Cidade Verde (FCV)

Maringá – PR

{takanomarcio@gmail.com, prof_braga@fcv.edu.br}

Abstract: *This article presents a proposal for an application to control the traffic flow in a city using the Arduino platform with the camcoder integration using resources of the OpenCV library, to assist in traffic congestion prevention and disorders generated in the flow of vehicles especially in peak hours or on certain routes of a city, helping to better security and management in the control flow Keywords: Applications; Flow; OpenCV; Traffic; Vehicles*

Resumo: *Este artigo apresenta uma proposta de um aplicativo para controlar o fluxo de trânsito em uma cidade usando a plataforma Arduino com a integração de câmeras utilizando recursos da biblioteca OpenCV, para auxiliar na prevenção de congestionamentos e transtornos gerados no fluxo de veículos principalmente nos horários de picos ou em determinadas rotas de uma cidade, ajudando assim a uma melhor segurança e gerenciamento no controle de fluxo. Palavras-Chave: Aplicativos; Fluxo; OpenCV; Trânsito; Veículos.*

1. Introdução

O trânsito das grandes metrópoles, nos dias atuais, passa por uma situação caótica, presenciamos e observamos sérios problemas com fluxo de veículos, congestionamentos intensos, demoras no tráfego de veículos, problemas que muitas vezes, são causados por falta de manutenção adequada ou um planejamento fora da realidade vivida no transito, também ocorre a imprevisão ou fatos isolados como, a interferência da natureza e colisões em vias principais. Outro ponto crítico vivido no trânsito das grandes metrópoles é a falta de segurança nas vias públicas, através de sequestros relâmpagos, perseguições, ou roubos em sinais de trânsito. Desta forma surge então a necessidade de meios que possibilitem a melhoria de gerenciamento e controle das vias principais, ou em vias que contêm um grande fluxo de veículos. Para tal necessidade este artigo sugere uma proposta tecnológica utilizando câmeras de monitoramento online com o uso do recurso OpenCV. Desta forma auxiliando no controle e gerenciamento do fluxo de trânsito, na qual serão ajustados por um parâmetro o tempo para controlar a abertura e fechamento dos semáforos, através deste recurso também haverá a possibilidade de detectar a placa, cor e tamanho de veículo em circulação. Com isso autoridades de trânsito conseguirão gerenciar infrações e delitos ocorridos nas vias. Neste modelo será utilizado a plataforma Arduino que possui diversas funções e recursos para auxiliar na integração com o monitoramento online.

2. Revisão Bibliográfica

ISBN: 978-85-68323-04-5

A seguir será apresentado alguns problemas detectados no trânsito das grandes metrópoles, será comentado também sobre os recursos tecnológicos empregados para a construção do protótipo proposto no artigo.

3. Trânsito

Com o surgimento dos veículos motorizados a partir do início do século XX o trânsito nas grandes metrópoles, sofreu com um crescimento de forma muito acelerada e ainda sofre, até os dias atuais.

Segundo o jornal [Gazeta do povo] o trânsito de Maringá, cidade que se encontra na região norte do Estado do Paraná está à beira de um colapso, apesar da cidade possuir largas avenidas que comportam um número grande de veículos em circulação. Pessoas que circulam pelas avenidas durante os horários de picos tem que ter paciência para conseguir avançar poucos metros em um considerável período de tempo. Segundo [Maria M. P. 2015] nos últimos anos a frota de veículos na cidade alcançou a média de 1,6 veículos por cada habitante, um número considerado alto para uma população de quase 400 mil habitantes.

Uma série de situações de conflitos e tumultos nas grandes cidades brasileiras e mundiais vem ocorrendo. Podemos citar alguns casos de congestionamentos exagerados, acidentes ocorridos com elevada frequência, transporte público deficiente, ruas planejadas de forma irregular, motorista saturados e impacientes, trabalhadores que atrasam em seus compromissos nas empresas por questão de ficar preso no transito, violência, por questão de stress e nervosismo, entre outros. Fatores que se agravam com o decorrer dos anos. Órgãos governamentais não tomam a iniciativa preventiva para a solução desses e de outros problemas, "muito se promete e pouco se faz". Mas quais soluções são necessárias para solução desses problemas. Em São Paulo já contamos com o sistema de rodízios, mas ainda ocorre problemas no transporte público, existem também imóveis em áreas centrais desocupados, levando a população procurarem moradias nas áreas periféricas. Já em Maringá temos a deficiência no controle da sincronia dos sinais, e também existem vários pontos de estrangulamento das vias que prejudicam o fluxo de veículos de forma correta.

4. Arduino

Segundo [Evans M., e Noble. J. e Hochenbaum J. 2013] o Arduino é uma plataforma criada na Itália na cidade de Ivrea no ano de 2005, seu intuito era baratear e tornar mais fácil para os estudantes de design trabalhar com tecnologia. Seu sucesso foi sinalizado com o recebimento de uma menção honrosa na categoria *Comunidades Digitais* em 2006, pela Prix Ars Electronica. O seu projeto original foi melhorado e novas versões foram introduzidas, sua marca de vendas chega a mais de 3000.000 placas vendidas e elas são vendidas por uma infinidade de fabricantes diferentes.

Temos uma série de versões do Arduino todas baseadas em um micro-controlador Atmel AVR de 8 bits, com componentes complementares para facilitar a programação e incorporação para outros circuitos. Um importante aspecto é a maneira padrão que os conectores são expostos, permitindo o CPU ser interligado a outros módulos expansivos, conhecidos como shields. Os Arduinos originais utilizam a série de chips *megaAVR*, especialmente os *ATmega8*, *ATmega168*, *ATmega328* e a *ATmega1280*; porém muitos outros processadores foram utilizados por clones deles.

