

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR



Grado en Ingeniería Informática

TRABAJO FIN DE GRADO

1718_072_IC DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN HUB DE CONTROL DOMÓTICO

Autor: Pallarés Jiménez, Ignacio

Tutor: Delgado Mohatar, Óscar

Ponente: Anguiano Rey, Eloy

JULIO 2019

1718_072_IC DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN HUB DE CONTROL DOMÓTICO

Autor: Pallarés Jiménez, Ignacio
Tutor: Delgado Mohatar, Óscar
Ponente: Anguiano Rey, Eloy

Grupo de la EPS (opcional)
Dpto. de XXXXX
Escuela Politécnica Superior
Universidad Autónoma de Madrid
JULIO 2019

Resumen

La domótica consiste en la automatización del hogar. Los sistemas domóticos, son aquellos capaces de domotizar una vivienda; proporcionan servicios de comunicación, seguridad, eficiencia energética...etc. Sin duda alguna, la comunicación entre estos sistemas es algo esencial, existiendo redes cableadas e inalámbricas para ello, pudiendo ser controlados estos sistemas desde dentro y fuera del hogar.

BRIMO es un proyecto de código abierto para la gestión y el control de dispositivos domóticos en el hogar. Es una alternativa open source de bajo coste para todas aquellas personas que deseen domotizar su hogar de una manera barata y sencilla. No utiliza protocolos privados, y cualquiera que lo desee puede utilizar y modificar la aplicación a su gusto.

Además, cualquier persona puede crear sus dispositivos (sensores, actuadores o cámaras) de manera sencilla, siempre que éstos sigan los requisitos establecidos. Brimo nos ayuda, gracias a una interfaz sencilla e intuitiva, a ordenar nuestros dispositivos, visualizar sus estados y mandar comandos a los dispositivos que los acepten.

La aplicación está pensada para ejecutarse en entornos ligeros, concretamente en una Raspberry Pi 3 (precio assequible), pero también puede ser ejecutada en cualquier ordenador tras una simple configuración. Utiliza una arquitectura REST sobre el protocolo HTTPS para comunicarse con los dispositivos.

La función principal de Brimo es de "bridge", punto común entre el usuario y los dispositivos, se encarga de poner en contacto al usuario con los dispositivos.

Palabras Clave

Domótica, código abierto, REST, raspberry, HTTP, sensores, MVC, actuadores, bridge.

Abstract

Domotic consists of home automation. Domotic systems are those capable of automating a home; providing communication services, security, energy efficiency ... etc. Communication between these systems is essential, existing wired and wireless networks for it, that allows us to controll them from inside and outside the home.

BRIMO is an open-source project for the management and control of domotic devices in the home. It is a low-cost open source alternative for all people who want to domotize their home in a cheap and simple way. It does not use private protocols, and anyone can use or modify the application on its preferences.

Besides, anyone is able to create its own devices (sensors, actuators or cameras) in a simple way, following the application requirements. Brimo helps us, thanks to a simple and intuitive interface, to arrange our devices, seeing their status and to send them commands.

The application is designed to be runned on lightweight devices, specifically into a Raspberry Pi 3 (low cost), but it could be also runned on any computer after a simple configuration. It uses REST architecture over HTTPS protocol to communicate with devices.

The main function of Brimo is to act as bridge, the common point between users and devices: Brimo is the responsible of the communication between them.

Key words

Domotic, open-source, low cost, REST, raspberry, HTTP, sensors, MVC, actuators.

Agradecimientos

Índice general

| | |
|---|-------------|
| Índice de Figuras | x |
| Índice de Tablas | xiii |
| 1. Introducción | 1 |
| 1.1. Motivación del proyecto | 1 |
| 1.2. Objetivos y enfoque | 2 |
| 1.3. Metodología y plan de trabajo | 2 |
| 1.4. Estructura del documento | 3 |
| 2. Estado del arte | 5 |
| 2.1. Introducción | 5 |
| 2.2. Aplicaciones | 5 |
| 2.3. Instalaciones domóticas | 6 |
| 2.4. Comunicación en sistemas domóticos | 6 |
| 2.4.1. Comunicación por cable | 7 |
| 2.4.2. Comunicación inalámbrica | 7 |
| 2.4.3. Z-Wave | 8 |
| 3. Análisis y diseño del sistema | 9 |
| 3.1. Necesidades del sistema | 9 |
| 3.1.1. Necesidades de los dispositivos | 9 |
| 3.1.2. Necesidades del sistema | 10 |
| 3.2. Casos de uso | 11 |
| 3.2.1. Actores | 11 |
| 3.2.2. Diagrama de casos de uso | 12 |
| 3.3. Diagramas de secuencia | 12 |
| 3.3.1. Subsistemas | 12 |
| 3.3.2. Diagrama de secuencia Usuario-Interfaz-Hub | 13 |
| 3.3.3. Diagrama secuencia Usuario-Interfaz-Hub-Dispositivos | 13 |
| 3.4. Protocolo | 14 |

| | |
|--|-----------|
| 3.4.1. Protocolo HTTPS | 14 |
| 3.5. Arquitectura del sistema | 15 |
| 3.5.1. Arquitectura del sistema | 15 |
| 3.5.2. Modelo de datos | 16 |
| 3.5.3. APIS | 17 |
| 4. Desarrollo del sistema | 21 |
| 4.1. Stack tecnológico | 21 |
| 4.1.1. Express.js | 22 |
| 4.1.2. SQLite | 24 |
| 4.1.3. Ionic | 24 |
| 4.2. Hub | 25 |
| 4.2.1. Módulos | 25 |
| 4.2.2. Módulo enrutador | 25 |
| 4.2.3. Módulo middleware | 26 |
| 4.2.4. Módulo de servicios | 26 |
| 4.2.5. Módulo repositorio | 26 |
| 4.2.6. Vista general | 26 |
| 4.2.7. Seguridad | 27 |
| 4.3. Interfaz | 27 |
| 4.3.1. Pantallas | 27 |
| 4.3.2. Servicios | 31 |
| 5. Pruebas | 33 |
| 5.1. Introducción | 33 |
| 5.2. Tests de integración (back-end) | 33 |
| 5.3. Tests de integración completos | 35 |
| 6. Trabajos futuros | 37 |
| 6.1. Bases de datos y protocolo | 37 |
| 6.2. Sistemas de referencia | 37 |
| 6.3. Escenarios de pruebas | 37 |
| 6.4. Experimentos del sistema completo | 37 |
| 7. Conclusiones | 39 |
| Glosario de acrónimos | 41 |
| Bibliografía | 42 |

| | |
|----------------------------------|-----------|
| A. Pantallas aplicación | 45 |
| B. Pruebas realizadas | 49 |
| C. Manual del programador | 53 |

Índice de Figuras

| | |
|--|----|
| 1.1. Las etapas del modelo en cascada. Recuperado de: https://openclassrooms.com/en/courses/4309151-gestiona-tu-proyecto-de-desarrollo/4538221-en-que-consiste-el-modelo-en-cascada . | 3 |
| 3.1. Tipos de dispositivos | 10 |
| 3.2. Diagrama de casos de uso | 12 |
| 3.3. Diagrama de secuencia Usuario-Interfaz-Hub | 13 |
| 3.4. Diagrama de secuencia Usuario-Interfaz-Hub-Dispositivos | 14 |
| 3.5. Esquema de la arquitectura | 16 |
| 3.6. Diagrama ER | 17 |
| 4.1. Stack tecnológico escogido | 22 |
| 4.2. Developer Surver Results 2018. Most popular programming, scripting and markup languaages technologies. Recuperado de: https://insights.stackoverflow.com/survey/2018#technology_-_programming-scripting-and-markup-languages | 23 |
| 4.3. Developer Surver Results 2018. Most popular frameworks, libraries and tools. Re- cuperado de: https://insights.stackoverflow.com/survey/2018#technology_-_programming-scripting-and-markup-languages | 24 |
| 4.4. Arquitectura interna del hub | 27 |
| 4.5. Flujo de pantallas de la interfaz | 29 |
| 4.6. Componentes utilizados en la pantalla listado de dispositivos | 31 |
| A.1. Pantalla de login a la aplicación | 45 |
| A.2. Pantalla listado de dispositivo | 45 |
| A.3. Pantalla de ajustes del HUB | 45 |
| A.4. Vista confirmar eliminar dispositivo | 46 |
| A.5. Pantalla filtrar por habitación | 46 |
| A.6. Pantalla crear habitación | 46 |
| A.7. Vista individual dispositivo | 46 |
| A.8. Pantalla editar dispositivo | 46 |
| A.9. Pantalla enviar comando | 46 |
| A.10. Diálogo editar usuario | 47 |
| A.11. Pantalla añadir usuario | 47 |

| | |
|--|----|
| A.12.Pantalla resetear HUB | 47 |
| B.1. Test login aplicación. | 49 |
| B.2. Test añadir usuario. | 49 |
| B.3. Test editar usuario. | 49 |
| B.4. Test eliminar usuario. | 49 |
| B.5. Test añadir dispositivo. | 50 |
| B.6. Test editar dispositivo. | 50 |
| B.7. Test listar dispositivos. | 50 |
| B.8. Test información dispositivo. | 50 |
| B.9. Test añadir localización. | 50 |
| B.10.Test editar localización. | 50 |
| B.11.Test listar localizaciones. | 51 |
| B.12.Test editar nombre dispositivo. | 51 |
| B.13.Test eliminar dispositivo. | 51 |
| B.14.Test eliminar localización. | 51 |

Índice de Tablas

| | |
|---|---|
| 2.1. Comparativa de consumo ZigBee vs Bluetooth | 7 |
|---|---|

1

Introducción

1.1. Motivación del proyecto

Los sistemas domóticos por lo general utilizan una arquitectura centralizada: un controlador (bridge) es el encargado de enviar y recibir información de los dispositivos domóticos y las interfaces. Se utilizan sistemas centralizados debido a que abaratan mucho el coste de los dispositivos domóticos, así los dispositivos tienen poca electrónica y programación, y la responsabilidad principal reside en el bridge. Este enfoque tiene sentido cuando se trata de muchos dispositivos en un hogar, que es el caso ideal, si solo tuviésemos un sensor carecería de sentido tener un sensor y un bridge para manejarlo.

El problema principal que existe con los sistemas centralizados se encuentra en la **compatibilidad** entre dispositivos y bridges. Por lo que he observado [?], todavía falta mucha estandarización en el ámbito de la domótica: cada fabricante usa sus medios y protocolos haciendo incompatibles bridges y dispositivos. Además, estos dispositivos no suelen ser muy asequibles. Por lo tanto, nos encontramos ante la necesidad de comprar todos los dispositivos de una misma marca o tener muchos bridges, lo que nos obligaría a manejar cada dispositivo desde su correspondiente bridge.

La domótica puede hacernos la vida en el hogar mucho más sencilla, ayudándonos a ahorrar tiempo y dinero que podremos invertir en otras cosas. Los hogares todavía están muy poco automatizados, y mi principal motivación ha sido acercar la domótica a las personas y aprender acerca de ella. Gracias a nuestro sistema manejamos todos los dispositivos a través de un solo bridge de manera sencilla y eficaz.

1.2. Objetivos y enfoque

El objetivo último de nuestro proyecto es desarrollar un sistema que sea capaz de recibir y enviar información de dispositivos domóticos y sea capaz de interactuar con el cliente.

Los **requisitos** que debe cumplir nuestro sistema son:

- Ligero. Un bridge no debería necesitar demasiada capacidad de procesamiento y de memoria, y es necesario que no sea muy costoso, por lo tanto, la ligereza es requisito indispensable.
- Compatibilidad. Necesitamos que nuestro bridge no sea únicamente compatible con un tipo de sensor, o un modelo de cámara
- Interfaz sencilla y adaptable a cualquier dispositivo. Necesitamos que la interfaz de nuestro bridge sea compatible con cualquier dispositivo sin perder funcionalidad.
- Seguridad. La seguridad en la domótica es algo indispensable, confío en que el día de mañana incluso las cerraduras de nuestras casas serán automáticas, y no podemos dejar la responsabilidad de la seguridad de nuestra casa a un sistema con vulnerabilidades de seguridad.
- Escalable. Nuestro sistema ha de ser escalable y debemos pensar en todo momento en ampliaciones y trabajos futuros. La domótica evoluciona a pasos agigantados y podríamos añadir funcionalidades a nuestro sistema prácticamente a diario. No obstante, es necesario acotar firmemente los límites de nuestro proyecto para ceñirnos a las horas que corresponden a un TFG, aunque debemos tener muy en cuenta en todo momento trabajos futuros y ampliaciones.

1.3. Metodología y plan de trabajo

Debido a que muchos de los capítulos del documento coinciden con las fases de ciclo de vida de nuestro proyecto, es importante explicar la metodología llevada a cabo antes de explicar la estructura del documento.

La metodología que se ha utilizado para el desarrollo de nuestro proyecto es una metodología tradicional con un ciclo de vida en cascada. Se utilizarán las siguientes etapas, que se realizarán una detrás de otra (en cascada):

- Requisitos: en esta fase se analizarán los requisitos y las necesidades del sistema a desarrollar. Un buen análisis guía un buen desarrollo, mientras que un análisis mal hecho puede significar que el proyecto tenga retrasos, fallos e incluso su cancelación.
- Diseño: se detallarán la arquitectura, los componentes y los subsistemas que formarán parte de nuestro sistema final, así como la interacción entre ellos.
- Implementación: esta es la primera fase en la que se comienza a materializar nuestro sistema. Se definirán las tecnologías a utilizar y se llevará a cabo el desarrollo de un sistema que siga el diseño realizado y cumpla los requisitos descritos.
- Verificación: también conocida como fase de pruebas, en esta fase se probará que nuestro sistema cumpla con los requisitos especificados. Se utiliza para detectar posibles errores.

- Mantenimiento: durante esta fase se implanta el sistema y se atienden posibles incidencias que puedan surgir a lo largo del uso del mismo.

