Міністерство освіти і науки України

Львівський національний університет імені Іванка Франка

Факультет електроніки та комп’ютерних технологій Кафедра системного проектування

Курсова робота

Віддалене керування пристроєм ІоТ через Arduino Cloud

Виконав: студент групи ФеІ – 21

спеціальності 122 – Комп’ютерні науки

Крамар А.О.

Науковий керівник:

доц. Кушнір О.О.

« » 2024 р.

Львів 2024

1. **Анотація та її переклад (Abstract)**
2. **Перелік умовних позначень та скорочень *(за наявності)***
3. **Зміст**
4. **Вступ**
5. **Постановка завдання:**
   1. **Вхідні дані для виконання проекту**
   2. **Що планується отримати в результаті виконання проекту**
   3. **Аналіз конкурентних, аналогічних чи близьких рішень**
   4. **Архітектура рішення ...**
   5. **Вибір і обгрунтування засобів та технологій використаних для виконання проекту виконувати опрацювання даних введених користувачем та збережених у базі даних х метою отримання додаткових відомостей, що мають цінність для користувачів проекту.**
6. **Теоретичні відомості.**
   1. **Додаткові теоретичні відомості, які необхідно опрацювати і описати виходячи з завдань курсової.**
   2. **Технології, засоби, мови програмування використані для виконання проекту. (Писати про те що дійсно використовувалося, а не загальні дані)**
   3. **​**
7. **Реалізація проекту. Послідовний опис виконання проекту з документуванням коду. 8.1.**

**8.2.**

1. **Тестування**
   1. **Методика тестування результатів**
   2. **Результати тестування**
   3. **Відповідність проекту поставленому завданню**
2. **Демонстрація функціональних можливостей розробленого проекту 11.Висновки**
   1. **Основні результати проекту**
   2. **Шляхи покращення**
   3. **Перспективи використання**
3. **Список використаних джерел**
4. **Додатки *(за наявності)***

**ЗМІСТ**

**АНОТАЦІЯ**...............................................................................................................

**ВСТУП**.......................................................................................................................

**РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ ПРО IOT ТА СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ПРОЕКТУВАННЯ СИСТЕМ НА ЙОГО ОСНОВІ**................................

1.1 Теоретичні відомості.......................................................................................

1.1.1 Знайомство з IoT.....................................................................................

1.1.2 Концепція технології та підходи до її проектування..........................

1.1.3 Проблеми безпеки..................................................................................

1.2 Постановка завдання.......................................................................................

1.2.0 Вхідні для виконання проекту

1.2.1 Що планується отримати в результаті виконання проекту.................

1.2.2 Аналіз аналогічних, чи близьких рішень.............................................

1.2.3 Вибір засобів та технологій для виконання проекту...........................

**РОЗДІЛ 2. РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ**.....................................................................

2.1 Реалізація апаратної частини проекту............................................................

2.1.1 Розгляд модуля ESP-01 для вирішення задач проекту........................

2.1.2 Побудова електричного кола(схеми?) на макетній платі....................

2.1.3 Підключення до ПК та перевірка роботи модуля ESP-01..................

2.2 Підключення до Arduino Cloud......................................................................

2.2.1 Встановлення Arduino Cloud Agent.....................................................

2.2.2 Додавання пристрою та речі(Thing?) для його обробки у хмару......

2.2.3 Підключення пристрою та його прошивка(?).....................................

2.2.4 Реалізація керування через вбудовану Dashboard...............................

2.3 Реалізація бібліотеки Python для керування пристроєм...............................

**РОЗДІЛ 3. ТЕСТУВАННЯ ТА ДЕМОНСТРАЦІЯ ФУНКЦІОНАЛЬНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ ПРОЕКТУ**...........................................................................

3.1 Тестування проекту..........................................................................................

3.1.1 Методики тестування проекту...............................................................

3.1.2 Тестування проекту................................................................................

3.2 Демонстрація функціональних можливостей проекту.................................

**ВИСНОВКИ**...............................................................................................................

Основні результати проекту..................................................................................

Шляхи покращення...............................................................................................

Перспективи використання..................................................................................

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**..............................................................

**ВСТУП**

Розглядаючи сучасні тенденції у розвитку концепцій взаємодії мережевих

пристроїв, їх взаємної комунікації та практичного застосування, не складно

помітити актуальності розгляду концепції інтернету речей (IoT) та активного

розвитку як і підходів до проектування подібних систем і спектру технологій,

що при ньому використовуються, так й еволюції протоколів зв’язку, що

забезпезпечують зв’язок між пристроями.