ISBN: 978-85-68323-04-5

O benefício que o Arduino proporciona, se dá pela sua facilidade de manuseio e a gama da compatibilidade de dispositivos e módulos que podem ser acoplados na sua prototopagem.

Para trabalhar com o Arduino precisamos de sua IDE (Arduino IDE) que pode ser baixado no site https://www.arduino.cc, sua vantagem é por ser open-source, ou seja sem custo de licença, no entanto existem outras IDEs no mercado. A linguagem de programação para Arduino, se baseia na linguagem C++. Sua IDE já vem com algumas bibliotecas prontas para uso, e alguns exemplos práticos, ajudando no desenvolvimento para usuários que estão iniciando no desenvolvimento desta plataforma. A conexão com o Computador se dá por entrada USB, através de uma porta de comunicação, normalmente usa-se a porta com3.

5. OpenCV

Nos dias atuais, a utilização de câmeras de monitoramento nas vias públicas, tornou-se realidade, nas grandes metrópoles como, São Paulo e Rio de Janeiro esta tecnologia está sendo empregada na punição em infrações de trânsito, sendo que a autorização deste tipo de equipamento foi sancionada pelo Conselho Nacional de Trânsito (Contran) em julho de 2015. Com a regulamentação deste tipo de equipamento podemos iniciar estudos com a integração do recurso OpenCV (*Open Source Computer Vision Library*), que é uma tecnologia desenvolvida pela Intel, em 2000, ou seja, uma biblioteca multiplataforma, totalmente livre ao uso acadêmico e comercial, para o desenvolvimento de aplicativos na área de Visão computacional, bastando seguir o modelo de licença BSD Intel. O OpenCV possui módulos de Processamento de Imagens e Video I/O, Estrutura de dados, Álgebra Linear, GUI (Interface Gráfica do Usuário) básica com sistema de janelas independentes, Controle de mouse e teclado, além de mais de 350 algorítmos de Visão computacional como: Filtros de imagem, calibração de câmera, reconhecimento de objetos, análise estrutural e outros. O seu processamento é em tempo real de imagens.

Esta biblioteca foi desenvolvida nas linguagens de programação C/C++. Também, dá suporte a programadores que utilizem Java, Python e Visual Basic e desejam incorporar a biblioteca a seus aplicativos. A versão 1.0 foi lançada no final de 2006 e a 2.0 foi lançada em setembro de 2009.

5.1. História

Segundo [Brahmbhatt S 2012] o projeto OpenCV foi uma proposta da Intel Research de melhorar aplicações de uso intensivo de processamento, sendo parte de uma série de projetos que incluíam Ray tracing e monitores 3D. Os principais contribuidores do projeto eram da Intel Russia, assim como o time de desempenho de bibliotecas da Intel. Os objetivos deste projeto foram listados como:

- Avançar a pesquisa de visão, fornecendo código aberto e também código otimizado para visão básica de Infra-estrutura.
- Disseminar o conhecimento da visão, fornecendo uma infra-estrutura comum que os desenvolvedores poderiam construir, onde o código seria mais legíveis e transferíveis. Baseados na visão do avanço de aplicações comerciais, tornando portátil, com desempenho otimizado.
- Código disponível gratuitamente.

ISBN: 978-85-68323-04-5

5.2. Plataformas compatíveis

OpenCV pode funcionar sobre Windows, Android, Maemo, FreeBSD, OpenBSD, iOS, BlackBerry 10, Linux e OS X.

5.3. Áreas de aplicação

- Humano-Computador Interface (HCI)
- Identificação de objetos
- Sistema de reconhecimento facial
- Reconhecimento de movimentos
- Gravação de vídeos
- Robôs móveis
- Reconstrução 3D
- Realidade Virtual
- Realidade Aumentada
- Realidade Misturada

5.4. Estrutura do OpenCV

- **core** — Módulo de estruturas centrais de dados, tipos de dados e gerenciamento de memória.
- **Imgproc** — Módulo de filtragem de imagens, transformações geométricas imagem, estrutura e análise de forma.
- **Highgui** — Módulo de Controle de Interface, leitura e escrita de imagens e vídeo.
- **Video** — Módulo de Controle de Interface e dispositivos de entrada.
- **Calib3d** — Módulo de calibração da câmara e reconstrução 3D a partir de vários pontos de vista.
- **Features2d** — Módulo de Extração de características, descrição e correspondência.

6. Java

Java é uma linguagem de programação interpretada e orientada à objetos desenvolvida na década de 90, por uma equipe de programadores chefiada por James Gosling, na empresa Sun Microsystems. Diferentemente das linguagens convencionais, que são compiladas para código nativo, a linguagem Java é compilada para um bytecode que é executado por uma máquina virtual. A linguagem de programação Java é a linguagem convencional da Plataforma Java, mas não sua única linguagem.

6.1. História

Seundo [Deitel P. e Deitel H 2010] a contribuição mais importante da revolução do microcomputador até essa data é que ele tornou possível o desenvolvimento de computadores pessoais, que agora contam com mais de um bilhão cm todo o mundo. Os computadores pessoais afetaram profundamente a vida das pessoas c a maneira que as organizações conduzem e gerenciam seus negócios. Em 1991, a Sun Microsystems financiou um projeto de pesquisa corporativa interna que resultou em uma linguagem baseada cm C++ que seu criador,James Gosling, chamou de Oak em homenagem a uma árvore de carvalho vista por sua janela na Sun. Descobriu-se mais tarde que já havia

ISBN: 978-85-68323-04-5

uma linguagem de computador com esse nome. Quando uma equipe da Sun visitou uma cafeteria local, o nome Java (cidade de origem de um tipo de café importado) foi sugerido; e o nome pegou.