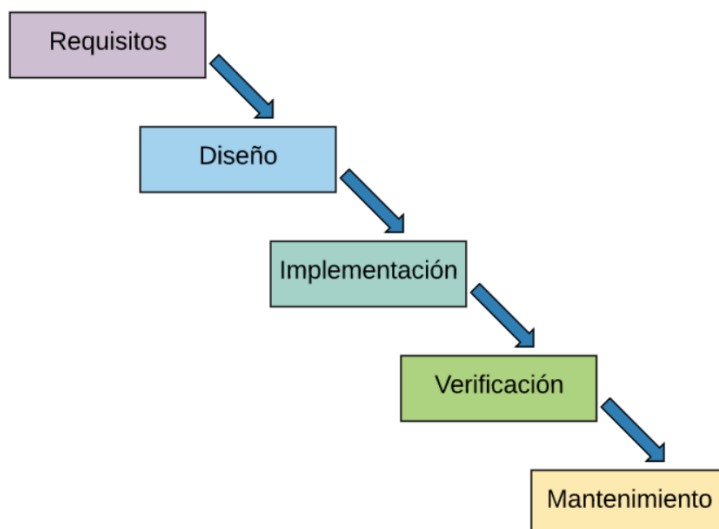


Figura 1.1: Las etapas del modelo en cascada. Recuperado de: <https://openclassrooms.com/en/courses/4309151-gestiona-tu-proyecto-de-desarrollo/4538221-en-que-consiste-el-modelo-en-cascada>

1.4. Estructura del documento

A lo largo del siguiente documento se irán explicando todas las fases del ciclo de vida de nuestro proyecto, además de tener una fase previa de análisis del estado del arte y una fase posterior de trabajos futuros y conclusiones:

- **Estado del arte - Capítulo 2**: breve introducción y análisis de la domótica en la actualidad.
- **Análisis y diseño - Capítulo 3**: a lo largo del capítulo tres se analizan los requisitos de nuestra aplicación y se diseña la arquitectura del sistema.
- **Desarrollo del sistema - Capítulo 4**: en este capítulo se describirán las tecnologías utilizadas para el desarrollo del sistema, y se detallarán algunos aspectos técnicos acerca de la implementación.
- **Pruebas - Capítulo 5**: en este capítulo se detallarán las pruebas realizadas para comprobar el correcto funcionamiento de nuestro sistema y la detección de posibles bugs.
- **Trabajos futuros - Capítulo 6**: análisis de posibles trabajos futuros para nuestro HUB.
- **Conclusiones - Capítulo 7**: conclusiones obtenidas a lo largo del trabajo.

2

Estado del arte

2.1. Introducción

La domótica, ***domus*** (casa en latín) ***autónomo*** (autogobernado en griego), se refiere a todos los sistemas que son capaces de automatizar un hogar (o cualquier otro edificio). Actualmente existen multitud de dispositivos domóticos, fabricantes y protocolos de comunicación. Cerraduras inteligentes, cámaras de seguridad, altavoces o termostatos son algunos de los dispositivos que nos podemos encontrar en la actualidad.

La automatización del hogar nos puede ayudar con tareas del día a día, y tienen multitud de aplicaciones. Explicaremos algunas aplicaciones prácticas de la domótica en la siguiente sección, y se hará un breve resumen de la domótica en la actualidad para terminar con el capítulo.

2.2. Aplicaciones

La domótica tiene infinidad de aplicaciones que nos pueden ayudar en nuestro hogar. Algunos de los ámbitos principales en los que la domótica nos puede ser de gran ayuda son:

- Seguridad: la domótica nos puede ayudar a mantener nuestro hogar seguro de diferentes maneras. Las alarmas, por ejemplo, automatizan la acción de llamar a la policía si un intruso es detectado por un sensor. Además, las alarmas antifuego son capaces de detectar humo, hacer sonar sirenas e incluso ayudar a la extinción del fuego mediante la expulsión de agua.
- Eficiencia energética: los sistemas domóticos nos pueden facilitar el ahorro energético en nuestros hogares. Es una de las aplicaciones más utilizadas, sobre todo en grandes edificios (hoteles, fábricas, hospitales...), ya que el ahorro energético supone también un ahorro económico. Como ejemplos de esta aplicación tenemos: luces encendidas a través de sensores de movimiento, termostatos automatizados que regulan la temperatura en función de la temperatura ambiente y la franja horaria o enchufes inteligentes que se encienden o se apagan según las necesidades pre programadas.

- Comodidad: la domótica puede ahorrarnos mucho tiempo, y hacer nuestro hogar más confortable, automatizando acciones cotidianas. Ejemplos de estas acciones son: apagado de luces, programación de alarmas, control de dispositivos multimedia, etc.
- Accesibilidad: esta aplicación de la domótica ayuda a las personas con limitaciones a tener más autonomía y seguridad en su día a día. Ya existen dispositivos como la teleasistencia de la Cruz Roja [1], que permiten a las personas avisar a emergencias tan sólo pulsando un botón. Además, existen sistemas de vigilancia remota, timbres lumínicos para personas con problemas de audición...etc.

2.3. Instalaciones domóticas

Existen instalaciones domóticas de tres tipos:

- Cableadas: los dispositivos se comunican entre ellos por cable. Una instalación cableada requiere un gran coste, y en edificios antiguos son menos factibles, sin embargo, son instalaciones más fiables.
- Inalámbricas: los dispositivos se comunican entre sí utilizando medios inalámbricos como WiFi, Bluetooth o infrarrojos.
- Mixtas: se trata de una instalación en la que existen tanto dispositivos cableados como dispositivos inalámbricos. Debido a la diversidad de medios y protocolos utilizados en estas instalaciones, se requiere un “bridge” que gestione todas estas conexiones.

Además, existen diferentes arquitecturas de sistemas domóticos:

- Centralizados: en estas arquitecturas existe un dispositivo central, también conocido como **bridge**, que es el encargado de comunicarse con el resto de dispositivos: actuadores y sensores. La ventaja de estas arquitecturas es que pueden albergar dispositivos que utilicen diferentes protocolos y medios físicos de comunicación (instalación mixta). Un inconveniente de este tipo de arquitectura es la necesidad del propio bridge, suele suponer costes elevados y la rotura o desconexión del dispositivo central supone la caída total del sistema.
- Descentralizados: en esta arquitectura existen varios dispositivos centrales. Los dispositivos se conectan a estos dispositivos centrales, y pueden existir diferentes tipos de dispositivos centrales. Estos dispositivos son más complejos, pero también son más ampliables, ya que si existe un número elevado de dispositivos la arquitectura centralizada puede colapsarse.
- Distribuidos: en esta arquitectura todos los dispositivos son a su vez controladores. Son capaces de enviar la información al sistema y actuar en consecuencia a información recibida de otros dispositivos. Estos sistemas son más fiables, ya que la desconexión de un dispositivo no significa la caída del sistema, pero son más complejos y requieren más programación.

2.4. Comunicación en sistemas domóticos

Existen multitud de protocolos para la comunicación entre dispositivos domóticos, y podemos diferenciar entre protocolos para instalaciones cableadas o protocolos para instalaciones inalámbricas.

2.4.1. Comunicación por cable

Los sistemas domóticos que se comunican por cable suelen utilizar, por lo general, estos tipos de conexiones:

- **Cable bus (KNX):** este tipo de cable BUS es utilizado exclusivamente por los dispositivos de la instalación domótica. Estas instalaciones son costosas, pero son muy fiables: la instalación no está expuesta a interferencias, saturación...etc.
- **Cable PLC(X10):** este tipo de conexión utiliza el cableado de alimentación doméstico para la comunicación entre los dispositivos. No se requiere instalación adicional, ya que los hogares se fabrican con instalación eléctrica, pero este tipo de conexiones está muy expuesta a interferencias. Este tipo de conexión, a pesar de lo fácil que es de instalar, no es recomendable a excepción de no poder utilizar otros medios.

2.4.2. Comunicación inalámbrica

En la comunicación inalámbrica, sin embargo, existen multitud de tipos de conexión. Las más conocidas son, comunicación via Wi-Fi, Bluetooth, Infrarrojos...etc.

No obstante, existen protocolos destinados exclusivamente a la Domótica. Los más famosos, y de los que hablaremos en las siguientes subsecciones son: Insteon, Z-Wave y ZigBee.

ZigBee

ZigBee es un mecanismo de conexión inalámbrica (como Bluetooth o WiFi) que se caracteriza por su bajo consumo energético, y está orientado a la domotización. Al contrario que en Bluetooth los dispositivos se encuentran “dormidos” la mayor parte del tiempo, ya que está destinado a dispositivos como bombillas, persianas, detectores de humo...etc, que no requieren una comunicación constante.

Un inconveniente de ZigBee es que no puede conectarse directamente con móviles u otros dispositivos, ya que usualmente estos dispositivos no tienen esta tecnología, al contrario que con Bluetooth y WiFi. Por lo tanto, es necesario un “bridge” para poder controlar los dispositivos ZigBee desde el resto de dispositivos (móviles, tablets, ordenadores...etc). Otro inconveniente de la tecnología ZigBee es su velocidad de transmisión, de 250 kbits/s frente a los 32 Mb/s de Bluetooth, lo que limita a ZigBee a dispositivos destinados a domótica y lo excluye de dispositivos de audio, cámaras, móviles...etc.

| | Bluetooth | ZigBee |
|----------------------|------------------|---------------|
| Transmitiendo | 40 mA | 30 mA |
| Reposo | 0,2 mA | 3 μ A |

Cuadro 2.1: Comparativa de consumo ZigBee vs Bluetooth

Insteon

Insteon es una tecnología orientada a la domótica. Está orientada a objetos conectados a la corriente eléctrica y utiliza la red eléctrica y/o la radio para comunicar todos los objetos.

La tecnología Insteon utiliza una arquitectura “peer to peer” en la que todos los dispositivos sirven como repetidores, repitiendo los mensajes recibidos, de forma que cuantos más nodos haya más alta es la probabilidad de que el nodo destino reciba el mensaje.

En la arquitectura INSTEON existen tres tipos de dispositivos:

- RF-only: comunicación vía radio únicamente.
- Powerline-only: comunicación vía PLC únicamente.
- Dual-Band: comunicación PLC y radio.

2.4.3. Z-Wave

Z-Wave es un protocolo para la comunicación inalámbrica orientado a la domótica. Z-Wave trabaja en el rango de frecuencias MHz, a diferencia de Wi-Fi y otros sistemas, que operan en frecuencias de 2.4 GHz. De esta manera, Z-Wave evita interferencias y hace que sus conexiones sean más fiables.

Z-Wave está orientada al bajo consumo, y sus dispositivos pueden permanecer en modo ahorro hasta el 99 % del tiempo total. Esto hace que Z-Wave sea la tecnología ideal para dispositivos que operan con batería.

En los sistemas Z-Wave existen dos tipos de dispositivos:

- Controladores: son los encargados de enviar comandos e iniciar la comunicación con los diferentes esclavos.
- Esclavos: reciben los comandos por parte de los controladores y actúan en consecuencia.

3

Análisis y diseño del sistema

En este capítulo se describirá el diseño del sistema desarrollado. En la sección 3.1 se detallará la arquitectura del sistema global. En el apartado 3.2 se profundizará en la arquitectura interna del HUB.

3.1. Necesidades del sistema

En esta sección se analizarán las necesidades de nuestro sistema y de los dispositivos con los que nos comunicaremos.

3.1.1. Necesidades de los dispositivos

Antes de empezar a diseñar el sistema, elegir el protocolo que se utilizará y el medio físico por el que se comunicarán nuestros dispositivos, es necesario analizar los dispositivos que podrán conectarse a nuestro HUB, así como sus necesidades. Una vez determinados los requisitos del protocolo se estudiará el medio físico de comunicación.

Los principales dispositivos domóticos que he encontrado son: sensores de temperatura, sensores de humedad, sensores de luz, sensores de movimiento, medidores de distancia, sensores de humo, sensores magnéticos, cámaras, bombillas, enchufes, termostatos, motores, aires acondicionados, interruptores y altavoces. Estos dispositivos pueden ser divididos en dos grupos: **sensores y actuadores**.

Los sensores solamente enviarán información a nuestro HUB (comunicación unidireccional), mientras que los actuadores, además de enviar el estado en el que se encuentran, recibirán mensajes con diferentes comandos (comunicación bidireccional).