Відповідно до цього, метою даної роботи є всеосяжне знайомство з даною

концепцією, зокрема, на прикладі самостійної побудови простого пристрою

IoT та підключення його до хмарної системи Arduino Cloud, зрозуміти

технологію поетапного проектування схожих систем, акцентуючи увагу як і на

апаратній частині проекту, так і на етапі завантаження програмного

забезпечення на пристрій та його підключенні до мережі і дистанційної

взаємодії. Робота з даною платформою є доречною ще і з тих причин, що вона

надає широкий спектр інструментів для встановлення зв’язку та віддаленого

керування мережею пристроїв через функціонал бібліотек для мов

програмування Python та JavaScript, що дозволяє встановлювати зв’язок з

Arduino Cloud навіть у тих проектах, де можливість такої взаємодії може

здатися неочевидною.

**РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ ПРО IOT ТА СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ПРОЕКТУВАННЯ СИСТЕМ НА ЙОГО ОСНОВІ**

1.1 Теоретичні відомості

1.1.1 Знайомство з IoT

Розглядаючи загальні основи даної технології та припускаючи, що дана

робота є ознайомчою, вважатимемо доцільним виокремити основи даної концепції.

За узагальнюючим визначенням, запропонованим компанією Gartner, «IoT (Internet of Things) — це мережа фізичних об'єктів, які мають вбудовані технології, що дозволяють здійснювати взаємодію з зовнішнім середовищем, передавати відомості про свій стан і приймати дані ззовні», яке вдало репрезентує суть концерції, адже засобами для взаємодії з мережею в даному випадку може бути буть-який, навіть буденний предмет, і те, які саме дані він буде передавати / одержувати, може обмежуватись лише поточними потребами та цілями проекту.

Важливим, часто ключовим аспектом при знайомстві з даною концепцією є усвідомлення того, як саме взаємодіють пристрої IoT з мережею, адже для них здебільшого не передбачається значних обчислень, і їх роль в даній системі часто обмежується лише одержанням даних та / чи виконання певних дій в першу чергу на апаратному рівні, а для побудови моделі взаємодії всіх підключених до мережі пристроїв використовується серверна або хмарна інфраструктура.

На цьому моменті зауважимо, що взаємодія між пристроями та мережею найчастіше обмежена різними об’єктивними факторами, які неможливо наперед передбачити (проблеми з підключенням пристрою, негаразди зі живленням, необхідність зміни програмного забезпечення тощо), відповідно до цього в концепції IoT окремо розділяють пристрій, як фізичний об’єкт, що не завжди може обмінюватись даними, та *річ* (Thing) — абстрактне представлення даного об’єкту в мережі, що відображає його стан та дані, якими він обмінюється. Дане розмежування досить вдало відображене у Arduino Cloud, де можна у зручному форматі ознайомитись з цією концепцією.

Також доповнимо вищесказану інформацію рядом термінів, що часто використовуються у даному контексті та описують ключові елементи типової моделі інтернету речей:

* *Сенсори (датчики, сенсорні пристрої)* — це пристрої, які призначені для збору інформації з навколишнього середовища або про стан об'єкта через вимірювання фізичних величин, таких як температура, вологість, рух, тиск, рівень газу, звуки та інші показники. Сенсори є джерелом даних для IoT-систем.
* *Актуатори (виконавчі пристрої)* — це пристрої, які виконують певні фізичні дії на основі отриманих команд із системи управління. Вони перетворюють сигнали від сенсорів або контролерів на фізичні дії, наприклад, включення світла, рух механізмів, запуск двигунів тощо.
* *Контролери (пристрої управління)* — це пристрої, які забезпечують управління сенсорами та актуаторами, здійснюючи первинну обробку зібраних даних та прийняття рішень. Контролери можуть функціонувати як центральний процесор IoT-системи, передаючи дані на сервер або хмару для подальшого аналізу.
* *Концентратори (хаби)* — це пристрої, що групують кілька IoT-пристроїв та забезпечують їх зручне підключення до основної мережі. Вони можуть виконувати функцію попередньої обробки зібраних даних або передавати дані далі до шлюзів чи серверів, виконуючи роль комутаційної точки в мережі.
* *Хмарні платформи (сервери)* — це системи обробки, зберігання та аналізу великих обсягів даних, які збираються IoT-пристроями. Хмарні платформи дозволяють забезпечити віддалений доступ до зібраної інформації для моніторингу та управління IoT-системами.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

|  |  |
| --- | --- |
| Електронні ресурси | Internet of Things, IoT. URL: https://www.it.ua/knowledge-base/technology-innovation/internet-veschej-internet-of-things-iot |