O projeto de pesquisa passou por algumas dificuldades. O mercado para dispositivos eletrônicos inteligentes destinados ao consumidor final não estava se desenvolvendo tão rapidamente como a Sun tinha previsto. Por uma feliz casualidade, a Web explodiu em popularidade em 1993 e a Sun viu o potencial de utilizar o Java para adicionar conteúdo dinâmico, como interatividade e animações, às páginas da Web. Isso deu nova vida ao projeto.

A Sun anunciou o Java formalmente em uma conferência do setor em maio de 1995. O Java chamou a atenção da comunidade de negócios por causa do enorme interesse na Web. O Java é agora utilizado para desenvolrer aplicativos corporativos de grande porte, aprimomar a funcionalidade de servidores da Web (os computadores que fornecem o conteúdo que vemos em nossos navegadores da Web), fornecer aplicativos para dispositivos voltados para o consumo popular (como telefones celulares, pagers e POAs) e para muitos outros propósitos.

Desde seu lançamento, em maio de 1995, a plataforma Java foi adotada mais rapidamente do que qualquer outra linguagem de programação na história da computação. Em 2004 Java atingiu a marca de 3 milhões de desenvolvedores em todo mundo. Java continuou crescendo, hoje é uma referência no mercado de desenvolvimento de software. Java tornou-se popular pelo seu uso na internet e hoje possui seu ambiente de execução presente em navegadores, mainframes, sistemas operacionais, celulares, palmtops, cartões inteligentes etc.

6.2. Padronização

Em 1997 a Sun Microsystems tentou submeter a linguagem a padronização pelos órgãos ISO/IEC e ECMA, mas acabou desistindo. Java ainda é um padrão de fato, que é controlada através da JCP Java Community Process. Em 13 de novembro de 2006, a Sun lançou a maior parte do Java como software livre sob os termos da GNU General Public License (GPL). Em 8 de maio de 2007 a Sun finalizou o processo, tornando praticamente todo o código Java como software de código aberto, menos uma pequena porção da qual a Sun não possui copyright.

6.3. Aquisição pela Oracle

Em 2009 a Oracle Corporation adquire a empresa responsável pela linguagem Java, a Sun Microsystems, por US$ 7,4 bilhões. Com o objetivo de levar o Java e outros produtos da Sun a seu portfólio.

6.4. Características

A linguagem Java foi projetada tendo em vista os seguintes objetivos:

- Orientação a objetos - Baseado no modelo de Simular
- Portabilidade - Independência de plataforma - "escreva uma vez, execute em qualquer lugar" ("write once, run anywhere")
- Recursos de Rede - Possui extensa biblioteca de rotinas que facilitam a cooperação com protocolos TCP/IP, como HTTP e FTP
- Segurança - Pode executar programas via rede com restrições de execução

ISBN: 978-85-68323-04-5

Além disso, podem-se destacar outras vantagens apresentadas pela linguagem:

- Sintaxe similar a C/C++
- Facilidades de Internacionalização - Suporta nativamente caracteres Unicode
- Simplicidade na especificação, tanto da linguagem como do "ambiente" de execução (JVM)
- É distribuída com um vasto conjunto de bibliotecas (ou APIs)
- Possui facilidades para criação de programas distribuídos e multitarefa (múltiplas linhas de execução num mesmo programa)
- Desalocação de memória automática por processo de coletor de lixo
- Carga Dinâmica de Código - Programas em Java são formados por uma coleção de classes armazenadas independentemente e que podem ser carregadas no momento de utilização.

6.5. Bibliotecas de classe do Java

Programas Java consistem em partes chamadas classes. As classes incluem partes chamadas métodos que realizam tarefas e retornam informações quando as tarefas são concluídas. Você pode criar cada parte necessária para formar seus programas Java. Entretanto, a maioria dos programadores Java tira proveito das ricas coleções de classes existentes nas bibliotecas de classe Java, que também são conhecidas como Java APis (Application Programming Interfaces). Portanto, na realidade há dois aspectos para aprender o "mundo" do Java. O primeiro aspecto é a própria linguagem Java, de modo que você possa programar suas próprias classes, o segundo são as classes nas extensas bibliotecas de classe Java. Para baixar a documentação da Java API, acesse java.sun. com/javase/down1oads/, role para baixo até a Seção Additional Resources c clique no botão Download à direita de Java SE 6 Documentation.

7. JavaFX

A plataforma JavaFX é uma plataforma de software desenvolvida em java pela Oracle para a criação e disponibilização de Aplicação Rica para Internet que pode ser executada em vários dispositivos diferentes.

A versão atual (JavaFX 2.1.0), permite a criação para desktop, browser e dispositivos móveis. TVs, video-games, Blu-rays players e outras plataformas estão sendo planejadas para serem adicionadas no futuro. O suporte nos desktops e browsers é através da JRE e nos dispositivos móveis através do JavaME.

Para construir aplicações os desenvolvedores usam uma linguagem estática tipada e declarada chamada JavaFX Script. No desktop existe implementação para Windows(x86/x64), Mac OS X e Linux (X86/X64). Nos dispositivos móveis, JavaFX é capaz de suportar vários sistemas operacionais moveis como Android, Windows Mobile, e outros sistemas proprietários.