Agrupación de los dispositivos encontrados:

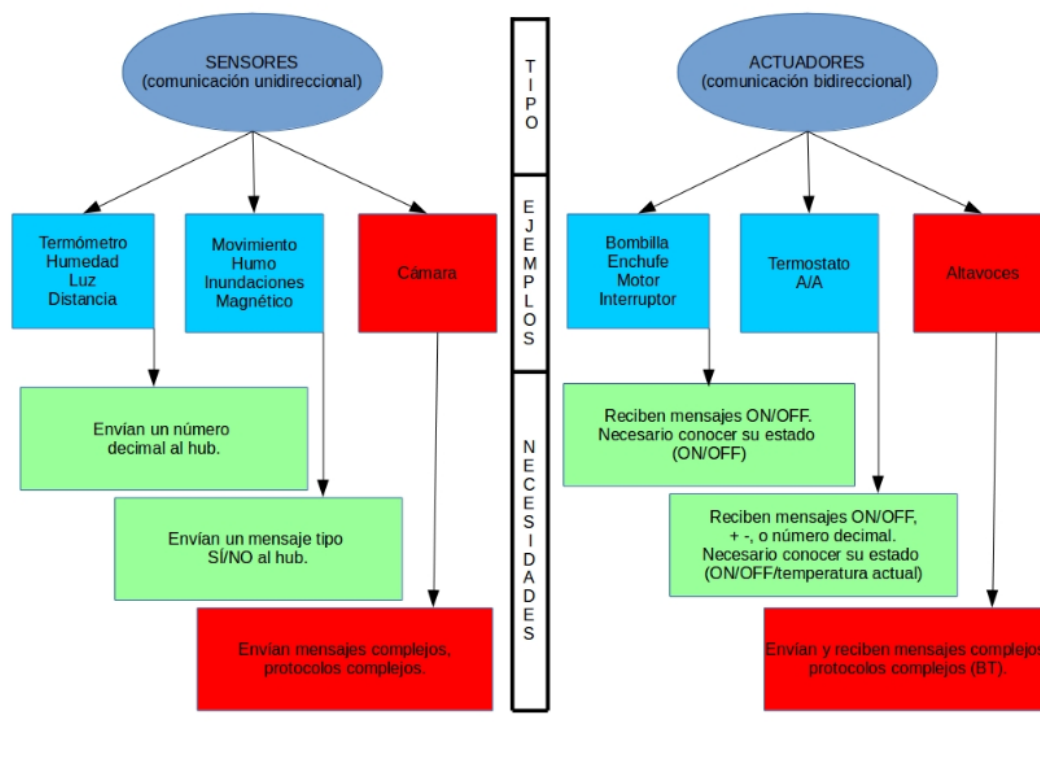


Figura 3.1: Tipos de dispositivos

Para la definición del protocolo dividiremos los dispositivos en tres tipos:

- Tipo 1 (sensores): el hub sólo recibe información de los sensores. El hub no necesita saber qué tipo de información recoge (número decimal, SÍ/NO...etc), simplemente la actualiza y la muestra al usuario.
- Tipo 2 (actuadores): estos dispositivos envían información al HUB y son capaces de recibir comandos del tipo: ON/OFF, +/-, número decimal...etc.
- Tipo 3: cámaras IP. Este sensor recibirá un tratamiento especial debido a la necesidad de una comunicación constante y rápida.

3.1.2. Necesidades del sistema

Una vez analizadas las necesidades de los dispositivos podemos analizar las necesidades de nuestro sistema. Para el desarrollo de nuestro sistema necesitaremos una arquitectura que nos permita:

- **Comunicación bidireccional entre los dispositivos y el hub:** es necesario que el hub conozca información de los dispositivos, registre dispositivos y gestione dispositivos; así como también es necesario que los dispositivos puedan recibir comandos provenientes del hub.
- **Flexibilidad:** el hub debe permitir aceptar dispositivos con diferentes comandos, y no ceñirse sólo a un número cerrado de comandos (ON/OFF, +/-,...). De esta manera cualquier actuador podrá conectarse al HUB, siempre y cuando los comandos sean registrados de manera correcta.

- **Comunicación entre el hub y la interfaz:** será necesario que la información de los dispositivos y el estado de los mismos sea accesible a través de la interfaz de usuario. Además el usuario debe ser capaz de gestionar los dispositivos y enviar comandos a los actuadores a través de la interfaz.
- **Seguridad en la comunicación:** es imprescindible que toda comunicación se realice de manera segura, de tal manera que nadie pueda modificar o acceder a nuestra información.
- **Escalabilidad:** aunque durante la realización de nuestro proyecto nos centraremos únicamente en la comunicación mediante protocolo HTTPS, es necesario diseñar un sistema escalable que el día de mañana pueda funcionar con diferentes protocolos y dispositivos.

3.2. Casos de uso

Para ayudarnos a diseñar nuestro software, es de gran utilidad un diagrama de casos de uso, en el que se describen todas las acciones que el usuario puede llevar a cabo.

Además, el diagrama de casos de uso será de gran utilidad a la hora de diseñar la interfaz de nuestra aplicación, ya que para que pueda darse un caso de uso es necesario que la interfaz lo contemple.

3.2.1. Actores

Debido a que el usuario podrá interactuar totalmente con el sistema y podrá llevar a cabo acciones irreversibles (como borrar un dispositivo), es necesario que nuestro sistema cuente con funcionalidad para la gestión de usuarios basada en roles, de tal manera que los usuarios puedan llevar a cabo sólo las acciones que su rol les permite.

Distinguiremos tres roles de usuario, y por lo tanto, tres actores en nuestro sistema:

- **Usuario lurker:** este usuario sólo es capaz de ver el estado actual de los diferentes dispositivos, así como su localización.
- **Usuario común:** este usuario, además poder ver el estado y la localización de los dispositivos, puede enviar comandos a los actuadores y gestionar los dispositivos: eliminarlos, modificar su localización...etc.
- **Usuario administrador:** la única diferencia de este usuario con el usuario común es que este usuario es capaz de gestionar usuarios: dar de alta nuevos usuarios, cambiar el rol de los usuarios y eliminar usuarios.

3.3.2. Diagrama de secuencia Usuario-Interfaz-Hub

Este flujo es el que seguirán todos los casos de uso a excepción de los casos **3.2 Enviar comando a dispositivo** y **4.1 Visualizar información dispositivo**. Es el flujo habitual que siguen los frameworks web que utilizan el modelo MVC:

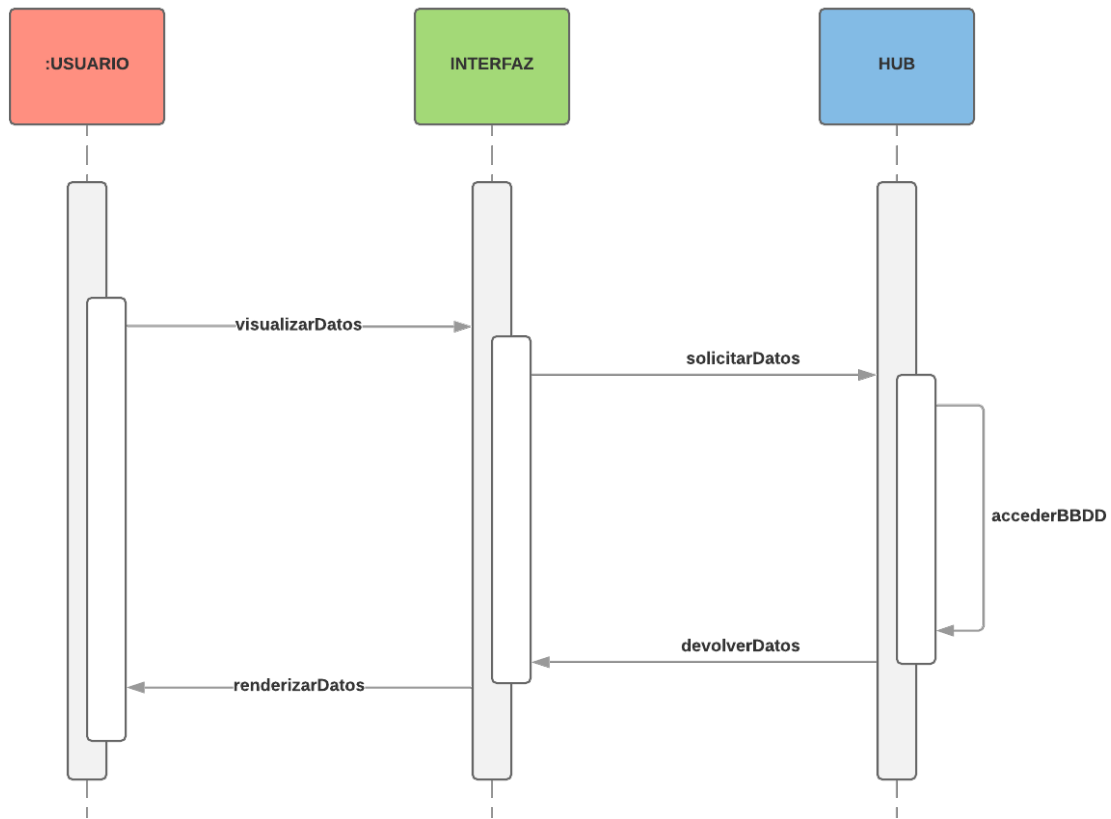


Figura 3.3: Diagrama de secuencia Usuario-Interfaz-Hub

3.3.3. Diagrama secuencia Usuario-Interfaz-Hub-Dispositivos

En este diagrama se explican dos flujos:

- **4.1 Visualizar información dispositivo:** la interfaz, por defecto, muestra la información actualizada de los dispositivos. Los dispositivos mandan su información al HUB de manera constante, y la interfaz se encarga de pedir el estado de los dispositivos al HUB.
- **3.2 Enviar comando a dispositivo:** un usuario desea enviar un comando a un dispositivo. La interfaz envía el comando al HUB, que es el encargado de enviárselo al dispositivo.

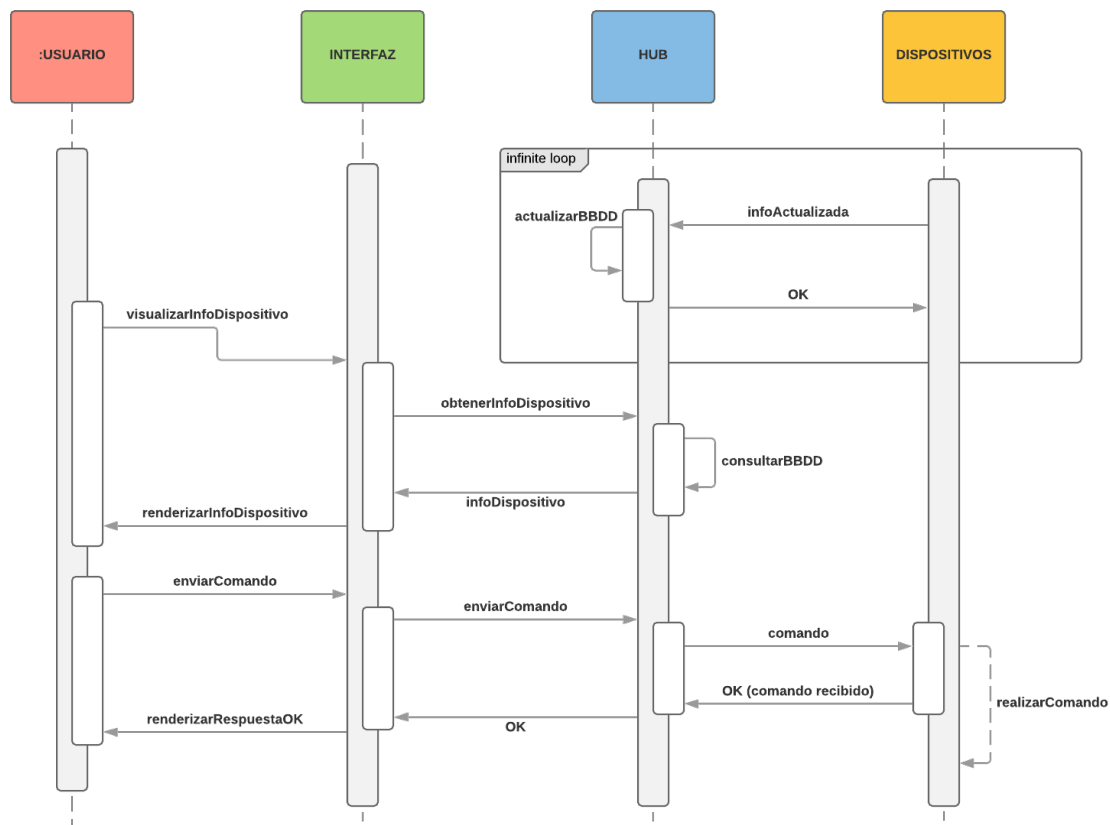


Figura 3.4: Diagrama de secuencia Usuario-Interfaz-Hub-Dispositivos

3.4. Protocolo

En esta sección se describirá el protocolo que se utilizará en las comunicaciones entre los dispositivos y el HUB.

3.4.1. Protocolo HTTPS

El protocolo elegido para la comunicación entre dispositivos, hub e interfaz es el protocolo HTTPS (Hypertext Transfer Protocol Secure).

Este protocolo nos da la posibilidad de implementar una API REST consumible por parte de los dispositivos y por parte de la interfaz, sin necesidad de utilizar diferentes protocolos en cada caso.

Una API REST proporciona una interfaz entre diferentes sistemas que utilicen HTTP/S como medio comunicación. Las APIs REST están muy estandarizadas a día de hoy, y nos dan la capacidad de separar lógica y funcionalidad entre cliente y servidor, y de ser capaces de utilizar diferentes lenguajes y tecnologías en cada una de las partes. Es decir, podemos tener un servidor escrito en Express.js (JavaScript), una interfaz gráfica utilizando Angular5 (TypeScript), y unos actuadores/sensores que utilicen CherryPy (Python).

Además, utilizar HTTPS nos ofrece la posibilidad de crear un canal de comunicación cifrado, de manera que la información que circula en dicho canal no pueda ser descifrada por ningún intermediario ni se pueda sufrir un ataque Man-In-The-Middle*.

3.5. Arquitectura del sistema

En esta sección se describirá el diseño y la arquitectura del sistema de manera global, incluyendo dispositivos actuadores, dispositivos sensores y el propio HUB.

3.5.1. Arquitectura del sistema

Teniendo en cuenta las necesidades de nuestro sistema realizaremos una arquitectura similar a las arquitecturas de microservicios, en la que el hub y los actuadores serán hosts de un servidor REST y serán capaces de recibir y procesar peticiones. Esto requerirá $n + 1$ servidores REST, siendo n el número de dispositivos actuadores.

El hub recibirá peticiones de parte de la interfaz de usuario y de los dispositivos, y lanzará peticiones a los actuadores. Para ello se establecerán dos APIS que serán publicadas por el HUB y consumidas por la interfaz de usuario y los dispositivos:

- Interface API: será consumida por la interfaz de usuario. Se encargará de enviar la información de los dispositivos al usuario: número de dispositivos, información, localización, etc... Además, permitirá al usuario gestionar dispositivos y enviarles comandos.
- Sensors API: será consumida por actuadores y sensores por igual. Permitirá a los dispositivos darse de alta en el sistema y actualizar periódicamente su información.

Los actuadores, además de lanzar peticiones al hub para informar de su estado, deberán ser capaces de recibir peticiones del hub con diferentes comandos. Para ello se establecerá otra API que todos los dispositivos deberán seguir, para que así el HUB consuma la misma API en los diferentes dispositivos. Será denominada en adelante como Actuators API. Estableceremos y explicaremos estas tres APIs en el capítulo **3.5.3 APIS**.

Como mencionamos anteriormente, la seguridad es un requisito indispensable de nuestro sistema, y debemos asegurar que ningún intruso pueda acceder y/o modificar nuestra información. Para cumplir nuestro requisito, todas las peticiones HTTPS serán securizadas, asegurando así una comunicación segura entre los diferentes servidores.

Esquema de la arquitectura a seguir:

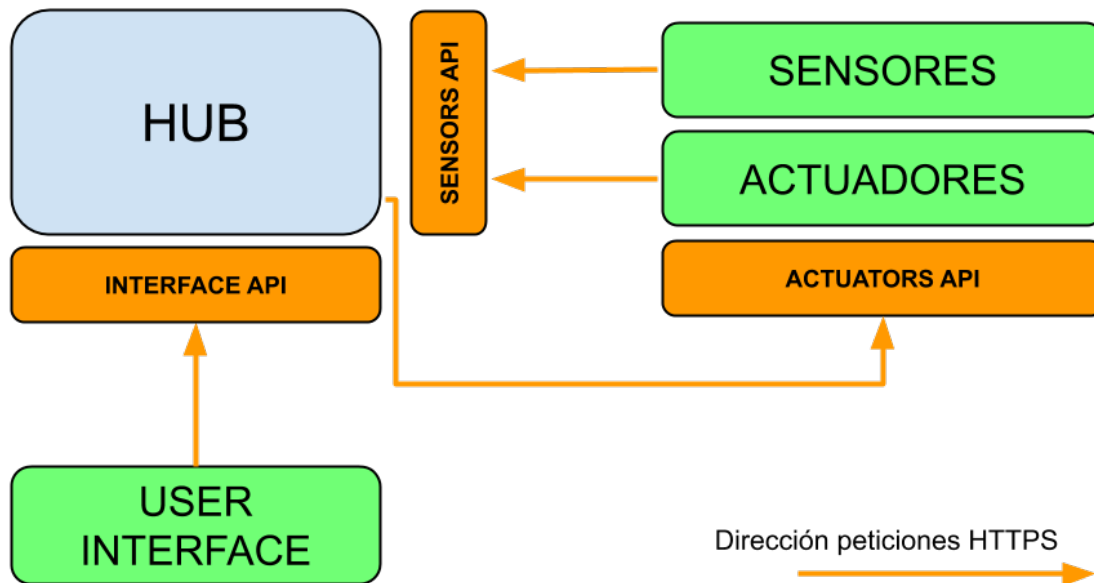


Figura 3.5: Esquema de la arquitectura

3.5.2. Modelo de datos

En esta sección se describirán los modelos de datos a utilizar. Todos los datos residirán en el HUB, que será el encargado de orquestarlos, organizarlos y mantenerlos.

Analizando las necesidades del sistema nos encontramos con cuatro entidades a definir:

- Dispositivos: esta entidad se utilizará para almacenar la información de los actuadores/-sensores. En el caso de los actuadores será necesario guardar su dirección IP para poder enviarles comandos.
- Comandos: entidad para almacenar los comandos de los diferentes dispositivos. Cada comando tendrá un código y una descripción.
- Habitaciones: esta entidad nace de la necesidad de organizar los dispositivos de una casa en grupos más pequeños. Una manera lógica y muy común es por habitaciones, cada dispositivo podrá o no pertenecer a una habitación.
- Usuarios: es necesario restringir los usuarios que pueden tener acceso a nuestro sistema. Las credenciales de cada usuario se guardarán en esta tabla, así como su rol.

Diagrama entidad-relación modelo de datos:

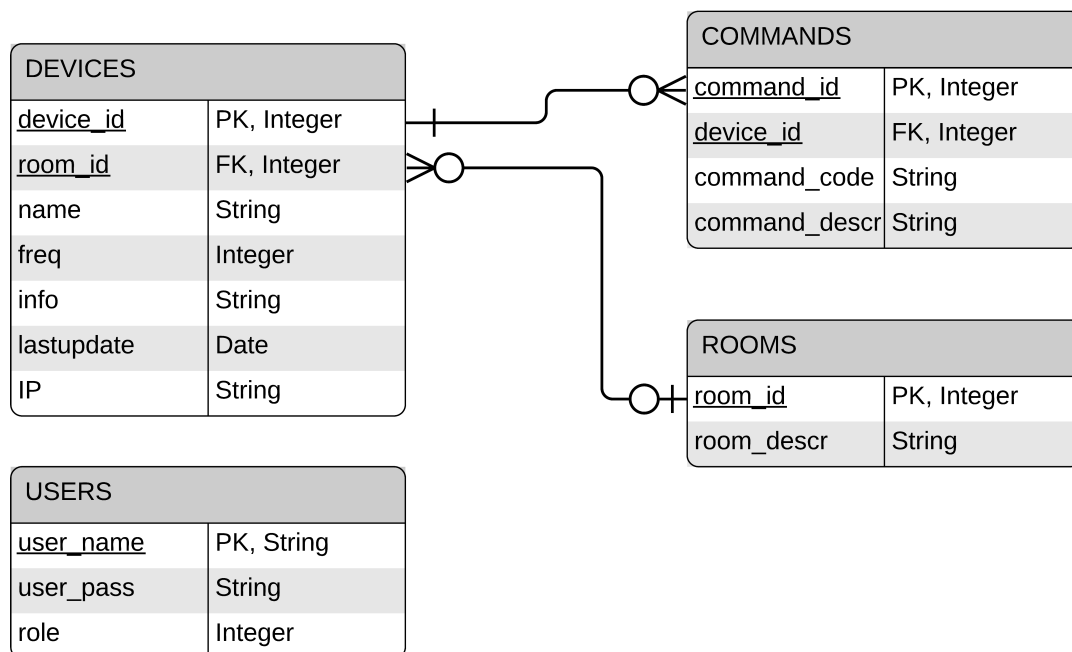


Figura 3.6: Diagrama ER

3.5.3. APIS

Una vez numeradas las diferentes APIS a utilizar y definido el modelo de datos podemos comenzar a definir detalladamente cada una de las APIS. Al tratarse de APIS REST, en la definición de cada método es necesario informar: ruta del método, verbo (GET, POST, PUT, PATCH, DELETE), cuerpo de la petición (si existiera) y variables de la ruta (si existieran).

A no ser que se indique lo contrario, el cuerpo de todas las peticiones debe estar en formato JSON, y debe ser informada la cabecera **Content-Type** con valor **application/json**.

Como se ha descrito anteriormente todas las peticiones deberán ir securizadas, para lo que se utilizarán tokens JWT. Es imprescindible que el token vaya en la cabecera **x-access-token** de cada petición, o de lo contrario la petición será denegada. La generación de tokens y la gestión de usuarios es descrita por la API de login.

Estas APIS funcionan como contratos entre publicador y consumidor, y es imprescindible que ambas partes consuman y publiquen de la manera acordada para que el sistema completo funcione. El cambio de uno de estos contratos debe ser indicado a todas las partes para que se tenga en cuenta en los desarrollos futuros.

Todos los métodos de estas APIs están enumerados y definidos en un proyecto de Postman desde el cual se pueden probar.

Sensors API

Esta API será consumida tanto por sensores como por actuadores, y les permitirá registrarse en el sistema y actualizar su información.

- **POST /brimo/sensors-api/devices**: se utilizará para el registro de dispositivos. En el cuerpo de la petición se informarán un nombre descriptivo (podrá ser modificado por el

usuario más adelante) y frecuencia de actualización de la información ¹. Opcionalmente, en el caso de ser un actuador, el dispositivo informará de los comandos que es capaz de recibir. Estos comandos vendrán en forma de array y deben contener descripción y código de comando. Si el registro es correcto el HUB responderá con un 201 CREATED y un id de dispositivo. Este id será utilizado por el dispositivo más adelante para enviar información al HUB.

- **PUT /brimo/sensors-api/devices/{device-id}/info**: se utilizará para actualizar la información del dispositivo. El parámetro device-id indicará el id del dispositivo, proveniente del registro. Si la información se actualiza correctamente el HUB devolverá 200 OK. Una vez actualizada la información del dispositivo se actualizará la hora de última actualización (**lastupdate**).

Actuators API

Esta API será consumida por el HUB, y permitirá al HUB enviar comandos a los dispositivos.

- **POST /brimo/actuators-api/commands?command_code=ON**: es el único método de la API. El HUB enviará esta petición para enviar comandos al dispositivo. El código de comando debe haber sido informado previamente en la fase de registro del actuador.

Interface API

Como hemos explicado anteriormente, esta API será consumida por la interfaz de usuario y permitirá al usuario obtener información de los dispositivos, gestionarlos y mandarles comandos:

- **GET /brimo/interface-api/devices**: esta petición nos devolverá información de todos los dispositivos dados de alta en el sistema. Al tratarse de una lista no se poblarán todos los campos del dispositivo, sólo los comunes: id del dispositivo, nombre, frecuencia, fecha de última actualización de la información, id de habitación y descripción de la habitación.
- **GET /brimo/interface-api/devices/{device-id}**: a diferencia de la petición anterior, se obtiene únicamente la información del dispositivo indicado con el parámetro device-id. Esta información es más completa, y además de la información de la petición anterior se obtiene la lista de comandos que acepta el dispositivo y su IP.
- **DELETE /brimo/interface-api/devices/{device-id}**: a través de esta petición el usuario podrá eliminar el dispositivo indicado. A partir de este momento el sistema denegará al dispositivo la comunicación con el mismo.
- **PATCH /brimo/interface-api/devices/{device-id}/?room-id=12&name=sensor-habitacion**: esta petición permitirá editar la habitación en la que se encuentra el dispositivo y su nombre. Ambos parámetros room-id y name son opcionales, aunque al menos uno debe estar presente.
- **DELETE /brimo/interface-api/devices/{device-id}**: a través de esta petición el usuario podrá eliminar el dispositivo indicado. A partir de este momento el sistema denegará al dispositivo la comunicación con el mismo.

¹Si el dispositivo pasa más de los segundos informados sin actualizar información, entonces el HUB lo considerará desconectado.

- **PATCH /brimo/interface-api/devices/{device-id}/?room-id=12&name=sensor-habitacion:** esta petición permitirá editar la habitación en la que se encuentra el dispositivo y su nombre. Ambos parámetros room-id y name son opcionales, aunque al menos uno debe estar presente.
- **POST /brimo/interface-api/devices/{device-id}/commands?command-code=ON:** se utilizará para enviar comandos al dispositivo informado. La petición irá al HUB, que será el encargado de enviar otra solicitud al dispositivo correspondiente. Para ello, utilizará la IP del dispositivo.
- **GET /brimo/interface-api/devices/rooms:** devolverá la lista actual de habitaciones registradas. Se devolverán en forma de array y en cada una de ellas vendrán informadas descripción e identificador.
- **POST /brimo/interface-api/devices/rooms:** se utilizará por el usuario para añadir habitaciones. Únicamente es necesario informar el nombre de la nueva habitación. Si el registro de la habitación es correcto, entonces el HUB devolverá 201 CREATED con el id de la nueva habitación.

Login API

Esta API será utilizada para la generación de los JWT, que necesariamente, deben ir informados en las cabeceras de cada petición. Además, gestionará los usuarios con acceso al sistema.

- **POST /brimo/login-api:** se deberán informar los campos usuario y contraseña para la correcta generación del token. En el caso de introducir credenciales inválidas el HUB devolverá 401 Unauthorized. En caso de éxito el HUB devolverá el token generado, que será válido para las siguientes dos horas.
- **POST /brimo/login-api/users:** servirá para añadir nuevos usuarios al sistema. Deberán informarse nombre de usuario y contraseña.
- **PUT /brimo/login-api/users:** servirá para modificar la contraseña y/o el nombre de usuario actuales. Deberán ir informados en el cuerpo de la petición al menos uno de los dos parámetros.

4

Desarrollo del sistema

En este capítulo se explicarán las tecnologías utilizadas y las arquitecturas internas de cada subsistema. Los dos subsistemas que desarrollaremos serán el HUB y la Interfaz gráfica.

4.1. Stack tecnológico

Elegir el stack tecnológico a utilizar en el desarrollo de cualquier sistema es siempre una tarea difícil y determinante en el desarrollo de cualquier proyecto. Una elección inacertada puede significar el fracaso de un proyecto, mientras que una elección acertada significará que el proyecto salga adelante cumpliendo con todas las expectativas.

Para elegir el stack correcto necesitamos tener en cuenta varios aspectos:

- Madurez de la tecnología: es importante utilizar una tecnología con cierta madurez para evitar bugs, incompatibilidades, etc. Además, es conveniente optar siempre por versiones LTS y evitar versiones Beta.
- Comunidad/respaldo de la tecnología: por lo general, este punto está muy relacionado con el punto anterior, ya que cuanto más madurez tiene una tecnología, más comunidad suele existir. Aunque no sólo la madurez influye, también la popularidad de la tecnología, cuanto más se use esa tecnología, más comunidad tiene. La comunidad de una tecnología, junto con su documentación, ayudan al desarrollador a enfrentarse a los problemas que surgen a lo largo del desarrollo, siendo capaces de ver o preguntar a otros desarrolladores que ya se hayan enfrentado a dicho problema.
- Conocimiento de los desarrolladores: este punto es esencial, ya que es necesario que el equipo de desarrollo conozca las tecnologías, o en caso contrario, ser capaces de contratar nuevos desarrolladores que sí las conozcan. La popularidad de la tecnología es esencial en este punto, ya que, por lo general, es más sencillo encontrar desarrolladores que conozcan tecnologías populares.
- Librerías externas: junto a la comunidad, las librerías externas ayudan a los desarrolladores a solucionar problemas que ya han sido resueltos por otros desarrolladores. Por

ejemplo, librerías para el manejo de fechas, librerías para gestionar conexiones con bases de datos...etc.