A atual versão do JavaFX inclui os seguintes componentes:

1. O JavaFX SDK: Compilador e ferramentas para JavaFX. Gráficos, Media Web e documentos de textos com formatação.

ISBN: 978-85-68323-04-5

2. NetBeans IDE para JavaFX - Com a ajuda da paleta do Netbeans JavaFX o processo vira somente um "drag-n-drop", efeitos, animações e exemplos. Para eclipse também existe um plugin chamado Kenai [1].
3. As ferramentas e os plugins para programas de criação :Project Nile é um plugin em desenvolvimento para ligar Adobe Photoshop, Adobe Illustrator assim podendo exportar gráficos com o código de JavaFX, ferramentas para converter SVG gráfico em JavaFX Script. Destaques técnicos

Perfil Comum - JavaFX é baseado no conceito 'Common Profile' que representa a reutilização de muita parte do código em todos os dispositivos seja móvel ou desktop. Isto permite aos desenvolvedores usar modelos de programação comum enquanto constrõem para Desktop ou dispositivos Moveis. Para diferenciar as qualidades de cada dispositivos por exemplo o JavaFX 1.1 possui uma API para Desktop que inclui SWING e efeitos visuais avançados.

Integração para criação em programas terceiros - JavaFX inclui plugins para Adobe Photoshop e Adobe Illustrator que permite a criação de gráficos avançados para integrar diretamente nas aplicações de JavaFX. Os plugins geram códigos em JavaFX Script que preservam o layout e a estrutura dos gráficos. Desenvolvedores podem facilmente adicionar animações e efeitos para os gráficos estáticos importados. Também há um SVG gráfico conversor que permite importar e rever apos ser convertido no formato JavaFX.

7.1. História

Para [Oliveira B 2014] o projeto inicial de desenvolvimento do JavaFX, iniciou pelo desenvolvedor chamado Chris Oliver, com intenção de criar uma linguagem cujos recursos seriam extremamente avançados em interface gráfica e, ao mesmo tempo, fáceis de implementar dando origem ao projeto F3. A Sun MicroSystems gostou da idéia de Oliver e resolveu comprar sua idéia, alterando a sua linguagem para o nome para JavaFX Script.

Oracle primeiramente anunciou JavaFX na JavaOne WorldWide Java Developer conferência em Maio de 2007.

Em maio de 2008 Oracle anunciou seus planos para distribuir o JavaFX para Desktop e Browser no outono de 2008, e o JavaFX para dispositivos moveis na primavera de 2009.

Desde julho de 2008, desenvolvedores podem fazer o download do JavaFX Sdk para Windows e Mac, assim como os plugins para NetBeans. Em 4 de dezembro de 2008 Sun disponibilizou o JavaFX 1.0

Em fevereiro de 2008, Linux e Solaris não são oficialmente suportados devido aos gráficos e animações avançadas que não são suportadas por estes sistemas.

Após um tempo, o JavaFX passou a ter uma nova “engine” para aplicações gráficas, não mais dependendo do Java 2D e oferecendo recursos modernos, tais como aceleração gráfica a nível de hardware e um novo visual. Estávamos, então, na versão 1.3.1 do JavaFX e grande promessa era ter o JavaFX como a tecnologia onde se programava uma vez e tinha o programa sendo executado em diversas “telas”: televisão, celulares, tablets, entre outros. Esse era o ano de 2010. Até então, JavaFX tinha sua

ISBN: 978-85-68323-04-5

própria linguagem de programação, o JavaFX Script. Com a aquisição da Oracle, o JavaFX teve um novo planejamento, incluindo o fim da linguagem nova, possibilitando programadores Java criar aplicação sem ter que aprender uma nova linguagem. JavaFX 2 marcou o lançamento de uma biblioteca separada ao Java, que era compatível com Java 7, mas que ainda necessitava de um download separado. JavaFX 2.2 foi lançado em Agosto de 2012. A versão atual do JavaFX é 8, lançada em Março de 2014, teve um salto de versão para acompanhar o Java, já que nessa versão o JavaFX passa a vir como parte do Java, não sendo uma API separada. Isso também possibilitou a integração com novas ferramentas do Java, como a nova engine de Javascript chamada Nashorn.

8. Eclipse (software)

O Eclipse é um IDE para desenvolvimento Java, mas também suporta outras linguagens a partir de plugins como C/C++,PHP,ColdFusion, Python, Scala e plataforma Android. Ele foi feito em Java e segue o modelo open source de desenvolvimento de software. Atualmente faz parte do kit de desenvolvimento de software recomendado para desenvolvedores Android.

O projeto Eclipse foi iniciado na IBM que desenvolveu a primeira versão do produto e doou-o como software livre para a comunidade. O gasto inicial da IBM no produto foi de mais de 40 milhões de dólares . Hoje, o Eclipse é o IDE Java mais utilizado no mundo. Possui como característica marcante o uso da SWT e não do Swing como biblioteca gráfica, a forte orientação ao desenvolvimento baseado em plug-ins e o amplo suporte ao desenvolvedor com centenas de plug-ins que procuram atender as diferentes necessidades de diferentes programadores.

9. Proposta

Com base nas informações pesquisadas torna se mais claro a elaboração da montagem da aplicação proposta, servindo com intuito de minimizar os problemas encontrando atualmente no trânsito nas cidades, para a implementação do modelo será necessário a instalação e configuração da biblioteca OPENCV junto com o JAVAFX. Neste caso utilizaremos a IDE de desenvolvimento JAVA Eclipse. A seguir será explicado passo a passo para configurar a biblioteca OPENCV usando JAVAFX.

9.1. Instalando OpenCV para Java

Este tutorial ajudará a instalar OpenCV em seu sistema operacional. Para isso deve-se ter o Java instalado, caso não estiver instalado, baixe a última versão do Java no site http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html e faça a instalação. Neste tutorial precisamos também da IDE Eclipse instalado, que pode ser baixado no site https://www.eclipse.org/downloads/, procure a versão da IDE Eclipse para desenvolvimento em Java.

9.2. Instalando OpenCV no Windows.

Primeiro de tudo, baixe a biblioteca OpenCV em http://opencv.org/downloads.html, execute o executável e selecione um caminho para extrair a pasta. Exemplo: c:\opencv

9.3. Instalando OpenCV no Linux.

ISBN: 978-85-68323-04-5

Estes passos foram testados para o Ubuntu 10.04, mas devem funcionar com outras distribuições também.

Pacotes necessários:

- GCC 4.4.x ou mais tarde
- CMake 2.6 ou superior
- Git
- GTK + 2.x ou superior, incluindo os cabeçalhos (libgtk2.0-dev)
- pkg-config
- Python 2.6 ou posterior e Numpy 1.5 ou posterior com pacotes de desenvolvimento (python-dev, python-numpy)
- ffmpeg ou pacotes de desenvolvimento libav: libavcodec-dev, libavformat-dev, libswscale-dev
- [opcional] libtbb2 libtbb-dev
- [opcional] libdc1394 2.x
- [opcional] libjpeg-dev, libpng-dev, libtiff-dev, libjasper-dev, libdc1394-22-dev

Os pacotes podem ser instalados usando um terminal e os seguintes comandos ou usando o gerenciador de pacotes Synaptic:

[Compilador] sudo apt-get install build-essential

[obrigatório] sudo apt-get install git cmake libgtk2.0-dev pkg-config libavcodec-dev libavformat-dev libswscale-dev

[opcional] sudo apt-get install python-dev python -numpy libtbb2 libtbb-dev libjpeg-dev libpng-dev libtiff-dev libjasper-dev libdc1394-22-dev

9.4. Obtendo o código-fonte OpenCV

Você pode usar a versão mais recente OpenCV estável disponível em http://sourceforge.net/projects/opencvlibrary ou você pode pegar o último snapshot no Git em https://github.com/Itseez/opencv.git.

9.5. Adquirindo a última versão estável do OpenCV

1. Faça o download do pacote de código em http://sourceforge.net/projects/opencvlibrary e descompacte-o.

9.6 Compilando OpenCV usando CMake, e a linha de comando

1. Crie um diretório temporário, que denotamos como <cmake_binary_dir>, onde você quer colocar o Makefiles gerados, arquivos de projeto bem os arquivos objetos e binários de saída.
2. Digite o <cmake_binary_dir> e tipo

ISBN: 978-85-68323-04-5

3. Cmake [<alguns parâmetros opcionais>] <caminho para o OpenCV diretório fonte>
   Por exemplo:
   Cd ~/ opencv
   mkdir release
   cd release
   cmake -D CMAKE_BUILD_TYPE = RELEASE –D CMAKE INSTALL PREFIX = /usr/local
4. Digite o diretório temporário criado (<cmake_binary_dir>) e prossiga com:
5. Make
6. Sudo make install

9.7. Configurando OpenCV para Java no Eclipse

Abra o Eclipse e crie um workspace de sua escolha. Crie um User Library para ser usado em todos os próximos projetos: para isso clique no menu Window> Preferences conforme Figura 1.

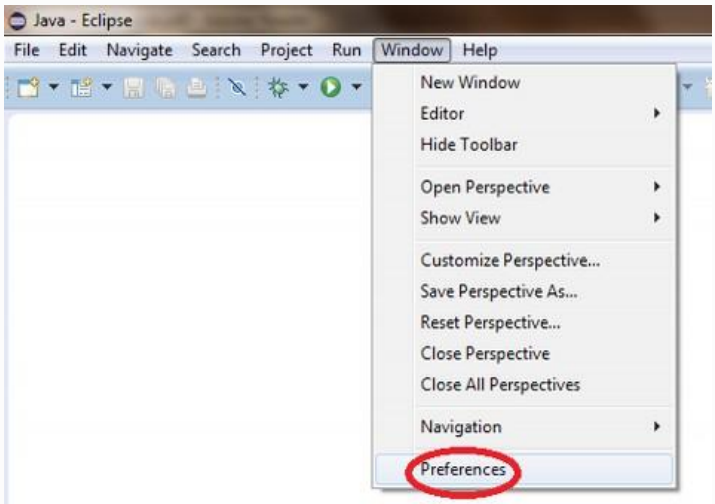


Figura 1. Configurando OpenCV no eclipse.

Selecione a opção Java> Build Path> User Libraries e escolha New .... Digite um nome para a biblioteca (por exemplo, opencv-300) e selecione a opção System Library. Clique no botão Add External JARs...e navegue para selecionar a pasta que contém as bibliotecas opencv-300.jar (por exemplo, C: \ opencv \ build \ java \ x64 no Windows).. Depois de adicionar o jar, clique na opção localização da biblioteca nativa e clique em Edit, conforme figura 2.