- Licencias/mantenimiento de la tecnología: es necesario tener en cuenta las licencias y el mantenimiento de las tecnologías antes de elegir las, pues pueden suponer gastos bastante elevados.

Teniendo en cuenta los apartados anteriores, se ha optado por utilizar Express.js junto sqlite para el desarrollo del HUB, e Ionic para el desarrollo de la interfaz gráfica.

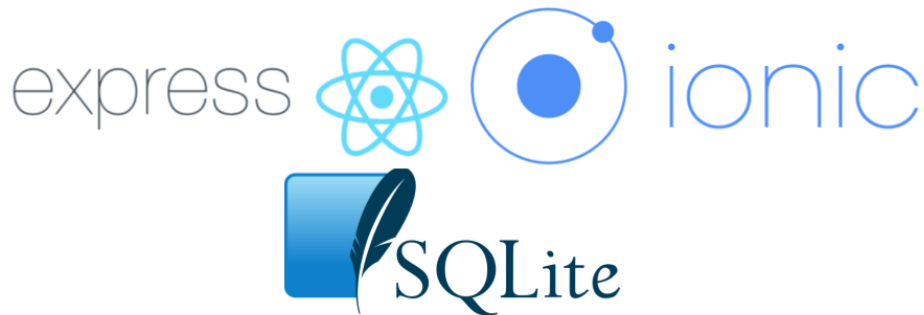


Figura 4.1: Stack tecnológico escogido

4.1.1. Express.js

Se trata de un framework open source para Node.js enfocado en el desarrollo de aplicaciones web. Utiliza JavaScript como lenguaje principal, un lenguaje moderno, muy popular y muy rápido en ejecución. Los desarrolladores de Express.js definen a su framework como: *“Infraestructura web rápida, minimalista, y flexible para Node.js”*. Además, según **hackr.io**: *“Express es uno de los frameworks que más rápido está creciendo en popularidad, y es utilizado por compañías como Accenture, IBM o Uber”*.

Al ser un framework para Node, podemos utilizar librerías de terceros de manera sencilla a través del gestor de paquetes NPM. La comunidad de Node es una de las comunidades más activas y grandes que existen.

Según el **Developer Survey 2018** realizado por **StackOverFlow**, una de las comunidades de desarrolladores más grandes del mundo, JavaScript es la tecnología más popular (con un 71.5 %) dentro de las tecnologías de programación, scripting y lenguajes marcados:

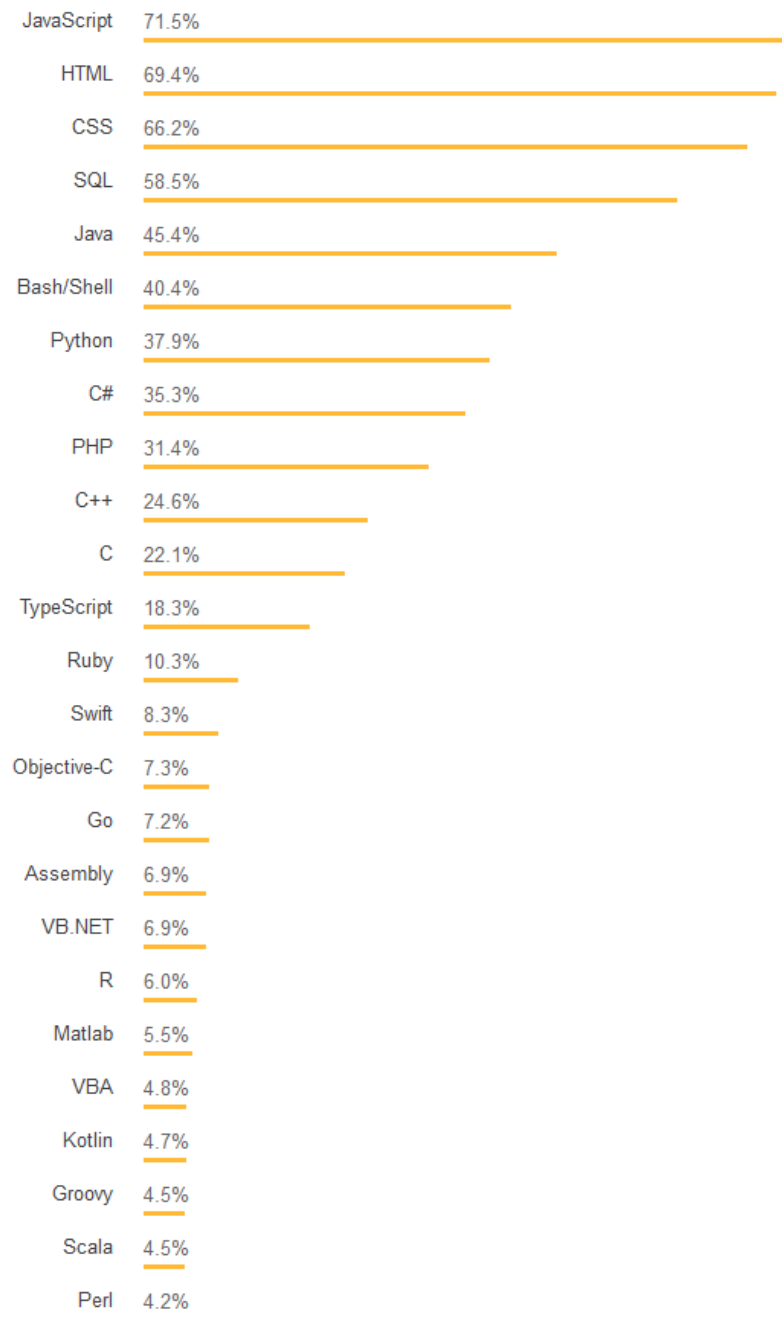


Figura 4.2: Developer Surver Results 2018. Most popular programming, scripting and markup languagaes technologies. Recuperado de: https://insights.stackoverflow.com/survey/2018#technology_-_programming-scripting-and-markup-languages

Además, el mismo estudio revela que Node.js es la tecnología más popular (con un 49.9 %) dentro del apartado de frameworks, librerías y herramientas:

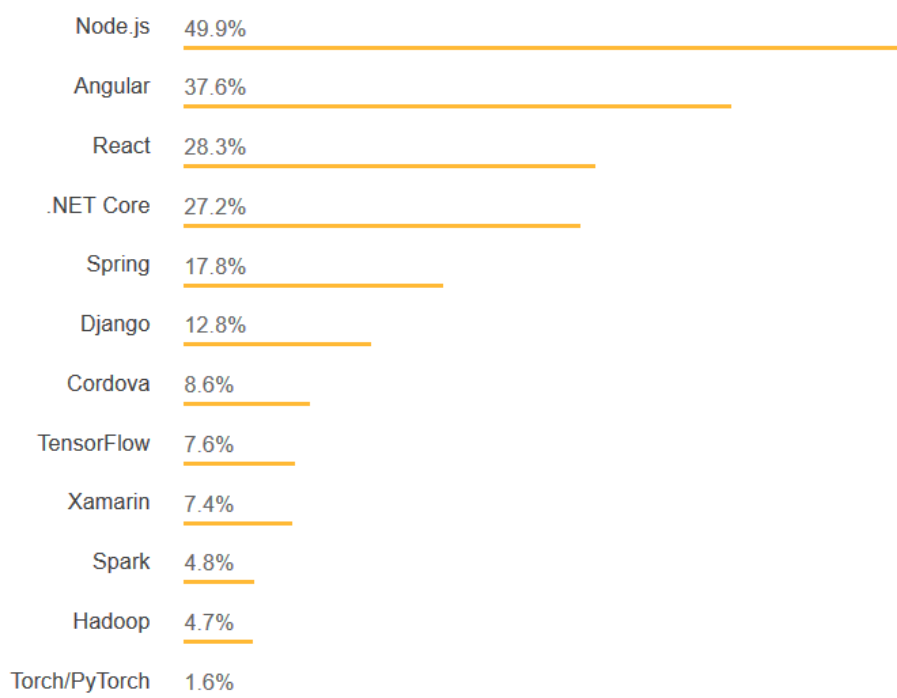


Figura 4.3: Developer Surver Results 2018. Most popular frameworks, libraries and tools. Recuperado de: <https://insights.stackoverflow.com/survey/2018#technology--programming-scripting-and-markup-languages>

4.1.2. SQLite

SQLite es una librería open source que implementa un pequeño gestor de bases de datos SQL. No necesita ejecutarse en un servidor a parte, lee y escribe directamente de un fichero. Es perfecto para nuestro caso, en el que no se necesitan muchas tablas y éstas no contendrán demasiados datos. Todo esto hace que SQLite se adapte muy bien para sistemas ligeros.

La no necesidad de ejecución en paralelo significa que apenas requiere configuración. Por otro lado, es una librería muy compacta y bastante madura, con inicios en el año 2000. Basándonos de nuevo en el **Developer Survey 2018**, SQLite es el quinto gestor de bases de datos preferido por los desarrolladores, con un 19.7 %, por delante de gestores muy conocidos como Redis, Elasticsearch, MariaDB u Oracle.

La madurez y popularidad de este gestor hace, como era de esperar, que tenga total compatibilidad con Node.js, y por lo tanto con Express, gracias al módulo NPM **sqlite3**.

4.1.3. Ionic

Ionic es un framework open source que nos permite construir aplicaciones híbridas de manera rápida y sencilla. Una aplicación híbrida es, realmente, una aplicación web que se ejecuta en un WebView dentro del dispositivo, aunque pueden tener acceso directamente a las APIs nativas del dispositivo: GPS, almacenamiento, contactos...etc.

La principal ventaja de Ionic es que el mismo desarrollo genera aplicaciones Android, IOS y Web, ya que se trata de aplicaciones web embebidas en un WebView. Además, Las aplicaciones Ionic están hechas por componentes reutilizables, e Ionic nos ofrece muchísimos componentes (“UI Components”) para construir la interfaz de nuestra aplicación de manera rápida: botones, alertas, menús, indicadores de carga...etc.

Ionic utiliza tecnologías Web para el desarrollo: TypeScript, HTML y CSS, lo que facilita mucho la migración de una aplicación móvil a una versión web y viceversa: la mayoría de servicios y lógica puede ser reutilizada, cambiando únicamente los componentes que se utilizan.

Al no tratarse de aplicaciones nativas, Ionic no es indicado para aplicaciones complejas, ya que el rendimiento y la gestión de recursos es mucho menos óptima en este tipo de aplicaciones. Sin embargo, no es nuestro caso, ya que necesitamos una aplicación sencilla, con una interfaz sencilla que pueda hacer peticiones fácilmente a una API REST, por lo que Ionic encaja a la perfección.

Además, Ionic ofrece “live reloading”: no es necesario recompilar o volver a ejecutar nuestra aplicación, si no que los cambios son detectados en caliente y se actualiza automáticamente.

4.2. Hub

Como ya se ha explicado anteriormente, el HUB es la parte central de nuestro sistema. En él reside toda la lógica de negocio, y es el encargado de comunicarse con la interfaz y los dispositivos.

4.2.1. Módulos

En esta sección se definirán los módulos del HUB y las funciones que cumplen cada uno de ellos. La organización por módulos, además de permitirnos organizar nuestro software de una manera clara, nos ayuda a construir software flexible: en futuras mejoras del HUB se podrán añadir nuevos módulos y funcionalidades con facilidad.

Por ejemplo, en el módulo de servicios reside toda la lógica interna, mientras que el módulo enrutador es el encargado de “traducir” los datos provenientes de la red a un modelo de datos conocido e invocar a los diferentes servicios. De esta forma, si en un trabajo futuro queremos añadir dispositivos bluetooth crearemos un módulo bluetooth que reutilice nuestros servicios.

Otro ejemplo sería la migración de nuestra base de datos a otro motor diferente; sólo necesitaríamos cambiar el módulo repositorio, el resto del sistema se mantendría intacto.

Cada módulo debe ser independiente del resto, y la modificación interna de un módulo no debería requerir la modificación del resto de módulos.

4.2.2. Módulo enrutador

Este módulo es el encargado de gestionar las conexiones entrantes y de manejar la información proveniente del exterior. Para nuestro caso, que utilizamos el protocolo HTTPS, en este módulo residirán las implementaciones de las APIS anteriormente definidas. Se encarga de implementar todas las rutas, encapsular los diferentes parámetros en objetos de nuestro modelo y enviar las respuestas y códigos necesarios tras la invocación al módulo de servicios.

4.2.3. Módulo middleware

A pesar de haber separado este módulo del módulo enrutador, este módulo está totalmente ligado a la utilización del protocolo HTTPS. Se trata de un módulo totalmente independiente del módulo enrutador, y tiene dos funciones principales:

- Interceptar todas las peticiones antes de que lleguen al enrutador y validar las cabeceras y el token JWT. Si el token no es válido entonces se envía un 401 Unauthorized sin llegar al enrutador.
- Interceptar los errores que se provoquen durante la ejecución del programa (independientemente del módulo) y traducirlos a respuestas HTTPS. Para esto es necesario utilizar un modelo común de error que pueda ser interceptado por este módulo.

4.2.4. Módulo de servicios

En este módulo reside la totalidad de nuestra lógica de negocio. A este módulo ya llegan objetos modelados con nuestro modelo de datos, y es totalmente independiente del protocolo utilizado. Se encarga de hacer llamadas a los repositorios y de aplicar la lógica correspondiente en cada uno de los casos.

Un ejemplo de esta lógica es el registro de dispositivos; una vez recibido un dispositivo y sus correspondientes comandos, el servicio se encarga de hacer las comprobaciones correspondientes y guardar el dispositivo y después sus comandos.

Además, el módulo de servicios transforma los posibles errores provenientes de los repositorios para encapsularlos en errores internos. Un ejemplo sería transformar un error **“14 SQLITE_CANT_OPEN”** en el siguiente error: **“Error 01: no se ha podido acceder a la base de datos sqlite”**.

Tanto la entrada como la salida de datos de los métodos de nuestros servicios seguirán el modelo de datos del HUB.

4.2.5. Módulo repositorio

Este módulo contiene toda la gestión de los datos del HUB. Es invocado por el módulo de servicios, y es el encargado de gestionar las conexiones con la base de datos e insertar/obtener datos de la misma. Este módulo recibe datos modelados con nuestro modelo de datos, pero no necesariamente la manera de enviarlos/guardarlos tiene que coincidir con nuestro modelo de datos. Sin embargo, el retorno de los métodos de este módulo sí serán datos modelados.

Si en un futuro se realizasen llamadas a terceros, una API de Google por ejemplo, las llamadas a esas APIS también se realizarían desde este módulo.

4.2.6. Vista general

Por lo tanto, el diseño esquemático de la arquitectura interna del hub es el siguiente:

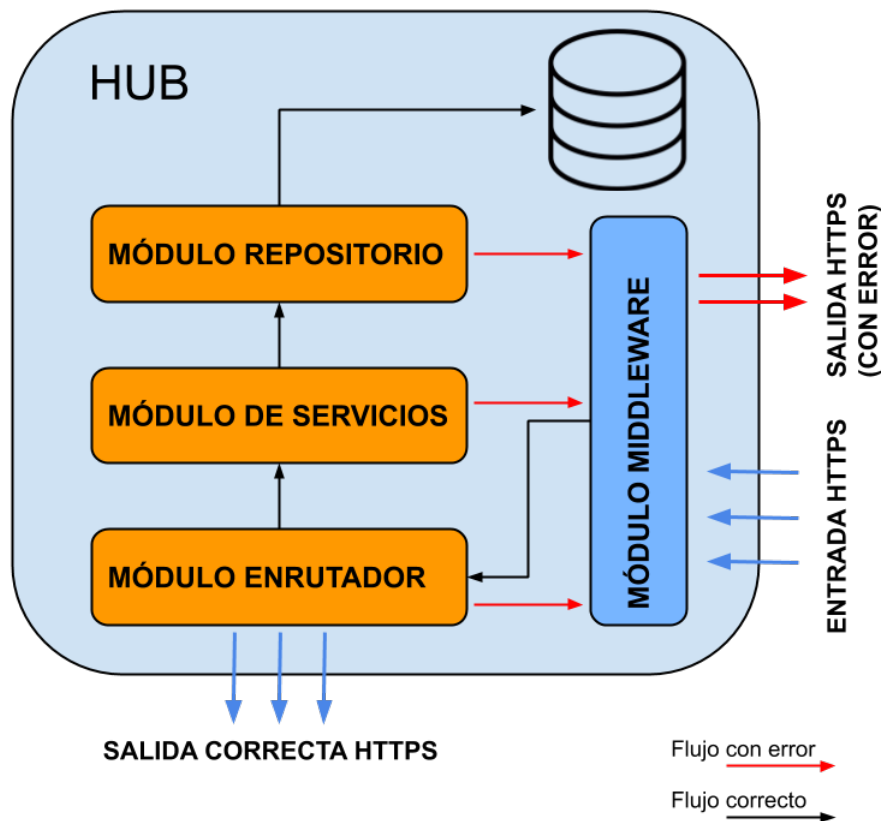


Figura 4.4: Arquitectura interna del hub

4.2.7. Seguridad

4.3. Interfaz

En esta sección se describirán los distintos componentes y pantallas que nuestra aplicación tendrá así como los diferentes servicios.

4.3.1. Pantallas

Como se ha explicado anteriormente, una de las grandes ventajas de Ionic es la enorme cantidad de UI Components ya hechos que nos ofrece. En esta sección, se explicarán las pantallas de la aplicación y el flujo entre ellas, y se explicarán los componentes utilizados para cada una de ellas.

Diagrama de flujo de las pantallas

Un diagrama de flujo nos ayuda a entender la navegabilidad de nuestra aplicación. Para evitar sobrecargar el diagrama se han omitido todas las pantallas que consisten en “pop-ups” con diálogos de confirmación, selección, etc. a excepción de la pantalla de confirmación de eliminación del dispositivo (todas las pantallas de la aplicación pueden verse en el Anexo A del documento).

Para nuestra aplicación, se han diseñado cuatro pantallas principales:

- **Pantalla login:** esta pantalla nos permite acceder al sistema. Si los datos introducidos son correctos navegamos automáticamente a la pantalla de listado de dispositivos.
- **Pantalla listado de dispositivos:** es la pantalla principal de la aplicación. Nos permite visualizar todos los dispositivos y parte de su información (nombre, información, localización). Nos permite crear nuevas localizaciones, filtrar los dispositivos por localización y eliminar dispositivos. Se puede volver a la pantalla de login pulsando en el botón de logout, ir a la vista en detalle del dispositivo pulsando sobre un dispositivo, y navegar a la pantalla de configuración con el menú inferior de navegación.
- **Pantalla configuración:** comparte cabecera y menú inferior de navegación con la pantalla listado de dispositivos. Nos permite, en el caso de que tengamos permisos, añadir usuarios, modificar nuestro usuario y reestablecer el HUB a su estado de fábrica.
- **Pantalla detalle dispositivo:** esta pantalla muestra en detalle la información de un dispositivo. Nos permite eliminarlo, editarlo y enviarle comandos. Además del nombre, la información y la localización podemos ver la hora última a la que el dispositivo envió información al HUB, así como su frecuencia de actualización.

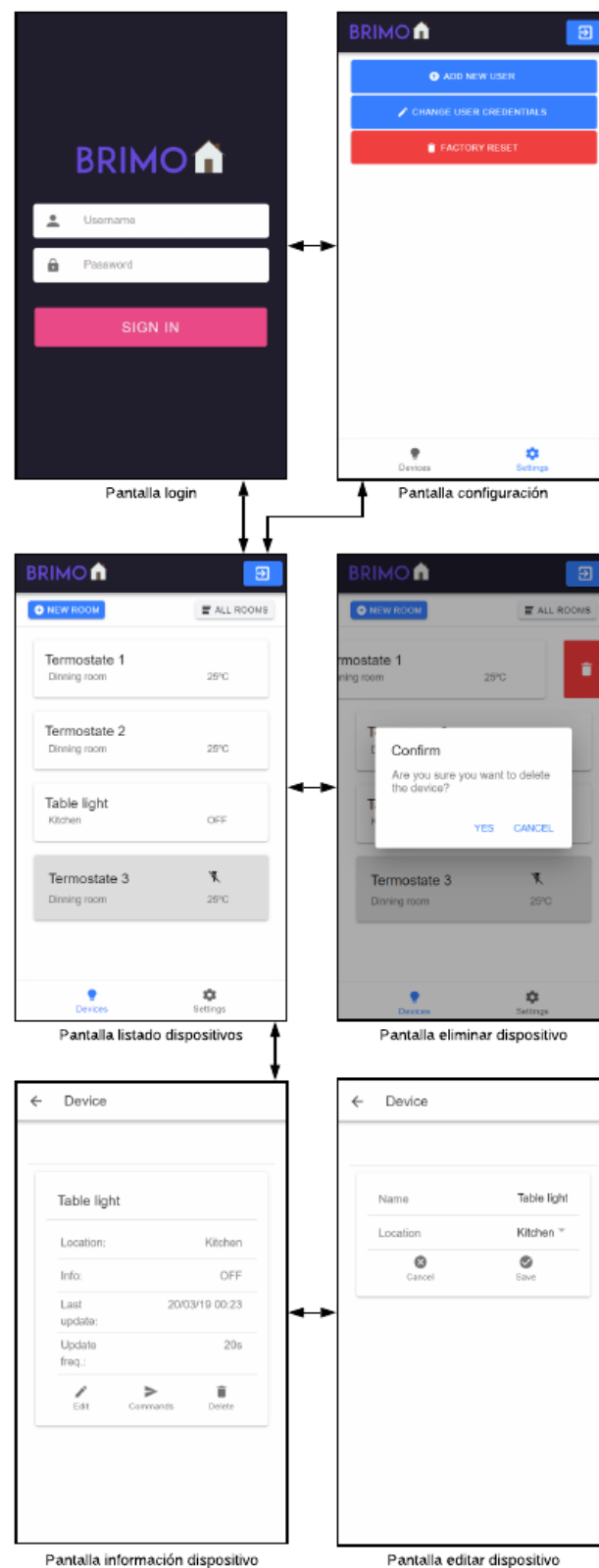


Figura 4.5: Flujo de pantallas de la interfaz

Componentes

Para el desarrollo de la aplicación se han utilizado los siguientes UI Components de Ionic:

- **ion-button**: son un componente básico de la UI. Se trata de botones, pueden ser personalizados con iconos, colores, formas...etc.
- **ion-icon**: otro componente básico de la UI. Este componente nos permite encapsular iconos en componentes ionic. Ionic ofrece una librería de iconos bastante extensa, de la cual se han sacado todos los iconos de la aplicación: <https://ionicons.com/>.
- **ion-input**: son inputs encapsulados en componentes ionic. Existen diferentes tipos de inputs: text, password, email, etc. y pueden ser customizados de diferentes maneras. Se han utilizado, por ejemplo, en la pantalla de login, para introducir usuario y contraseña.
- **ion-tabs**: son un componente de navegación. Cada “tab” corresponde a una pantalla, y navegar entre ellas a través de la barra inferior de navegación. En nuestro caso, la aplicación contiene dos tabs: “devices” y “settings”, correspondientes a las pantallas listado de dispositivos y de configuración.
- **ion-header**: nos permite añadir una cabecera a la pantalla. En nuestro caso, la cabecera principal (igual para todas las tabs), contiene un botón de logout y el logo de la aplicación.
- **ion-cards**: se trata de un componente estándar a la hora de hacer interfaces en ionic, y sirven para agrupar información por bloques. En nuestro caso, se utilizan cards en las pantallas de listado de dispositivos y de información/edición del dispositivo. En la pantalla de listado de dispositivos cada dispositivo corresponde a una “ion-card”. Tienen subcomponentes como header, title, subtitle, content, etc.
- **ion-list**: este componente nos permite hacer listas de otros componentes. En el caso de nuestra aplicación lo usamos en la pantalla de listado de dispositivos, donde hacemos una lista de “ion-cards”; y en la pantalla de configuración, donde hacemos una lista de “ion-buttons”.
- **ion-item-sliding**: son componentes deslizables. Se puede customizar de diferentes maneras, y añadir callbacks o componentes ocultos que aparecen cuando el componente padre se desliza. En nuestro caso, en la pantalla de dispositivos, cada uno de ellos, a parte de ser un ion-card es un item-sliding, lo que nos permite deslizar el dispositivo a la izquierda para que se muestre el botón de eliminar dispositivo.

En el siguiente ejemplo se muestran los componentes utilizados en la pantalla de listado de dispositivos:

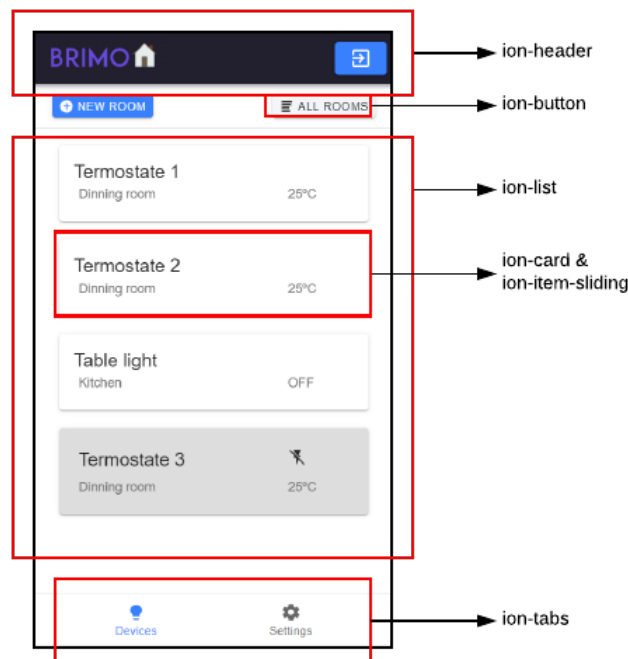


Figura 4.6: Componentes utilizados en la pantalla listado de dispositivos

4.3.2. Servicios

Los servicios sirven para compartir funcionalidad entre los componentes. En nuestro caso, serán los encargados de comunicarse con el exterior, es decir, de hacer peticiones al HUB. Los servicios son independientes de la interfaz, es la interfaz quien los invoca. Por ejemplo, en la pantalla de login, la interfaz se encarga de recoger los datos (usuario y contraseña) e invocar al servicio de login, que tras hacer una petición al HUB devolverá una respuesta que será procesada de nuevo por la interfaz, mostrando un mensaje de error en caso de fallo o navegando a la pantalla principal en caso de éxito.

Para el desarrollo de nuestra aplicación hemos creado dos servicios que se encargarán de comunicarse con el HUB y un servicio para comunicar componentes entre sí:

- **Servicio de autenticación:** se encarga de comprobar si el usuario está logado y de recuperar el token JWT. Además, este servicio hace las llamadas de login y registrar/modificar usuario. Cuando se hace una llamada de login el token JWT obtenido se guarda en la memoria del dispositivo, para ser recuperado cada vez que se hace una petición.
- **Servicio de comunicación:** se encarga de comunicarse directamente con el HUB. Utiliza el servicio de autenticación para recuperar el token JWT y añadirlo en las cabeceras de cada petición. Este servicio sirve para añadir habitaciones, eliminar dispositivos, editar dispositivos...etc.
- **Servicio compartido:** este servicio se encarga de comunicar componentes entre sí. Funciona con observables, a los que cada componente se suscribe en el caso de ser necesario. Funciona, por ejemplo, para saber que el token ha caducado: si cualquier petición recibe

un 401 entonces envía un evento a este servicio para que el resto de componentes (que se haya suscrito a dicho tipo de eventos) lo sepa y la aplicación redirija automáticamente a la pantalla de login.