ISBN: 978-85-68323-04-5

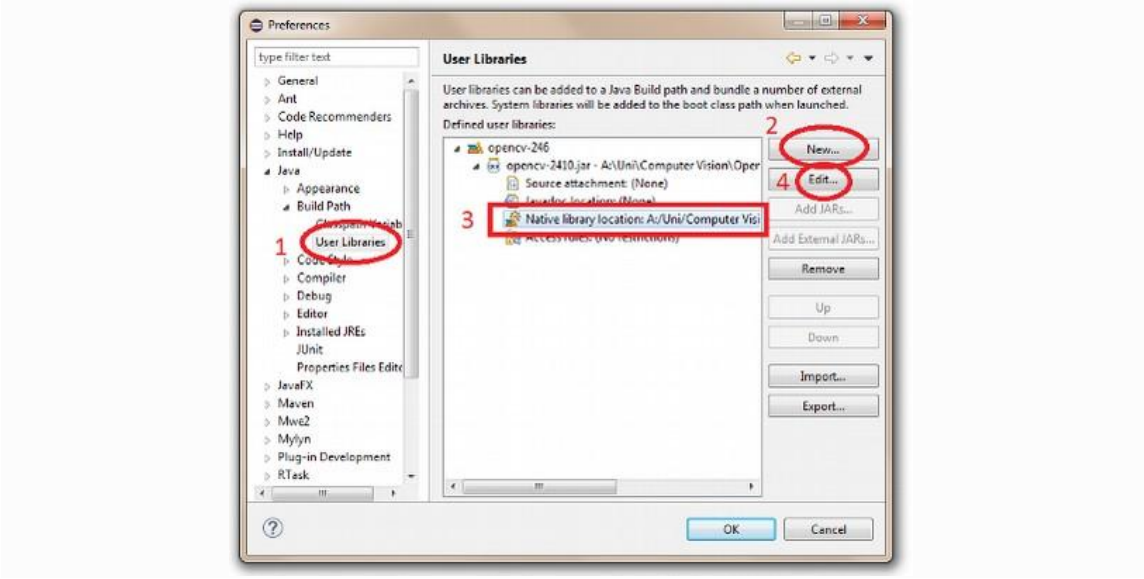


Figura 2. Configurando biblioteca OpenCV.

Clique no botão External Folder... e navegue na pasta que contêm a biblioteca OpenCV (exemplo. C:\opencv\build\java\x64).

9.8. Instalando e(fx)clipse plug-in e o Scene Builder

No Eclipse, instale o e(fx)clipse plugin, seguindo o tutorial em http://www.eclipse.org/efxclipse/install.html#fortheambitious. Se você optar por não instalar esse plugin, você tem que criar um projeto tradicional em Java e adicionar jfxrt.jar (presente na pasta JDK) para o projeto / biblioteca. Baixe e instale o *Scene Builder JavaFX* em http://www.oracle.com/technetwork/java/javafx/tools/index.html. Na FIGURA 3 temos um exemplo de uma aplicação criada usando JavaFx com recursos do Scene Builder usando a biblioteca OpenCV.

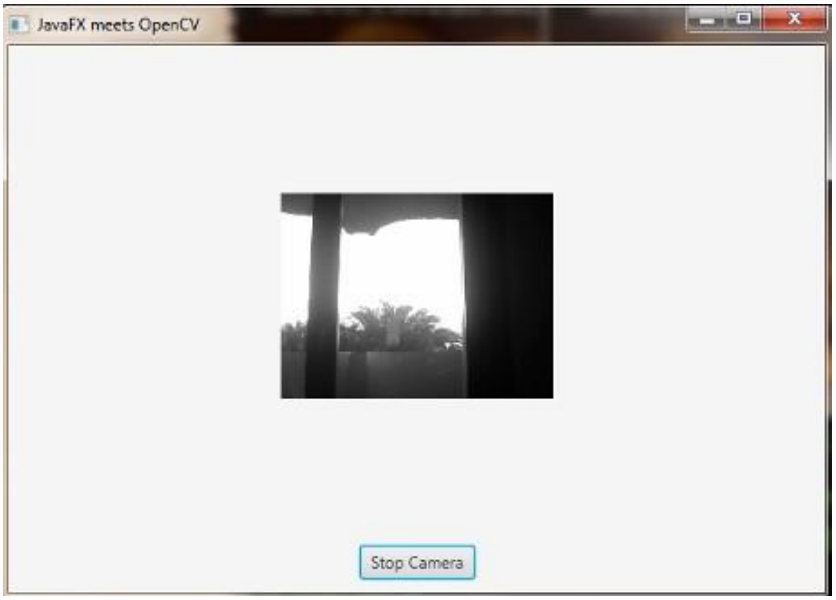


Figura 3. Projeto usando JavaFx com a biblioteca OpenCV.

ISBN: 978-85-68323-04-5

Com os recursos da utilização da biblioteca OPENCV podemos destacar, sua principal característica a sua versalidade e a enorme gama de recursos que são possibilitados com

seu uso. Na Figura 4 podemos exemplificar a utilização de filtragem de dados para a melhoria de qualidade em fotos. Podemos verificar que a imagem original se apresenta de forma escura, dificultando a visualização da placa do veículo, mas com o tratamento correto, pode se notar uma melhoria surpreendente ajustando sua tonalidade e clareamento ideal. Com isso é possível identificar o número de identificação da placa, e até o modelo do veículo.