5

Pruebas

5.1. Introducción

En este capítulo se describirán las pruebas realizadas para la verificación del correcto funcionamiento del sistema.

Antes de comenzar a describir las pruebas realizadas es necesario diferenciar entre diferentes tipos de tests:

- Tests unitarios: este tipo de tests sólo prueban una clase o método del sistema. El resto de componentes del sistema se maquetan para simular su comportamiento. Este tipo de tests verifica el correcto comportamiento de una parte del sistema, no del sistema completo. Son muy interesantes para testear métodos complejos con mucha casuística.
- Tests de integración: este tipo de tests prueban la totalidad del sistema. A diferencia que en los tests unitarios, no se maquetan elementos internos del sistema, se prueban todos los elementos juntos.

Durante la realización del proyecto se ha decidido hacer únicamente tests de integración, debido a los siguientes motivos:

- Nivel de verificación: los tests unitarios por sí mismos no verifican el correcto funcionamiento del sistema, mientras que los tests de integración sí.
- Mantenimiento: los tests unitarios son muy costosos de mantener. Por lo general la refactorización de un método/clase, implica la modificación o realización de sus tests unitarios. Sin embargo, la refactorización de un método/clase no requiere cambiar los tests de integración. Además, los tests de integración nos aseguran hacer una refactorización correcta, si al hacer una refactorización los tests de integración fallan, entonces hemos refactorizado mal.

5.2. Tests de integración (back-end)

Para los tests de integración del back-end hemos creado una colección de Postman, donde se prueba cada uno de los métodos de la API expuesta. Además, para comprobar el correcto funcionamiento de los accesos a base de datos se ha utilizado “DB Browser for SQLite”.

Una vez probado cada método individualmente se pasa el Collection Runner de Postman [2], que ejecuta todos los métodos que existen en una colección. Todos los métodos de la colección llevan un test que verifica que el código de respuesta sea correcto, y se pueden añadir tests específicos para ese método.

En nuestro caso se ha creado un flujo que lleva a cabo las siguientes acciones:

1. Login: se hace login con el usuario por defecto y se guarda el token generado en la variable “ACCESS_TOKEN” para usarse en las peticiones posteriores.
2. Nuevo usuario: se añade un usuario nuevo utilizando como token el token anteriormente generado. El id del usuario creado se guarda en la variable “USER_ID”.
3. Modificación usuario: se modifica el usuario creado, accediendo a él a través de su identificador previamente guardado.
4. Eliminación usuario: se elimina el usuario creado, accediendo a él a través de su identificador previamente guardado.
5. Añadir dispositivo: se añade un nuevo dispositivo y se guarda su identificador en la variable “DEVICE_ID”.
6. Actualizar info dispositivo: se actualiza la información del dispositivo utilizando su identificador. Se envía como información la palabra “updatedinfo”.
7. Listar dispositivos: se obtiene el listado de dispositivos. El primer dispositivo de la lista debe tener la palabra “updatedinfo” en el campo información.
8. Obtener información dispositivo: se obtiene la información del dispositivo a través de su identificador. Esta información debe contener la información actualizada.
9. Añadir localización nueva: se añade una nueva localización y se salva su identificador en la variable “ROOM_ID”.
10. Editar localización: se edita la localización añadida a través de su identificador, y se cambia su nombre a “new_room_updated”.
11. Listar localizaciones: se obtiene el listado de localizaciones, que debe contener la localización añadida y editada anteriormente.
12. Editar dispositivo: se edita la localización del dispositivo añadido con la nueva localización.
13. Eliminar dispositivo: se elimina el dispositivo.
14. Eliminar localización: se elimina la localización añadida anteriormente.
15. Enviar comando a dispositivo: se envía un comando al dispositivo, este test debe fallar debido a que no existe ningún dispositivo real que recepcione el comando.

Antes de pasar los tests de integración se debe eliminar la base de datos, y al finalizar la ejecución de los tests la base de datos debe quedar vacía, a excepción del usuario que se crea por defecto.

5.3. Tests de integración completos

6

Trabajos futuros

6.1. Bases de datos y protocolo

6.2. Sistemas de referencia

6.3. Escenarios de pruebas

6.4. Experimentos del sistema completo

7

Conclusiones

Glosario de acrónimos

- **Sistema domótico:** Un sistema domótico es el conjunto de controladores y dispositivos que hacen posible la automatización del hogar.
- **Dispositivo domótico:** Dispositivo que nos ayuda a la automatización del hogar actuando o recopilando información. Ejemplos: sensores de temperatura, relés, cámaras...etc.
- **Bridge:** Dispositivo que nos ayuda a controlar y administrar diferentes dispositivos domóticos. Los dispositivos se conectan al bridge, y el cliente interactúa directamente a través de él.
- **REST:** Arquitectura software que se apoya en el protocolo HTTP. Se utiliza en arquitecturas cliente-servidor. El cliente tiene operaciones básicas y predefinidas: GET, POST, PUT, DELETE... Y el servidor responde a las peticiones con su correspondiente código HTTP. Cada recurso del servidor es direccionable a través de su URI.
- **JSON:** JavaScript Object Notation: formato de texto sencillo para el intercambio de datos.
- **API:** Del inglés Application Programming Interface: conjunto de funciones y procedimientos que pueden ser utilizadas por otro software.
- **Angular5:** Framework de código abierto mantenido por Google para la creación y mantenimiento de Single Page Applications (SPA). Desarrollado en TypeScript.
- **SPA:** Del inglés Single Page Application: aplicación web que se ejecuta en una sola página, sin necesidad de refrescar el navegador, haciendo más fluida la navegación.
- **MVC:** Modelo Vista Controlador: arquitectura software que separa los datos (Modelo) de la interfaz de usuario (Vista), su comunicación y lógica se encuentra en el controlador.
- **Responsive:** Diseño web cuyo objetivo es adaptar la apariencia de la página web a diferentes dispositivos.
- **Man-In-The-Middle:** Tipo de ataque en el que el atacante es capaz de interceptar y/o modificar mensajes enviados entre dos partes. Comúnmente este ataque se realiza en redes donde se utilizan protocolos HTTP, el atacante es capaz de captar las peticiones y modificarlas.

Bibliografía

- [1] Cruz Roja Española. ¿Qué es la teleasistencia? <https://www.cruzroja.es/principal/web/teleasistencia/que-es-la-teleasistencia>, 2018. [Online; accessed 13-March-2019].
- [2] Inc. Postman. Documentación Collection Runs. https://learning.getpostman.com/docs/postman/collection_runs/intro_to_collection_runs/, 2019. [Online; accessed 03-March-2019].
- [3] Wikipedia. Domótica. <https://es.wikipedia.org/wiki/Domótica>, 2019. [Online; accessed 13-March-2019].
- [4] OpenClassRooms Pablo Domínguez. En qué consiste el modelo en cascada. <https://openclassrooms.com/en/courses/4309151-gestiona-tu-proyecto-de-desarrollo/4538221-en-que-consiste-el-modelo-en-cascada>, 2017. [Online; accessed 10-March-2019].
- [5] Inc. StrongLoop. Documentación Express. <https://expressjs.com/es/>, 2019. [Online; accessed 03-February-2019].
- [6] Expertos en Sistemas Domóticos HogarTec. Sistemas domóticos centralizados, descentralizados y distribuidos. <https://hogartec.es/hogartec2/sistemas-domoticos-centralizados-descentralizados-y-distribuidos/>, 2019. [Online; accessed 15-March-2019].
- [7] Mark Coppock. Understanding Smart Home Communication Protocols. <https://www.newegg.com/insider/understanding-smart-home-communication-protocols/>, 2017. [Online; accessed 15-March-2019].
- [8] Domótica Integrada. Instalaciones domóticas: Tipos y elementos que debes conocer. <https://domoticaintegrada.com/instalaciones-domoticas/>, 2017. [Online; accessed 15-March-2019].
- [9] El androide libre Manuel J. Gutiérrez. Todo sobre ZigBee, la tecnología ultrabarata para comunicación inalámbrica. <https://elandroidelibre.lespanol.com/2015/08/todo-sobre-zigbee-la-tecnologia-ultrabarata-para-comunicacion-inalambrica.html>, 2015. [Online; accessed 20-March-2019].
- [10] Wikipedia. Bluetooth de baja energía.
- [11] Insteon. Insteon: the technology.
- [12] Electronic Design. Insteon technology.
- [13] Z-Wave. Z-wave: Learn.
- [14] Ricardo Vega. Z-wave: un protocolo inalámbrico para la domótica.