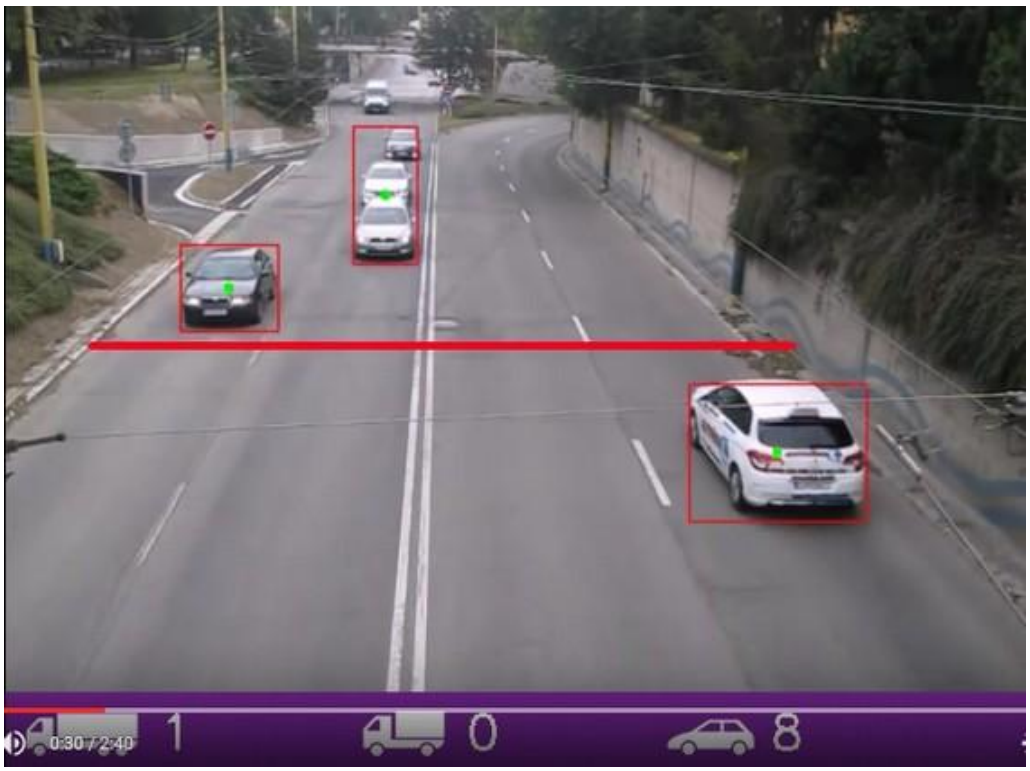
Figura 4. Diferenças entre imagens no processamento e visão computacional.

Na Figura 5 podemos ter a ideia do verdadeiro poder do recurso de visão computacional. A utilização prática de uma operação de visão computacional é onde o recurso OPENCV consegue fazer a focagem dentro de um quadrante e consegue fazer a distinção e leitura da placa.

ISBN: 978-85-68323-04-5

Figura 5. Exemplo de leitura de placa usando OPENCV

Na Figura 6 podemos notar um exemplo prático utilizado em rodovias para efetuar a contagem de veículos de um período de tempo. Neste tipo de visão computacional pode se definir pelo tamanho o tipo de objeto em circulação e também definir um ponto de passagem determinada por uma linha reta.



ISBN: 978-85-68323-04-5

Figura 6. Contagem de veículos por tipo de veículo.

Para a construção do protótipo, serão utilizados Arduinos UNO, que por sua vez, também podem ser substituídos por Arduinos NANO, pois estes ocupam menor espaço, precisaremos de led para elaborar os sinais de trânsito, uma protoboard para fazer as ligações dos leds, câmeras e fios para ligações (fios de cabos de rede) e 4 câmeras comuns pode ser de webcam com saída USB e um hub USB para ligações das mesmas. Na Figura 7 segue em detalhes como será a elaboração do protótipo.

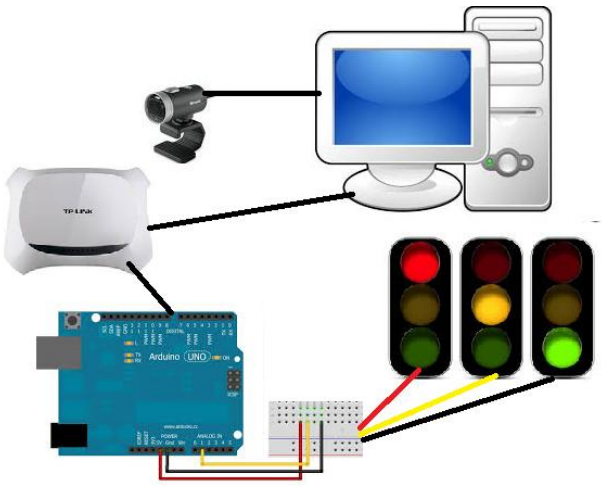
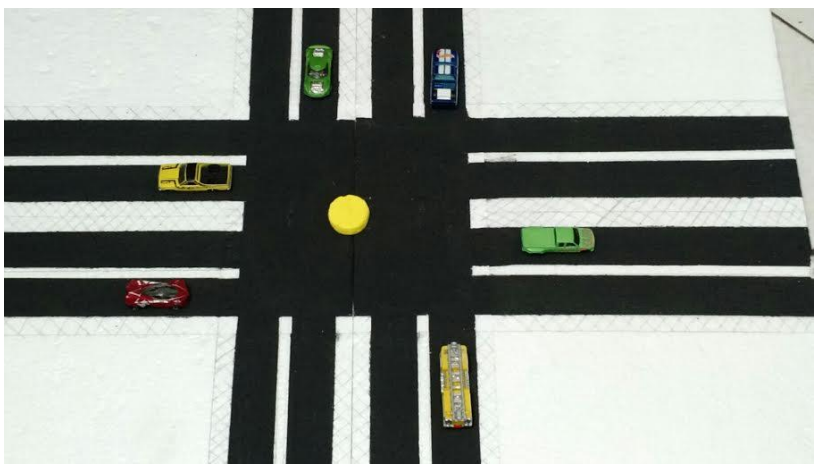


Figura 7. Modelo do Protótipo.

No protótipo, o Arduino será ligado em um roteador para comunicação com um servidor que estará pegando as informações geradas pelas imagens das câmeras e passando as informações para o Arduino fazer o controle dos semáforos, controlando a abertura e fechamento dos semáforos.

Na Figura 8 está sendo feito a montagem da maquete, que simulará a forma com que o trânsito é controlado hoje e através de simulações podemos estudar uma melhor forma de customizar e ajustar o tráfego nas horas de maior movimento, ou seja as horas de idas e vindas ao trabalho.

Finalizando na Figura 9, está a aplicação criada para controlar e gerenciar as informações das câmeras. Nesta aplicação podemos usar filtros de visão computacional para conseguir um ajuste mais preciso das informações.



ISBN: 978-85-68323-04-5

Figura 8. Maquete do Protótipo.

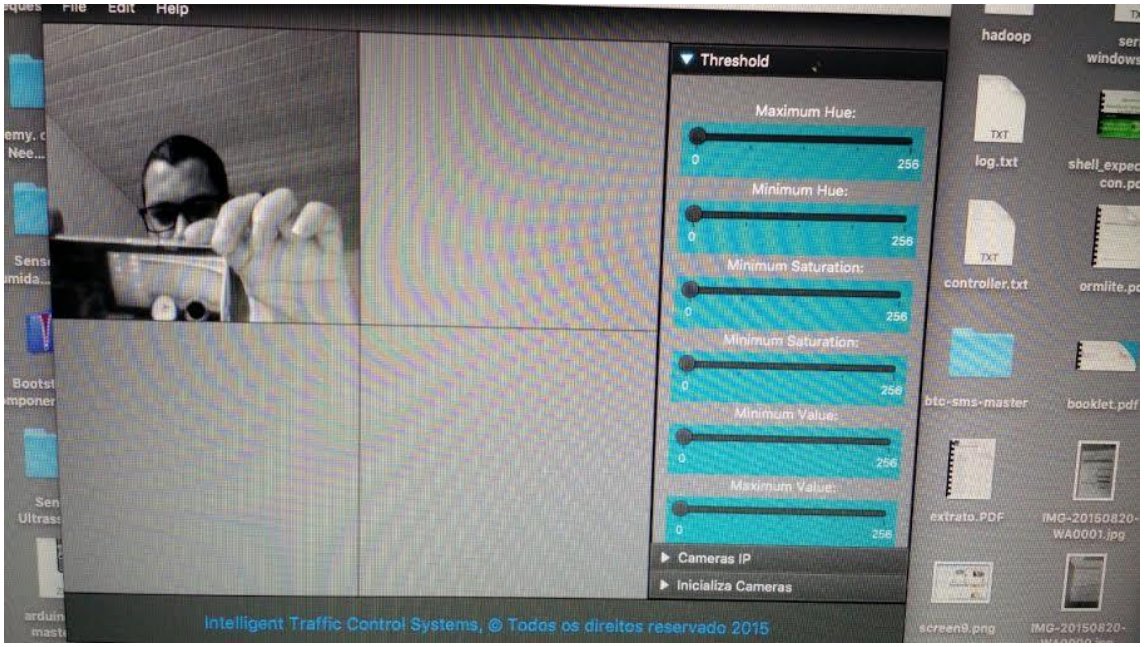


Figura 9. Aplicação usando Java FX e OpenCV

Conforme o fluxo de trânsito, pode se fazer o gerenciamento do tempo de abertura e fechamento dos semáforos, proporcionando melhores condições no trânsito e mantendo a harmonia entre os condutores, viabilizando o trânsito de forma organizada e controlada.

As câmeras também farão um papel muito importante, pois armazenarão informações dos dados dos veículos em circulação. Nos casos mais específicos, como controle de furtos, pode se pegar as características dos veículos em circulação, fazendo a leitura computacional, comparando as características do veículo furtado.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho foi proposto o desenvolvimento de um protótipo para o controle do fluxo de trânsito nas cidades, com o objetivo de melhorar a forma que estamos lidando com o caos no trânsito nas diversas metrópoles pelo mundo. O foco principal deste modelo é mostrar que com recursos tecnológicos simples, mas eficientes, podemos conseguir elaborar ideias que podem solucionar problemas que atuam no nosso dia-a-dia, e com isso incentivar a comunidade na elaboração de novos projetos, solucionando assim, os problemas que temos na infraestrutura da sociedade. Muitos recursos podem ser obtidos com o uso de câmeras, não podemos limitar somente o seu uso para monitoramento, mas usá-lo como uma fonte de dados.

ISBN: 978-85-68323-04-5

Referências

Brahmbhatt S. (2012), Practical OpenCV, Apress, Tecnology in action

Dea C. (2010), JavaFX 2.0, introduction by example, apress

Deitel P. e Deitel H. (2010), Java com programar, 8 edição, Person

Decicino R. (2008) "Trânsito: Problemas atingem grandes cidades", http://educacao.uol.com.br/disciplinas/geografia/transito-problemas-atingem-grandes-cidades.htm

Evans B. (2011), Beginning Arduino programming, Apress, Tecnology in action

Evans M., Noble. J., Hochenbaum J., (2013), Arduino em ação, 1 edição, novatec.

Java e orientação a Objetos FJ 11, Caelum

Margolis M. (2011), Arduino CookBook, O'Reilly.

Maria M. P. (2009) "Trânsito de Maringá está à beira dos caos", http://www.gazetadopovo.com.br/vida-e-cidadania/maringa/transito-em-maringa-esta-a-beira-do-caos-bm71f8u7f9vremii1k0vw6z4e

McRoberts, M. (2011), Arduino Básico, Novatec.

Timmis H. (2011), Practical Arduino Engineering, Apress, Tecnology in action

Oliveira B. (2014), JavaFX, Interfaces com qualidade de desktop, Casa do código.

Weaver J., Gao W., Chin S., Iverson D., Vos J. (2012) Pro JavaFX 2, "A definitive guide to rich clientes with java tecnology, apress.

ISBN: 978-85-68323-04-5