Pantallas aplicación

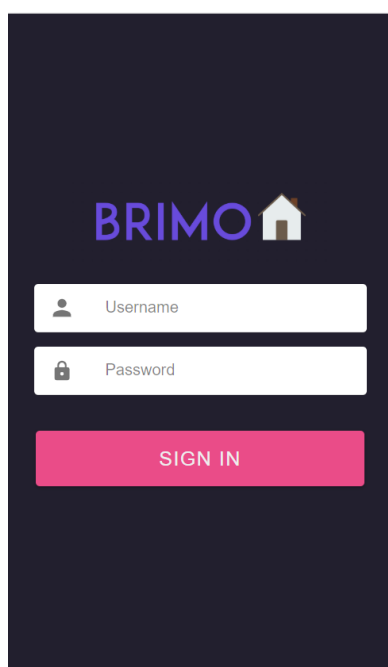


Figura A.1: Pantalla de login a la aplicación

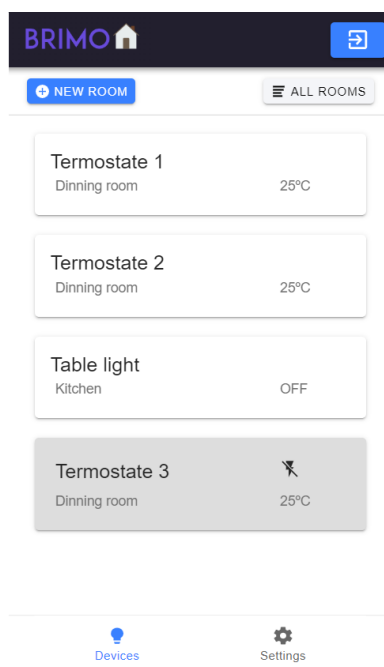


Figura A.2: Pantalla listado de dispositivo

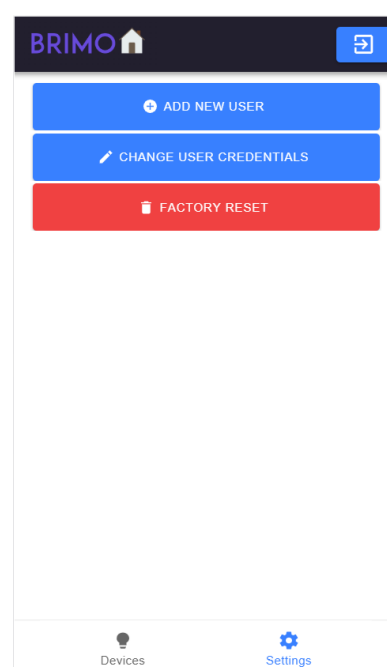


Figura A.3: Pantalla de ajustes del HUB

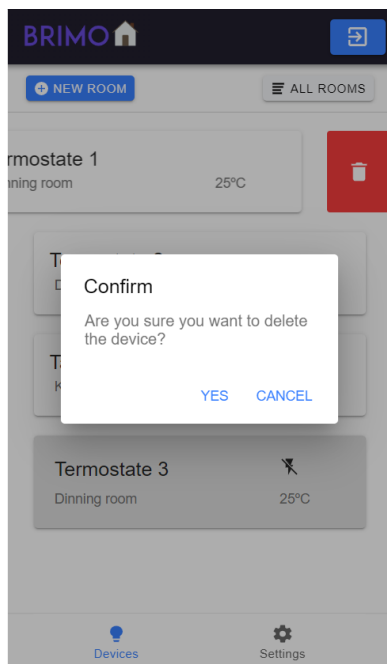


Figura A.4: Vista confirmar eliminar dispositivo

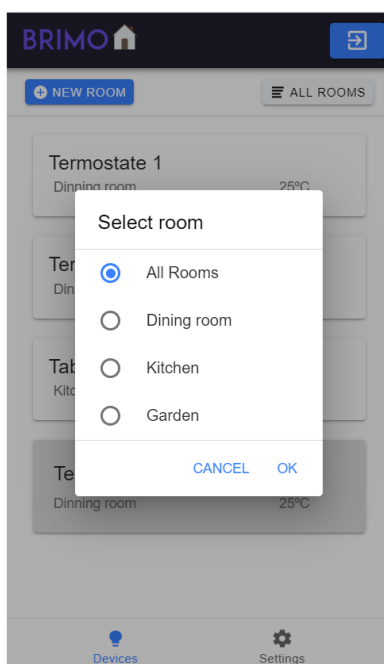


Figura A.5: Pantalla filtrar por habitación

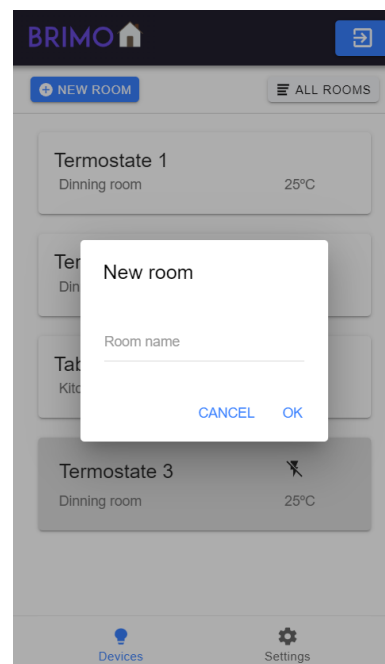


Figura A.6: Pantalla crear habitación

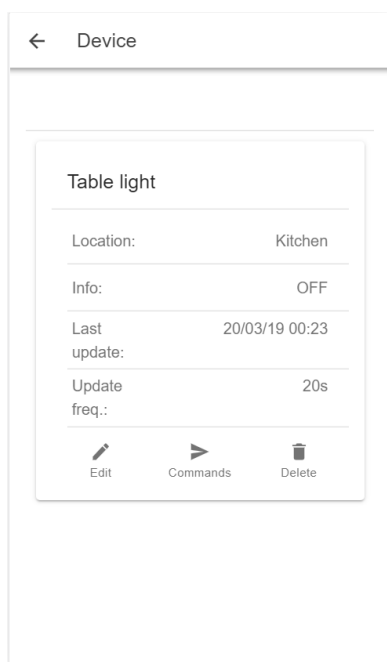


Figura A.7: Vista individual dispositivo

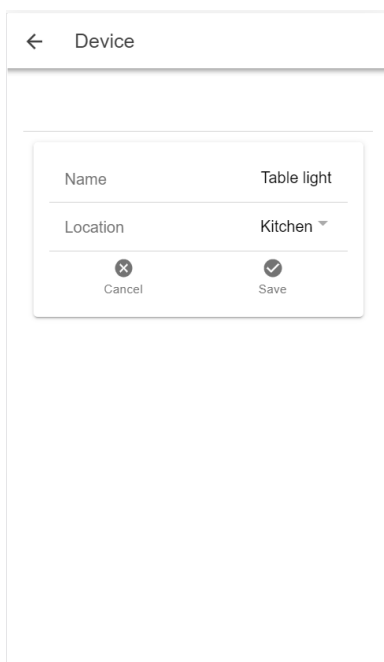


Figura A.8: Pantalla editar dispositivo

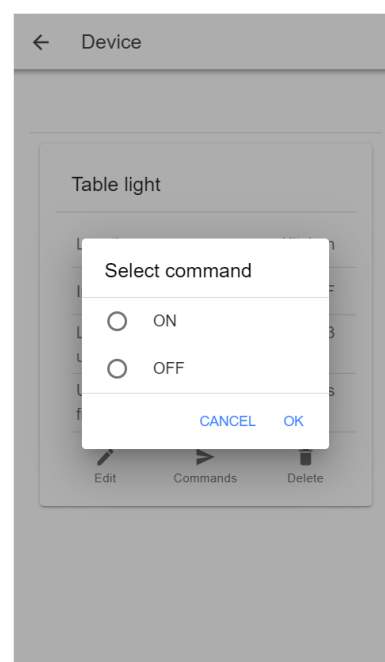


Figura A.9: Pantalla enviar comando

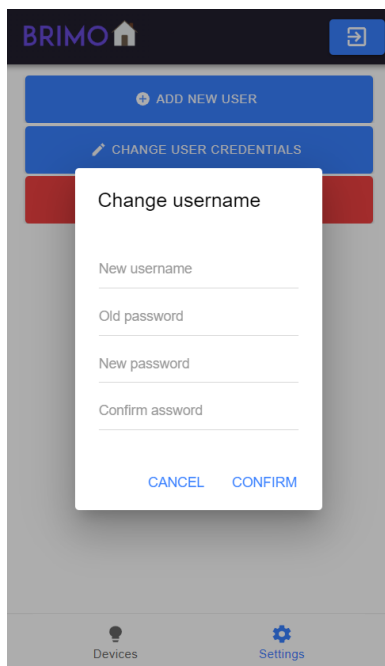


Figura A.10: Diálogo editar usuario

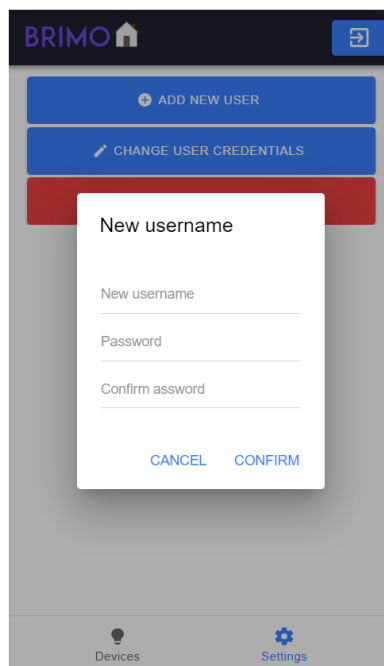


Figura A.11: Pantalla añadir usuario

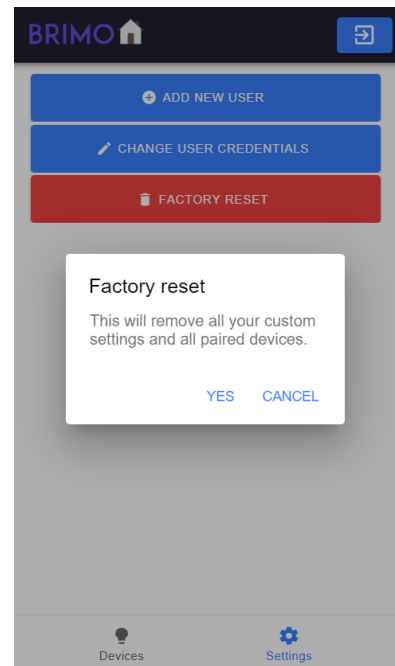


Figura A.12: Pantalla resetear HUB

B

Pruebas realizadas

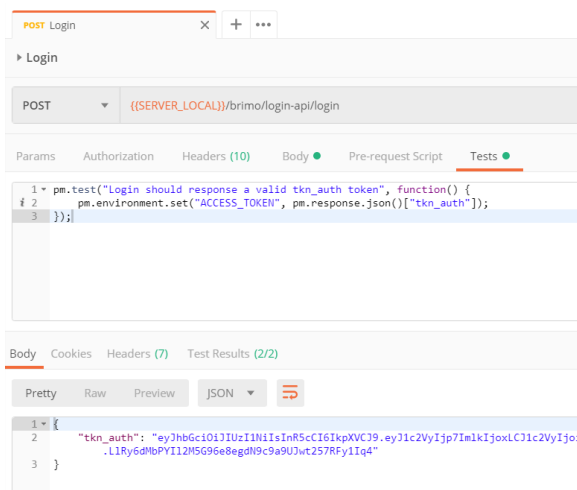


Figura B.1: Test login aplicación.

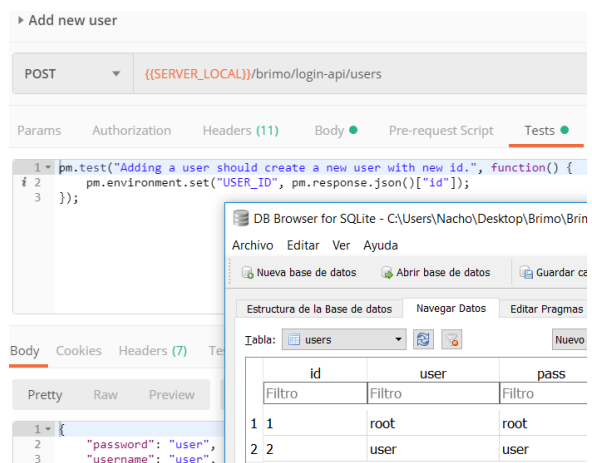


Figura B.2: Test añadir usuario.

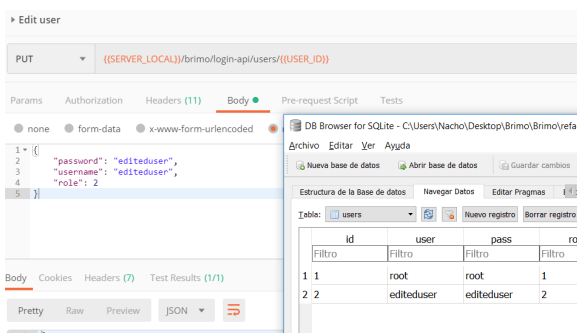


Figura B.3: Test editar usuario.

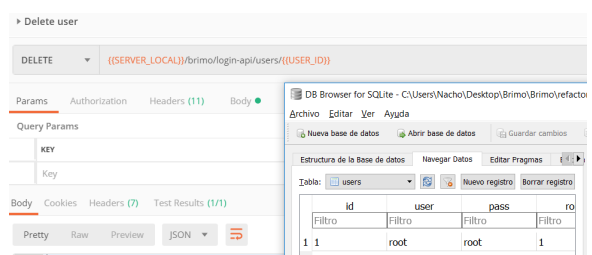


Figura B.4: Test eliminar usuario.

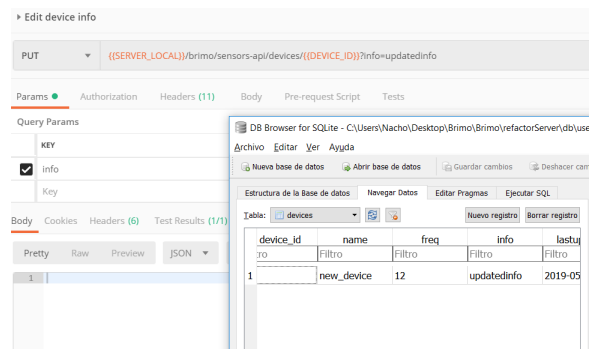


Figura B.6: Test editorar dispositivo.

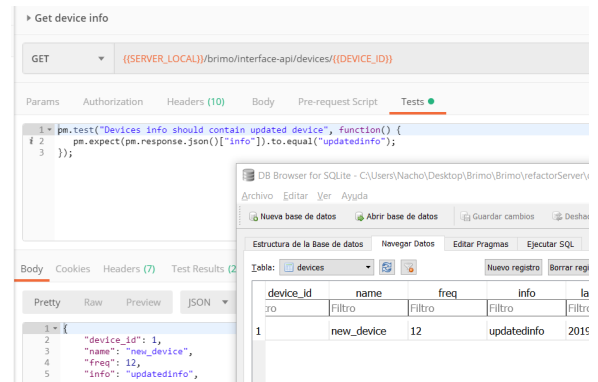


Figura B.8: Test información dispositivo.

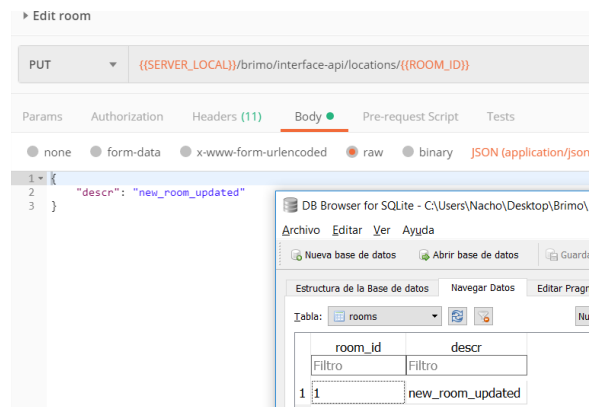


Figura B.10: Test editar localización.

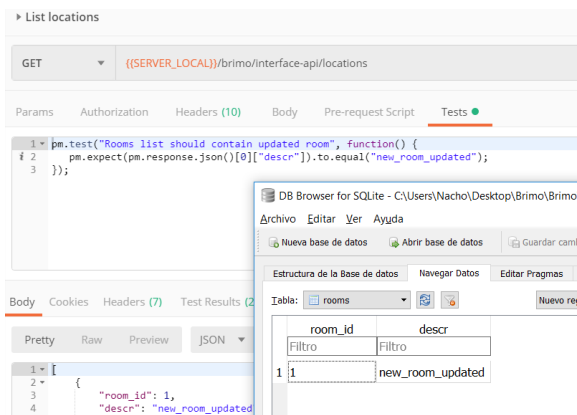


Figura B.11: Test listar localizaciones.

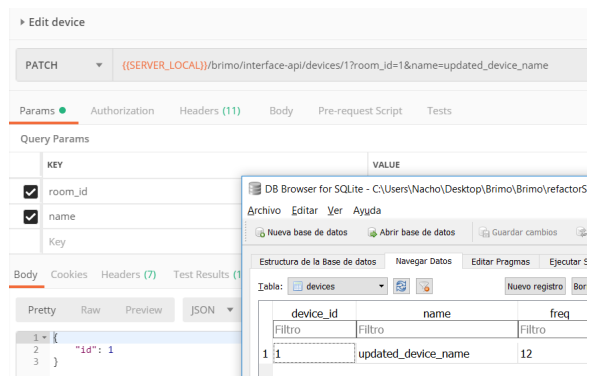


Figura B.12: Test editar nombre dispositivo.

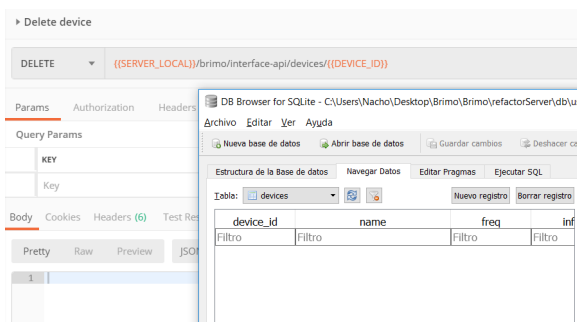


Figura B.13: Test eliminar dispositivo.

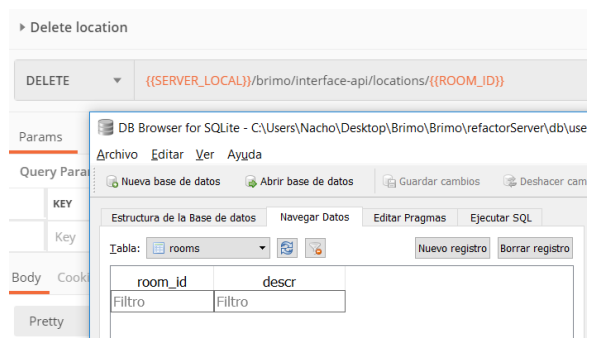


Figura B.14: Test eliminar localización.



Manual del programador